



KEMENTERIAN PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN
REPUBLIK INDONESIA
Penulis : Moh. Qoming Zaki



SIMULASI DIGITAL

JILID 2

BUKU SISWA SMK/MAK KELAS X
MATA PELAJARAN SIMULASI DIGITAL
SEMESTER 2



	Yusmar Hadi S.
	Puryanto
	Prayitno
	Aggry Triharapitra
	Abdul Munif
	Tim SEAMOLEC
Editor Bahasa	: Karyana
Ilustrasi Sampul	: Muhammad Iqbal
Desain & Ilustrasi Buku	:SEAMOLEC

Hak Cipta © 2013, Kementerian Pendidikan & Kebudayaan

MILIK NEGARA
TIDAK DIPERDAGANGKAN

Semua hak cipta dilindungi undang-undang.

Dilarang memperbanyak (mereproduksi), mendistribusikan, atau memindahkan sebagian atau seluruh isi buku teks dalam bentuk apapun atau dengan cara apapun, termasuk fotokopi, rekaman, atau melalui metode (media) elektronik atau mekanis lainnya, tanpa izin tertulis dari penerbit, kecuali dalam kasus lain, seperti diwujudkan dalam kutipan singkat atau tinjauan penulisan ilmiah dan penggunaan non-komersial tertentu lainnya diizinkan oleh perundangan hak cipta. Penggunaan untuk komersial harus mendapat izin tertulis dari Penerbit.

Hak publikasi dan penerbitan dari seluruh isi buku teks dipegang oleh Kementerian Pendidikan & Kebudayaan.

Untuk permohonan izin dapat ditujukan kepada Direktorat Pembinaan Sekolah Menengah Kejuruan, melalui alamat berikut ini:

**Pusat Pengembangan & Pemberdayaan Pendidik & Tenaga Kependidikan
Bidang Otomotif & Elektronika:**

Jl. Teluk Mandar, Arjosari Tromol Pos 5, Malang 65102,
Telp.(0341) 491239, (0341) 495849, Fax. (0341) 491342,

**Southeast Asian Ministers Education Organization Regional Open Learning
Centre (SEAMOLEC):**

Kompleks Universitas Terbuka, Jl. Cabe Raya, Pondok Cabe, Tangerang Selatan, Telp: (021) 7422184, 7423725, Fax. (021) 7422276

Penerbit tidak menjamin kebenaran dan keakuratan isi/informasi yang tertulis di dalam buku teks ini. Kebenaran dan keakuratan isi/informasi merupakan tanggung jawab dan wewenang dari penulis.

Penerbit tidak bertanggung jawab dan tidak melayani terhadap semua komentar apapun yang ada didalam buku teks ini. Setiap komentar yang tercantum untuk tujuan perbaikan isi adalah tanggung jawab dari masing-masing penulis.

Setiap kutipan yang ada di dalam buku teks akan dicantumkan sumbernya dan penerbit tidak bertanggung jawab terhadap isi dari kutipan tersebut. Kebenaran keakuratan isi kutipan tetap menjadi tanggung jawab dan hak diberikan pada penulis dan pemilik asli. Penulis bertanggung jawab penuh terhadap setiap perawatan (perbaikan) dalam menyusun informasi dan bahan dalam buku teks ini.

Penerbit tidak bertanggung jawab atas kerugian, kerusakan atau ketidaknyamanan yang disebabkan sebagai akibat dari ketidakjelasan, ketidaktepatan atau kesalahan didalam menyusun makna kalimat didalam buku teks ini.

Kewenangan Penerbit hanya sebatas memindahkan atau menerbitkan mempublikasi, mencetak, memegang dan memproses data sesuai dengan undang-undang yang berkaitan dengan perlindungan data.

Katalog Dalam Terbitan (KDT)

Teknik Komunikasi Informasi Edisi Pertama 2013

Kementerian Pendidikan & Kebudayaan

Direktorat Jenderal Peningkatan Mutu Pendidik & Tenaga Kependidikan,

th. 2013: Jakarta

KATA PENGANTAR

Puji syukur kami panjatkan kepada Tuhan yang Maha Esa atas tersusunnya buku teks ini, dengan harapan dapat digunakan sebagai buku teks untuk siswa Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) Bidang Studi Keahlian Teknologi Informasi dan Komunikasi, Program Keahlian Teknik Komputer dan Informatika.

Penerapan kurikulum 2013 mengacu pada paradigma belajar kurikulum abad 21 menyebabkan terjadinya perubahan, yakni dari pengajaran (*teaching*) menjadi BELAJAR (*learning*), dari pembelajaran yang berpusat kepada guru (*teacher-centered*) menjadi pembelajaran yang berpusat kepada peserta didik (*student-centered*), dari pembelajaran pasif (*pasive learning*) ke cara belajar peserta didik aktif (*active learning-CBSA*) atau *Student Active Learning-SAL*.

Buku teks "Simulasi Digital" ini disusun berdasarkan tuntutan paradigma pengajaran dan pembelajaran kurikulum 2013 diselaraskan berdasarkan pendekatan model pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan belajar kurikulum abad 21, yaitu pendekatan model pembelajaran berbasis peningkatan keterampilan proses sains.

Penyajian buku teks untuk Mata Pelajaran "Simulasi Digital" ini disusun dengan tujuan agar supaya peserta didik dapat melakukan proses pencarian pengetahuan berkenaan dengan materi pelajaran melalui berbagai aktivitas proses sains sebagaimana dilakukan oleh para ilmuwan dalam melakukan eksperimen ilmiah (penerapan *scientifik*), dengan demikian peserta didik diarahkan untuk menemukan sendiri berbagai fakta, membangun konsep, dan nilai-nilai baru secara mandiri.

Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan, Direktorat Pembinaan Sekolah Menengah Kejuruan, dan Direktorat Jenderal Peningkatan Mutu Pendidikan dan Tenaga Kependidikan menyampaikan terima kasih, sekaligus saran kritik demi kesempurnaan buku teks ini dan penghargaan kepada semua pihak yang telah berperan serta dalam membantu terselesaikannya buku teks siswa untuk Mata Pelajaran " Simulasi Digital "kelas X/Semester 1Sekolah Menengah Kejuruan (SMK).

Jakarta, 12 Desember 2013
Menteri Pendidikan dan Kebudayaan

Prof. Dr. Mohammad Nuh

I PENDAHULUAN

SIMULASI DIGITAL

Upaya Mengomunikasikan Gagasan atau Konsep
Melalui Presentasi Digital

Teknologi informasi dan komunikasi pada saat ini telah memungkinkan cara berkomunikasi dan bermuktar informasi manusia satu dengan manusia lainnya, mencapai tingkat tertinggi dibandingkan dengan pada masa sebelumnya.

Informasi yang disampaikan dalam bentuk teks saja tidak cukup. Informasi tersebut dapat dilengkapi dengan visualisasi yang tampil secara dinamis, bergerak, disertai suara. Informasi tersebut menjadi lebih penting, jika berisi gagasan atau konsep. Cara membuat visualisasi dan cara menyampaikan informasi tersebut harus dipelajari dengan baik agar isi yang terkandung di dalamnya dapat tersampaikan.

Cara yang praktis mengomunikasikan gagasan atau konsep kepada orang lain adalah melalui presentasi digital yang telah memanfaatkan teknologi informasi dan komunikasi saat ini. Teknologi informasi dan komunikasi juga memungkinkan seseorang membuat rekaan/tiruan (simulasi) dari kondisi yang sebenarnya sebagai peraga penyampaian informasi.

Semua upaya menyampaikan gagasan atau konsep tersebut dikemas dalam Simulasi Digital. Mata Pelajaran Simulasi Digital tidak berdiri sendiri. Mata pelajaran ini terkait dengan mata pelajaran produktif pada Bidang Keahlian atau Program Keahlian yang dipelajari di SMK. Mata pelajaran ini tidak dapat dipisahkan dengan isi yang akan dikomunikasikan, yaitu gagasan atau konsep sebagai solusi atas masalah yang terkait dengan mata pelajaran produktif.

Simulasi Digital bukan sekadar format tetapi juga konten

Penguasaan Simulasi Digital tidak hanya berguna bagi Anda untuk memperoleh nilai dalam mata pelajaran, bahkan tidak hanya bermanfaat untuk mengomunikasikan gagasan atau konsep selama Anda belajar di SMK. Simulasi Digital adalah kebutuhan manusia. Keterampilan ini akan menjadi bagian dari kecakapan hidup (*life skill*) Anda.

Deskripsi Mata Pelajaran Simulasi Digital

Mata pelajaran Simulasi Digital adalah mata pelajaran yang membekali siswa agar dapat mengomunikasikan gagasan atau konsep melalui media digital.

Dalam proses pembelajaran, siswa dapat mengomunikasikan gagasan atau konsep yang dikemukakan orang lain dan mewujudkannya melalui presentasi digital, dengan tujuan untuk menguasai teknik mengomunikasikan gagasan atau konsep.

Tujuan akhir setelah siswa mempelajari berbagai keteknikan dan cara bekerja yang berkaitan dengan mata pelajaran kejuruan, siswa mampu mengomunikasikan gagasan atau konsep yang ditemukannya sendiri atau modifikasi dari gagasan atau konsep yang sudah ada.

Pada dasarnya kemampuan mengomunikasikan gagasan atau konsep, sama pentingnya dengan penemuan gagasan atau konsep itu sendiri.

Kemampuan mengomunikasikan gagasan atau konsep dengan tepat, mencerminkan kecerdasan pola pikir dan tingkat penguasaan terhadap gagasan atau konsep tersebut.

Media digital yang dimanfaatkan untuk mengomunikasikan gagasan atau konsep, dipilih dari yang telah tersedia secara luas melalui aplikasi atau layanan dengan menggunakan peralatan elektronika atau peralatan teknologi informasi dan komunikasi yang ada.

Buku Siswa Jilid 2 ini digunakan sebagai buku sumber belajar pada Semester 2 Kelas X SMK. Buku ini adalah lanjutan dari Buku Siswa Jilid 1, yang keduanya menjadi satu kesatuan utuh.

Ruang Lingkup Mata Pelajaran Simulasi Digital Buku Siswa Jilid 2

Sesuai dengan tujuannya, mata pelajaran Simulasi Digital dalam Buku Siswa Jilid 2 memiliki ruang lingkup sebagai berikut.

A. Visualisasi Konsep

Melalui Visualisasi Konsep, dimaksudkan siswa memiliki bekal keterampilan teknis untuk:

1. Membuat presentasi video melalui cara video proses; dan
2. Membuat presentasi video melalui simulasi visual.

Melalui video proses yang merupakan proses perekaman gambar bergerak melalui lensa yang ada pada peralatan kamera digital atau *camcorder* atau telpon genggam, presentasi video memberikan bekal bagi siswa untuk membuat video, terutama untuk mengomunikasikan gagasan atau konsep.

Bagian tertentu dari presentasi video yang tidak terjangkau dalam rekaman gambar menggunakan video proses, karena alasan teknis atau proses yang ada di dalam, dapat divideoakan melalui proses simulasi digital, menggunakan animasi 3D.

Visualisasi konsep adalah media siswa mengomunikasikan gagasan atau konsep dengan mengekspresikan diri dalam bentuk visualisasi dinamis, bergerak dan diberi audio.

Jangan pernah berhenti menemukan masalah untuk mendapatkan ide.
Jangan pernah berhenti bernalar merumuskan ide menjadi gagasan.
Jangan pernah berhenti bernalar mengemas gagasan menjadi konsep.
Komunikasikan konsep dengan intensitas yang tinggi, massal, dan
'mendunia'.

B. Buku/Dokumen Digital

Melalui Buku/Dokumen Digital, dimaksudkan siswa memiliki bekal keterampilan teknis untuk

memformat naskah menjadi buku/dokumen digital untuk mengomunikasikan gagasan atau konsep. Perkembangan digital memungkinkan mewujudkan buku/dokumen “nirkertas”, yang mudah disimpan, dibawa, dan dibaca ketika diperlukan. Buku/dokumen digital mampu menampung informasi verbal dan nonverbal dengan tampilan statis, videografi, dan audio.

Teknologi digital memungkinkan menyimpan, membawa, dan membaca buku hanya dengan menggunakan peralatan “kecil” saja.

JADILAH DIRI SENDIRI
JADILAH PANDU INDONESIA
EKSPRESIKAN DIRIMU PADA DUNIA

I. VISUALISASI KONSEP

Deskripsi

Pembelajaran presentasi video merupakan upaya pembekalan keterampilan bagi Anda untuk dapat mengomunikasikan gagasan melalui bentuk video.

Pada dasarnya presentasi video terdiri atas kegiatan pembelajaran :

1. Video proses yang pengambilan gambarnya dilakukan dengan kamera video, baik yang terpasang pada telpon genggam dan perangkat *gaget* lainnya, maupun pada kamera khusus untuk perekaman video, termasuk *camcorder*.
2. *Screen recording* adalah pengambilan gambar dari layar komputer dengan menggunakan aplikasi rekam layar dan dapat ditambahkan penggunaan lensa yang terpasang pada laptop atau *webcam* yang sengaja dipasang untuk perekaman gambar.

Pengukuran keberhasilan pembelajarannya diarahkan pada keterampilan Anda menemukan ide sebagai solusi memecahkan masalah dalam kehidupan keseharian terkait dengan produk dan jasa yang Anda pelajari. Ide tersebut disajikan dalam bentuk presentasi video.

Kegiatan Belajar 1: Fungsi dan Jenis Presentasi Video

A. Tujuan Pembelajaran

Setelah mengikuti pembelajaran, siswa mampu :

- menjelaskan pengertian presentasi video,
- menjelaskan fungsi presentasi video dalam upaya mengomunikasikan ide atau gagasan,
- mengidentifikasi jenis-jenis presentasi video.

B. Uraian Materi

Manusia sebagai mahluk visual dapat dengan mudah mendapatkan informasi dengan melihat sesuatu yang “hidup”, bergerak dan bersuara. Untuk mengomunikasikan suatu ide atau gagasan dengan lebih efektif maka diperlukan sebuah presentasi dalam bentuk video yang dapat mengetengahkan gambar bergerak sekaligus suara yang diperlukan.

Pada awalnya dulu gerakan hanya dapat ditangkap dan diujudkan kembali melalui pemutaran pita celluloid yang kita sebut film. Film yang pertama hanya berisi gambar bergerak tanpa suara. Dalam perkembangannya film

dapat juga menampung suara. Pita celluloid digantikan dengan pita magnetik yang mampu merekam gerakan dan suara. Perkembangan terakhir yang terjadi adalah penggantian pita magnetik dengan rekaman data digital. Rekaman gerak dan suara dalam bentuk data digital dapat dilakukan dengan mudah dan murah karena semakin berkembangnya perangkat jinjing (*gadget*) yang dilengkapi dengan lensa.

1. Pengertian Presentasi Video

Presentasi video adalah video untuk mengomunikasikan ide atau gagasan, yang digunakan untuk memperkenalkan produk atau cara kerja yang dibuat melalui proses merekam gambar dan suara, menata urutan dan menyambung atau memotong gambar dan menyatukannya menjadi kesatuan yang utuh.

2. Fungsi Presentasi Video

Presentasi video berfungsi sebagai sarana untuk mengomunikasikan ide atau gagasan melalui penyajian suatu produk yang telah dihasilkan. Sebagai sarana untuk mengomunikasikan ide atau gagasan, presentasi video harus mengemukakan keunggulan ide atau gagasan yang akan disampaikan. Ide atau gagasan merupakan upaya untuk mengatasi masalah yang dihadapi dalam kehidupan sehari-hari.

Gagasan atau konsep adalah hasil pemikiran yang lahir sebagai solusi untuk mengatasi masalah. Pada dasarnya, masalah adalah kesenjangan antara kenyataan dan harapan. Perlu pelatihan mengidentifikasi masalah. Mampu mengidentifikasi masalah merupakan setengah langkah untuk kemudian menemukan solusi sebagai satu langkah berikutnya.

Gagasan atau konsep pada presentasi video, harus dan lebih bagus menggunakan ide yang asli, benar, bermanfaat. Asli, artinya gagasan atau konsep bukan hasil pemikiran orang lain, hasil kreativitas sendiri, bukan plagiasi. Tidak menyalahi kaidah keilmuan, tidak bertentangan dengan norma atau aturan. Bermanfaat, artinya menjadi solusi bagi banyak orang.

3. Jenis Video

Berdasarkan tujuan pembuatannya, video dapat diperuntukan:

- a. Cerita

Video yang bertujuan untuk memaparkan cerita.

b. Dokumenter

Video yang bertujuan merekam sebuah kejadian atau peristiwa dalam kehidupan nyata.

c. Berita

Video yang bertujuan memaparkan sebuah berita.

d. Pembelajaran

Video yang bertujuan untuk memberikan materi pembelajaran agar mudah diserap dan dapat dimainkan ulang.

e. Presentasi

Video yang bertujuan untuk mengomunikasikan ide atau gagasan

C. Rangkuman

- Presentasi video adalah video untuk mengomunikasikan ide atau gagasan.
- Presentasi video digunakan untuk memperkenalkan produk.
- Jenis-jenis dari video adalah video cerita, video dokumenter, video berita, video pembelajaran, video presentasi.

D. Tugas

Amatilah potongan-potongan video yang terdapat di cd yang menyertai buku ini kenallilah jenisnya!

- Video 1 pada folder Presentasi Video, sub folder contoh video
 - Video 2 pada folder Presentasi Video, sub folder contoh video
1. Identifikasi video di atas sesuai dengan jenis dan fungsinya
 2. Carilah jenis-jenis video berdasarkan dengan tujuan pembuatannya di internet, dan tempelkan (*embed*) kedalam kelas edmodo Anda masing-masing!
 3. Diskusikan video yang Anda tempelkan pada edmodo kelompok Anda tentang jenis dari tujuan pembuatannya!
 4. Presentasikan video yang Anda cari dalam kelompok kecil 5 - 6 orang, berikan tanggapan atas komentar, pendapat, atau kritik yang diberikan oleh rekan dan guru Anda.

E. Tes Formatif

1. Jelaskan menurut Anda apa yang dimaksud dengan presentasi video!
 2. Jelaskan fungsi-fungsi presentasi video!
 3. Dari beberapa jenis video yang ada, manakah yang menurut Anda paling baik dalam mengomunikasikan sebuah produk?Jelaskan!

F. Lembar Jawaban Tes Formatif

1. Yang dimaksud dengan presentasi video adalah

.....
.....
.....

- ## 2. Fungsi-fungsi presentasi video

.....
.....
.....

3. Jenis video yang paling baik dalam mengomunikasikan sebuah produk

.....
.....
.....
.....

G. Lembar Kerja Siswa

.....

.....

Kegiatan Belajar 2: Ciri-ciri Presentasi Video

A. Tujuan Pembelajaran

Setelah mengikuti pembelajaran, siswa mampu:

- Menjelaskan ciri-ciri presentasi video

B. Uraian Materi

Berbagi informasi kepada pihak lain merupakan kebutuhan manusia sebagai makhluk sosial, terutama setelah memasuki era informasi. Salah satu bentuk berbagi informasi adalah mengomunikasikan gagasan atau konsep. Dalam perkembangannya, mengomunikasikan gagasan atau konsep memiliki tujuan memasarkan produk. Bahkan tujuan-tujuan yang tersirat lainnya sering bersembunyi di balik tujuan tersebut.

Di antara para pengagas dan (sedikit) penyusun konsep justru kemampuan mengomunikasikan ini menjadi salah satu kelemahan. Banyak para pembuat produk yang tidak mampu mengomunikasikan produknya dengan baik atau tidak memiliki waktu banyak mengomunikasikan produknya dengan cara yang ‘menjual’. Bahkan banyak para pengagas yang tidak mengacuhkan kemampuan berkomunikasi.

Salah satu tujuan presentasi video adalah membantu mengomunikasikan gagasan atau konsep melalui video, sebagai media dengar-pandang (*audio-visual*). Gagasan berbentuk produk benda jadi atau konsep dalam bentuk pelayanan (*services*) atau cara kerja akan menjadi lebih mudah dikomunikasikan dalam bentuk presentasi video.

Dengan demikian ciri-ciri presentasi video adalah:

- mengomunikasikan ide
- menunjukkan solusi
- mengomunikasikan produk dan jasa
- menunjukkan cara kerja

Presentasi video sesungguhnya mudah dibu

at, bersifat spontan, dan mengakomodasi ide pembuat. Alat yang digunakan adalah alat yang tersedia dan terjangkau.

Proses pembuatan presentasi video haruslah dirancang dalam bentuk sederhana dan memperhatikan hal – hal berikut:

1. tidak terpaku pada teknik pengambilan gambar yang rumit;
2. teknik pengambilan gambar harus menjamin efektivitas komunikasi;
3. pencetus ide harus terlibat dalam proses, dapat berlaku sebagai sutradara ataupun pemain bahkan sebagai *editor*.

Hal yang harus diperhatikan pada presentasi video produk benda jadi atau cara kerja.

1. Alur presentasi logis, dimulai dari masalah (bila perlu didramatisasi seperlunya), ditunjukkan solusinya berupa gagasan yang akan dikemukakan.
2. Menggunakan urutan (*sequence*) naratif, urutan deskriptif, dan urutan penjelasan (*explanatory*) dengan titik berat pada urutan deskriptif.
3. Urutan terjaga kontinuitasnya.
4. Narasi hanya mengantar dan menjelaskan hal-hal tertentu. Tidak mendominasi seluruh tayangan. Narasi menggunakan kata-kata lugas dan bukan mengomentari tampilan gambar. Narasi dipersiapkan melalui naskah narasi tersendiri. Penempatan kalimat kunci harus tepat, memiliki gaya bercerita yang kuat.
5. Dapat menggunakan kesaksian orang terkenal, atau ilmuwan atau praktisi.
6. Pada tahap simpulan, ditutup dengan narasi yang kuat, berpengaruh, menggunakan gambar yang jelas, *back sound* yang sesuai.

C. Rangkuman

Ciri-ciri presentasi video adalah:

- mengomunikasikan ide
- menunjukkan solusi
- mengomunikasikan produk dan jasa
- menunjukkan cara kerja

D. Tugas

1. Carilah video produk barang jadi di Internet (minimal 3), uraikanlah sesuai dengan ciri presentasi video yang telah Anda pelajari!
2. Tempelkan (*embed*) ke dalam kelas edmodo Anda masing-masing dan

diskusikan!

E. Tes Formatif

Kenalilah bagian-bagian ciri presentasi video produk barang jadi dari video yang Anda temukan di Internet, dan presentasikan di depan kelompok kecil Anda, berikan tanggapan atas komentar, pendapat, atau kritik yang diberikan oleh rekan dan guru Anda.

F. Lembar Jawaban Tes Formatif

G. Lembar Kerja Siswa

.....

.....

.....

.....

.....

Kegiatan Belajar 3: Proses Pengambilan Gambar

A. Tujuan Pembelajaran

Setelah mengikuti pembelajaran, siswa mampu:

- mengenal dan melakukan tahapan produksi dengan alat perekam gambar (*camcorder*), *handphone*, *webcam*, dan *screen recorder*
- menjelaskan ukuran gambar
- menjelaskan pergerakan kamera
- menjelaskan tata cahaya
- menjelaskan tata suara

B. Uraian Materi

Produksi dimulai dari merekam video dengan berdasarkan dan konsep yang sudah dirancang. Kemudian proses rekaman baik visual maupun audio dilakukan, dan seluruh pendukung bekerjasama dalam proses produksi. Pada proses produksi Anda harus menyiapkan:

1. Alat Perekam Gambar (*Camcorder*)

Kamerawan memerlukan sejumlah peralatan standar untuk dapat merekam gambar dengan baik, di antaranya.

- Kamera (*camcorder*) untuk merekam gambar dan suara, contoh: kamera profesional, *handycam*.
- Tripod, agar kamera tidak bergoyang.
- Lampu kamera untuk menambah cahaya, dalam kondisi kurang cahaya.
- Mikropon untuk merekam suara ketika melakukan pengambilan gambar.

a. Menangkap Gambar Dengan Kamera *Handycam*



Gambar I-1 Alat Penangkap Gambar Jenis *Handycam*

Kamera merupakan salah satu alat penting dalam suatu pembuatan film. Fungsi kamera yaitu mengambil atau merekam adegan-adegan (kegiatan) yang diarahkan oleh sang sutradara kemudian divisualisasikan oleh pemain-pemain yang melakukan adegan-adegan. Kamera dioperasikan oleh kru film yang biasa disebut

kamerawan dan dioperasikan sesuai dengan arahan sutradara. Seorang kamerawan perlu mengetahui jenis-jenis kamera, mengenal teknik memegang kamera, teknik pengambilan gambar, dan hal – hal lain dalam pengambilan gambar.

1) Teknik memegang kamera video

Peganglah kamera dengan mantap. Gunakan satu tangan untuk memegang kamera dan mengoperasikan kontrol *zoom*, dan tangan yang lain untuk menjaga agar posisi kamera tidak bergoyang. Dapat digerakkan ke berbagai posisi, tergantung dari sudut pengambilan yang diinginkan atau gunakan selalu tripod untuk menjaga gambar tetap stabil.

2) *Zoom*

Hindarkan penggunaan teknik *zoom* untuk merekam pemandangan yang luas tanpa menggunakan tripod. Ini adalah cara dasar untuk menghindari terjadinya guncangan pada gambar. Dalam proses melakuan *zoom in* dan *zoom out* kamerawan terlebih dahulu harus memastikan angket terakhir dari *angel zoom* tersebut.

3) Peraturan 5 detik

Peraturan penting dalam merekam adalah, rekamlah dalam waktu yang lebih lama dan hindarkan gerakan kamera yang tidak perlu. Selalu rekam satu adegan sekurang – kurangnya dalam 5 detik. Ini akan memudahkan editor untuk mengambil potongan-potongan gambar yang diperlukan. Ingat untuk tetap menghitung dalam hati sampai 5 detik, meskipun pada kondisi yang sulit. Rekam subyek Anda selama 5 detik, stop dan ambil gambar yang lain.

4) Fokus, *Exposure* and keseimbangan cerah putih (*White Balance*)

Hal pertama yang harus dilakukan kamerawan sebelum mengambil gambar adalah menyesuaikan “mata” kamera pada setiap kali pindah lokasi untuk pengambilan gambar. Periksa selalu fokus dan *exposure*. Bila menggunakan *zoom* jauh dan dekat, fokuskan selalu pada jarak ideal ke objek yang Anda inginkan untuk direkam. Setiap kali kamerawan mengubah lokasi

pengambilan gambar maka kondisi cahaya pasti juga akan berubah, maka kamerawan perlu menyesuaikan keseimbangan warna putih pada kamera. Proses ini disebut dengan mengatur keseimbangan cerah putih (*white balance*) kamera.

5) Tanggal dan Waktu

Jangan pernah memasang tanda tanggal dan waktu pada layar yang terekam, ini akan membuat video sama sekali tidak dapat digunakan. Penulisan tanggal dan waktu pada layar tidak membuktikan bahwa video ini diambil pada saat yang tertulis di layar, karena bisa saja yang tertulis tanggal 5 November 1950 tidak menjamin pengambilan video tersebut pada tahun 1950, bisa saja setiap orang mengubah tanggal dan waktu tersebut. Namun, sebaiknya Anda selalu merekam suara Anda pada awal pengambilan gambar yang menjelaskan kapan gambar tersebut direkam, lokasi Anda merekam gambar. Cara inilah yang dapat merekam secara permanen informasi waktu dan tempat pengambilan gambar.

6) Gambarpengisi (*Cutaways*)

Bila Anda merekam sebuah objek, kegiatan ataupun wawancara Anda perlu mengambil gambar yang lain. Sebagai contoh, bila Anda merekam sebuah wawancara Anda perlu untuk merekam juga kantor orang yang Anda wawancarai atau sesuatu yang lain untuk memberikan penjelasan tambahan bagi video wawancara Anda. Contoh lain, bila Anda membuat video tentang orang utan, jangan lupa untuk merekam hutan tempat mereka tinggal dan kebakaran hutan yang merusakkan habitatnya, bila ada Ini akan membuat sebuah video lebih informatif.

Berikut ini adalah prosedur dasar menggunakan kamera.

1) Cara merekam gambar\

- Hidupkan kamera
- Atur *viewfinder*
- Masukkan media simpan (kaset pita, kartu memori, cd, dvd, hardisk, dll)
- Atur ulang kode waktu/*time code*

- Setiap mengambil gambar baru, rekam *color bars* selama 10 detik, bila ada.
- Atur *white balance*
- Atur suara, pastikan level audio bergerak.
- Pilih objek yang akan direkam
- Atur fokus
- Perhatikan “bingkai” dan komposisi
- Tekan tombol *record*
- Rekam gambar yang diinginkan
- Tekan kembali tombol *record* atau *stop* untuk berhenti

2) Cara mengatur fokus

- *Zoom in* ke arah objek/subjek yang akan direkam
- Bila menggunakan manual fokus, atur fokus hingga gambarnya terlihat jelas
- Ukur gambar yang diinginkan
- Pengoperasian harus diulang untuk setiap gambar yang akan direkam

b. Menangkap Gambar Dengan Telepon Genggam (*Handphone*)

Mengabadikan gambar saat ini semakin mudah, apalagi dengan banyaknya telepon genggam (*Handphone*) yang dilengkapi fasilitas untuk merekam video. Berikut adalah tips menangkap gambar dengan menggunakan *Handphone*:

1) Lebih dekat ke obyek

Ponsel kamera yang beredar kebanyakan tidak dibekali dengan lensa zoom yang maksimal, jadi pastikan Anda mendekati objek yang akan direkam.

2) Hati-hati dengan cahaya

Cobalah untuk mengambil gambar dalam kondisi penerangan yang cukup. Saat merekam di bawah terpaan sinar matahari, obyek jangan membelakangi datangnya cahaya, karena obyek akan menjadi gelap. Sebaiknya obyek menghadap sumber cahaya.

3) Keseimbangan

Jaga keseimbangan, usahakan tangan Anda jangan sampai

bergoyang saat merekam. Ini untuk menjaga agar gambar yang dihasilkan stabil, tidak goyang.

4) Hindari penggunaan *digital zoom*

Dekatkan diri ke objek dengan cara menggeser posisi Anda, bukan dengan *digital zoom*. Penggunaan *digital zoom* bisa membuat kualitas gambar berkurang.

2. Ukuran Gambar

Ukuran gambar biasanya dikaitkan dengan tujuan pengambilan gambar, tingkat emosi, situasi dan kodisi objek. Ukuran pengambilan gambar selalu berkaitan dengan ukuran tubuh manusia. Terdapat bermacam-macam istilah antara lain pada tabel I.1 berikut.

Tabel I.1 Istilah Ukuran Gambar

Contoh Gambar	Istilah Ukuran Gambar	No
	<i>Establishing Shot:</i> shot pembuka dari suatu adegan yang memperlihatkan tempat dan waktu adegan itu berlangsung.	1
	<i>Extreme Long Shot (ELS):</i> gambar diambil dari jarak sangat jauh, yang ditonjolkan bukan objek lagi tetapi latar belakangnya. Dengan demikian dapat diketahui posisi objek tersebut terhadap lingkungannya.	2
	<i>Very Long Shot (VLS):</i> menunjukkan subjek yang berada di tengah lingkungan sekitarnya. Dalam ukuran VLS ini, lingkungan di sekitar objek lebih dominan. VLS akan menampilkan panorama yang akan memenuhi layar.	3

	<p><i>LongShoot (LS)</i> : pengambilan secara keseluruhan tubuh dari kepala sampai kaki. Gambar diambil dari jarak jauh, seluruh objek terkena hingga latar belakang objek.</p>	4
	<p><i>Full Shot (FS)</i> : pengambilan gambar objek secara penuh dari kepala sampai kaki.</p>	5
	<p><i>Medium Long Shot (MLS)</i> : gambar diambil dari jarak yang wajar, sehingga jika misalnya terdapat 3 objek maka seluruhnya akan terlihat. Bila objeknya satu orang maka tampak dari kepala sampai lutut.</p>	6
	<p><i>Knee Shot (KS)</i> : pengambilan gambar objek dari kepala hingga lutut.</p>	7
	<p><i>Wide Angle</i> (sudut lebar) : ukuran pengambilan gambar yang memasukkan keadaan sekeliling, jadi sudut lebar akan memberikan pandangan atas keseluruhan keadaan.</p>	8

	<p><i>Mid Shot (MS)</i> : menunjukkan mulai bagian kepala sampai pinggul. Ukuran MS berfungsi untuk menunjukkan siapa yang sedang melakukan aksi.</p>	9
	<p><i>Medium Close Up (MCU)</i> : menunjukkan mulai bagian kepala sampai bahu. Ini merupakan standar pengambilan gambar dalam wawancara.</p>	10
	<p><i>Close Up (CU)</i> : gambar diambil dari jarak dekat. Dalam merekam suatu gambar subjek yang tengah melakukan aksi, maka CU berfungsi untuk memfokuskan sebuah aksi yang tengah dilakukan. Hanya sebagian dari objek yang terlihat seperti hanya mukanya saja atau sepasang kaki yang bersepatu baru.</p>	11
	<p><i>Big Close Up (BCU)</i> : pengambilan gambar wajah yang memenuhi layar penampilan gambar</p>	12

	<p><i>Extreme Close Up (ECU):</i> pengambilan gambar yang terlihat sangat detail seperti hidung pemain atau bibir atau ujung tumit dari sepatu.</p>	13
	<p><i>One Shot (1S) :</i> Pengambilan gambar satu objek</p>	14
	<p><i>Two Shot (2S) :</i> pengambilan gambar dua orang.</p>	15
	<p><i>Three Shot (3S) :</i> pengambilan gambar tiga orang.</p>	16
	<p><i>Group Shot (GS):</i> pengambilan gambar sekelompok orang.</p>	17

3. Gerakan Kamera

Gerakan kamera akan menghasilkan gambar yang berbeda. Oleh karenanya maka dibedakan dengan istilah-istilah sebagai berikut:

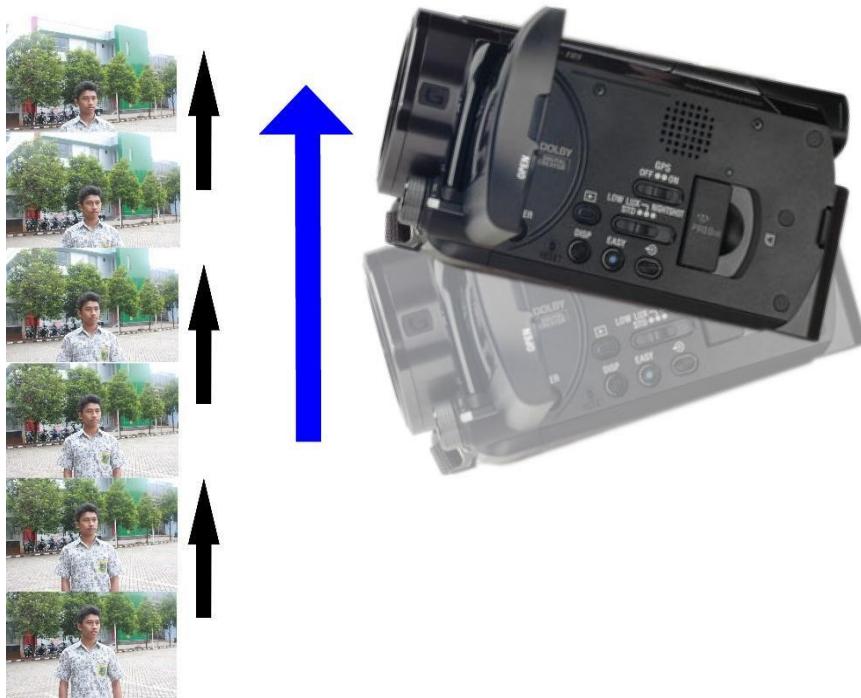
- PAN atau PANNING, yaitu pergerakan kamera secara horizontal, yaitu gerakan kamera dari kiri ke kanan (PAN KANAN) atau dari kanan ke kiri (PAN KIRI).



Gambar I-2Pergerakan PAN dan PANNING

- TILT atau TILTING, yaitu pergerakan kamera secara vertikal gerakan kamera dari

TITL atau TILTING



Gambar
I-3Perge
rakan
TILT
atau
TILTING

c. *T*
RACK
/N, yaitu
teknik
pengam
bilan
gambar
yang
dimulai
dengan

caro menggerakan kamera mendekati objek.



Gambar I-4Pergerakan TRACK IN

- d. *TRACK OUT*, yaitu teknik pengambilan gambar yang dimulai dengan cara menggerakan kamera menjauhi objek.

Hal yang harus diperhatikan pada pengambilan gambar:

1. Setiap gerak harus memiliki makna yang mendukung kelebihan produk.
2. Kejelian kamera menampilkan bagian utama dan kelebihan produk atau cara kerja.
3. Urutan terjaga kontinuitasnya.
4. Apabila tidak menggunakan tripod atau penyangga kamera, hindari penggunaan *zoom in*. Sebaiknya kamerawan mendekati objek sebagai pengganti *zoom in*.
5. Untuk memfokuskan objek (mengarahkan kamera pada satu titik objek tertentu) lakukan *zoom in*, pastikan objek sudah fokus kemudian *zoom out* sampai pada posisi kedudukan semula. Lakukan perekaman gambar.

4. Tata Cahaya

Satu hal yang perlu diperhatikan dalam pengambilan gambar adalah tata cahaya. tata cahaya dibuat sesederhana mungkin selama pengambilan gambar, objek harus menghadap sumber cahaya utama. Disarankan dengan membuat sumber cahaya melalui 3 titik.

Teknik tata cahaya tiga titik (*Three Point Lighting*) adalah metode standar yang digunakan dalam media visual seperti video, film dan fotografi. Ini adalah sistem yang sederhana namun serbaguna yang menjadi dasar tata cahaya.

Teknik ini menggunakan tiga lampu yang disebut *key light*, *fill light* dan *back light*. Tentu Anda akan membutuhkan tiga lampu untuk memanfaatkan teknik sepenuhnya. Perhatikan hal – hal sebagai berikut:

- Jika Anda hanya memiliki satu lampu, jadikan *key light*.
- Jika Anda memiliki 2 lampu, satu adalah *key light* dan yang lain adalah sebagai *fill light* atau *back light*.

a. *Key Light*



Key light adalah penyinaran terarah yang utama (main source) yang mengenai/jatuh pada suatu objek. *Key light* menghasilkan bayangan yang kuat, memberikan tekanan pada segi yang menarik dari objek dan membentuk dimensi.

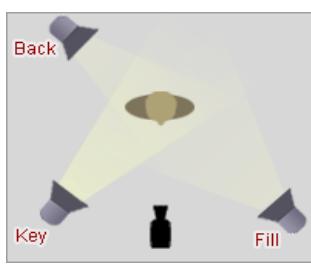
b. *Fill Light*



Fill light adalah penyinaran yang digunakan untuk melunakan bayangan yang dihasilkan oleh *key light*. Ini adalah cahaya sekunder yang digunakan untuk mengatur bayangan agar tidak terlalu keras atau lembut yang diciptakan oleh *key light*.

Mengisi biasanya akan lebih lembut dan setengah daya dari *key light*. Untuk mencapai hal ini, Anda bisa memindahkan cahaya lebih jauh atau Anda mungkin juga ingin mengatur cahaya pengisi lebih banyak dari lampu kunci/utama.

c. *Back Light*



Back light adalah penyinaran dari belakang subjek (berlawanan arah kamera) diatur sehingga jatuh mengenai kepala dan bahu dari subjek. Penyinaran ini membentuk garis tepi dari bentuk subjek sehingga memberi kesan memisahkan subjek dengan latar belakang.

5. Tata Suara

Tata suara adalah bagian penting dari sebuah produk video, untuk melengkapi sebuah penjelasan sebuah cerita. Dalam membuat

presentasi video adakalanya selain menggunakan suara presenter sendiri juga menggunakan suara orang lain dalam membacakan narasi dari video yang ditampilkan.

Voice over adalah narasi tambahan yang berupa suara manusia yang membacakan sebuah cerita/narasi yang berkaitan dengan video yang dibuat. Hal yang harus diperhatikan dalam *voice over* adalah pemilihan *voice over talent* atau orang yang mengisi/menyuarakan *voice over*. Hal ini penting karena ini berpengaruh terhadap proses selanjutnya.

Dalam praktiknya, *voice over* menggunakan perangkat perekam suara yang sudah cocok dengan komputer, misalnya *microphone* komputer itu sendiri. Kemudian setelah proses perekaman suara *narrator/voice over talent*, dilanjutkan dengan editing suara hasil rekaman tersebut, misalnya dengan pembersihan *noise*, menaikkan gain dan lain-lain sehingga suara bagus dan siap untuk digabungkan dengan gambar.

Hal hal yang perlu diperhatikan dalam perekaman suara:

1. Pastikan peralatan perekaman suara dalam kondisi baik /tidak rusak yang dapat mengasilkan gangguan suara (*noise*).
2. Pastikan indikator level audio pada kamera bekerja.
3. Jangan melakukan aktifitas yang tidak perlu yang dapat menyebabkan suara, hingga mengganggu proses perekaman.

6. *Screen Recording*

Selain menggunakan kamera, gambar bergerak dapat juga direkam dengan *Screen recording* (merekam layar). *Screen recording* adalah merekam tampilan yang tampak di layar atau piranti keluaran visual lainnya. Biasanya ini adalah suatu gambar digital yang ditangkap oleh aplikasi perekam layar yang dijalankan pada komputer, walaupun dapat pula dihasilkan oleh kamera atau piranti yang menangkap keluaran video dari komputer.

Screencast O Matic adalah sebuah aplikasi berbasis Java yang digunakan untuk membuat screencasts pada sistem operasi Windows, Mac, dan Linux.

Screencast O Matic memberikan layanan software gratis yang memungkinkan pengguna untuk merekam semua tampilan dan gerakan

pada layar monitor. Baik gerakan krusor dan klik indikator, mudah untuk digunakan, dapat menambahkan keterangan atau komentar dengan mudah.

Aplikasi ini dapat diunduh (*download*) di alamat: <http://www.screencast-o-matic.com/> atau langsung merekam secara *online* di halaman tersebut, dengan mengklik *record* dan mengikuti proses berikutnya yang diminta, *built in camera (webcam)* dapat digunakan untuk mengambil gambar operator komputer sebagai pemain/presenter.

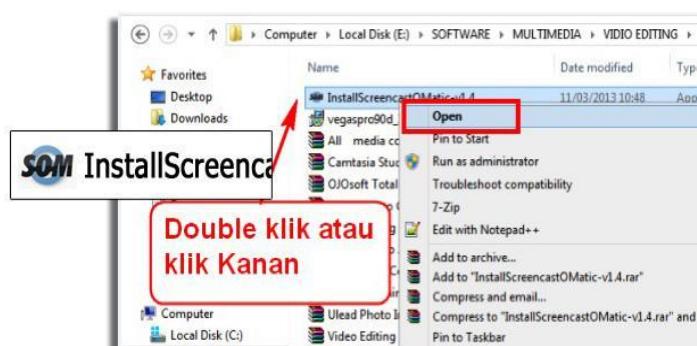
Aplikasi ini memiliki kemampuan untuk menambahkan sebuah file teks untuk *captioning* dan berbagi video dengan *audiens*. Video dapat disimpan dalam format MP4, AVI, FLV, atau dan kemudian diunggah (*upload*) ke *Screencast O Matic*, *web space* atau *YouTube*.

Anda dapat menggunakan *Screencasts O Matic* untuk merekam tugas guru yang menggunakan komputer, presentasi produk, bercerita, dan lain sebagainya.

a. Instalasi *Screencast O Matic*

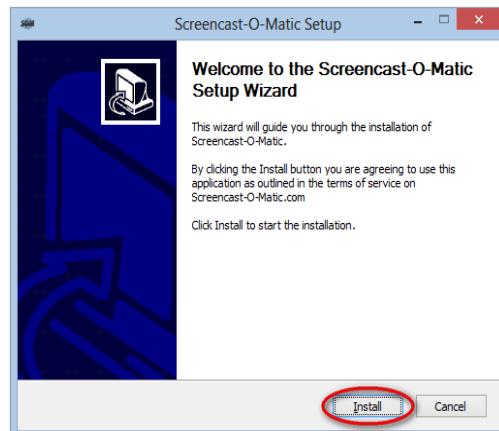
Sebelum dapat menggunakan *Screencast O Matic*, Anda perlu melakukan instalasi *aplikasi* pada komputer ataupun laptop dengan langkah-langkah sebagai berikut:

- 1) Pilih *Software installer* *Screencast O Matic*, kemudian klik 2 (dua) kali atau klik kanan kemudian pilih *Open*.



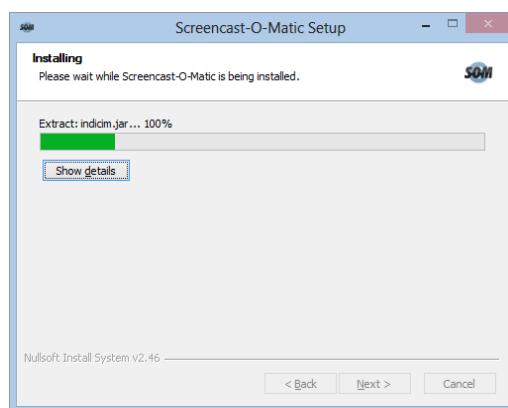
Gambar I-5Proses Membuka (*Open*) Instalasi Program

- 2) Setelah menu *pop-up* instalasi (*Welcome to the Screencast-o-matic setup wizard*) muncul, pilih tombol *Install* untuk melanjutkan proses instalasi.



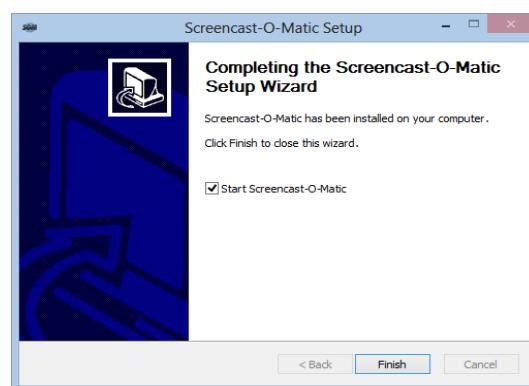
Gambar I-6Screencast-O-Matic Setup

- 3) Tunggu proses instalasi program selesai dijalankan, sehingga akan muncul menu *pop-up* berikutnya.



Gambar I-7Progres Instalasi Screencast-O-Matic

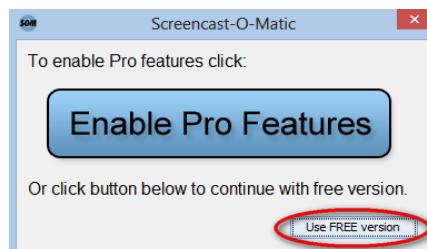
- 4) Centang *check box* jika ingin memulai program dan tekan tombol finish, atau sebaliknya jangan pilih *checkbox* jika tidak ingin menjalankan *Software*.



Gambar I-8Completing the Screencast-O-Matic Setup
Wizard

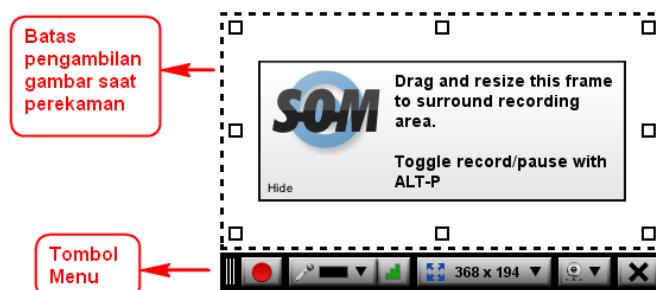
b. Menggunakan Screencast O Matic

Setelah instalasi *Screencast O Matic*, aplikasi dapat langsung digunakan tanpa harus memerlukan registrasi.



Gambar I-9Menjalankan Software *Screencast-O-Matic*

Pilih tombol *Use free version* untuk ke tampilan awal *Screencast O Matic* seperti pada gambar di bawah ini:



Gambar I-10Tampilan Awal *Screencast-O-Matic*

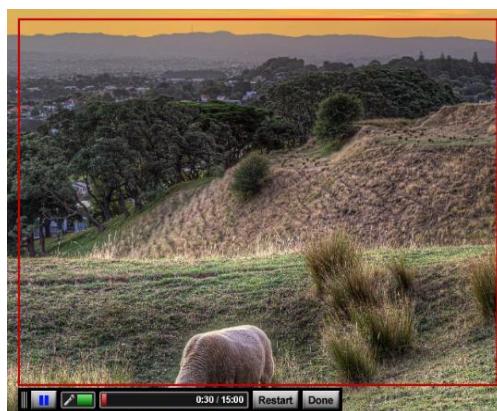
Tabel I.2 Keterangan menu *Screencast-O-Matic*

Keterangan	Nama Objek	Objek
Berfungsi untuk mulai merekam dan membuat video	Tombol <i>record</i>	
Berfungsi untuk menghentikan perekaman sementara dan dapat melanjutkan merekam layar yang sedang berlangsung.	Tombol <i>pause</i>	
Berfungsi untuk mengaktifkan MIC pada <i>Screencast O Matik</i> . Bila suara sudah masuk indikator suara akan bergerak maju mundur.	Tombol suara (<i>sound</i>)	
Berfungsi untuk mengatur	Tombol ukuran	

ukuran layar pada saat merekam layar.	layar	
Berfungsi untuk mengaktifkan web cam yang ada pada komputer/laptop.	Tombol web cam	
Berfungsi untuk mengulang proses merekam layar bila merasa video yang direkam sebelumnya kurang memuaskan.	Tombol <i>restart</i>	
Berfungsi untuk menutup program <i>Screencast O Matic</i> sebelum mulai merekam layar.	Tombol <i>close</i>	
Berfungsi untuk menutup program <i>Screencast O Matic</i> setelah proses perekaman selesai.	Tombol <i>done</i>	

Untuk memulai proses perekaman layar lakukan langkah-langkah berikut:

- a) Tekan atau klik tombol *record* kemudian tunggu sampai tulisan di layar bertuliskan Go. Jangan kuatir bila gambar dari web cam Anda tidak mucul dalam layar karena secara sistem gambar dari web cam akan disembunyikan.



Gambar I-11Proses Pengambilan Video Dengan *Screencast-O-Matic*

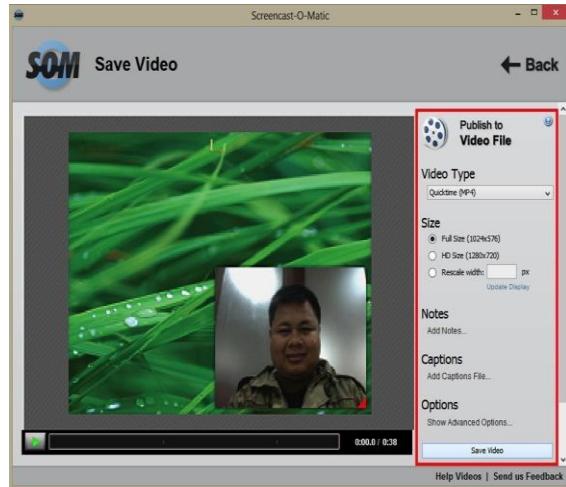
- b) Mulailah melakukan aktifitas dikomputer yang ingin direkam.

- c) Untuk menghentikan proses rekaman sementara tekan tombol *Pause* , sedangkan untuk mengulang perekaman layar jika dianggap belum sesuai pilih tombol *Restart* .
- d) Setelah proses rekaman selesai pilih tombol *Done* , Anda akan dihadapkan ke menu penyimpanan file seperti gambar berikut:



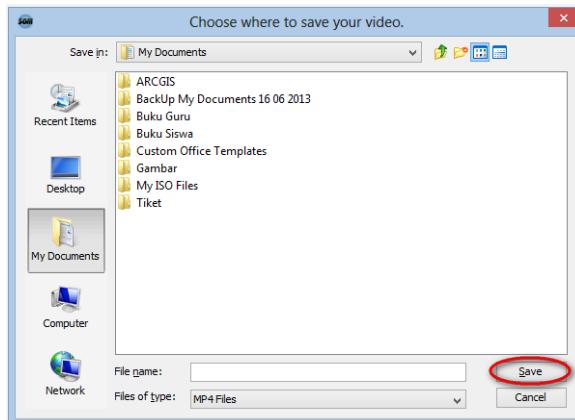
Gambar I-12Menu Pilihan Simpan File

- e) Untuk melihat hasil rekaman tekan tombol *Play*  seperti yang ditunjukkan pada kotak merah di atas. Jika sudah dirasa cukup simpan file sesuai dengan pilihan:
 - *Publish to Screencast O Matic* : menyimpan file pada web Screencast O Matic, hasilnya dapat dilihat oleh masyarakat umum bila komputer Anda terhubung dengan internet.
 - *Publish to Youtube* : menyimpan file pada server web Youtube, hasil rekaman dapat dilihat atau ditonton oleh pengguna Youtube.
 - *Publish to Video file* : menyimpan pada media penyimpanan lokal, seperti hardisk atau flashdisk.
 - o Jika anda memilih *Publish to video file*, maka akan tampil kotak dialog sebagai berikut:



Gambar I-13Menu Pilihan Simpan File (*Publish To Video File*)

- o Tentukan tipe file dari video (*Videotype*) yang akan disimpan (MP4, AVI, FLV dan GIF), disarankan memilih format MP4 untuk hasil yang paling baik.
- o Tentukan ukuran dari file video (*Size*) yang akan disimpan. Ukuran file disesuaikan dengan kebutuhan. Pilihan ukuran yang disediakan adalah *Fullsize*, *HDSIZE*, dan *Rescalewidth* (dapat memilih langsung ukuran yang diinginkan dalam pixel), disarankan memilih ukuran *FullSize* untuk hasil yang paling baik.
- o Berikan catatan seperlunya untuk hasil rekaman dengan memilih *Notes* dan *Captions (optional)*
- o Pada pilihan menu *Options* dapat dipilih jika menginginkan hasil rekaman disimpan dengan menghilangkan teks tambahan, gerakan *mouse*, suara dari mikrofon dan gambar dari *web cam*.
- o Posisi *web cam* dapat dipindah ataupun diubah ukurannya dengan menekan gambar segitiga berwarna merah pada kotak *web cam*. Bila proses *editing* sudah selesai maka dapat menekan tombol “Save Video” pada pojok kanan bawah dari jendela editing.
- o Pilih nama dan tempat video yang akan disimpan, misal pada folder *My Documents*.
- o Ketikkan nama file pada *file name* kemudian tekan tombol save.



Gambar I-14 *File Explorer Tempat Menyimpan File*

- o Proses akan berlangsung tergantung dari lama merekam dan kemampuan dari komputer.

C. Rangkuman

- Produksi melakukan apa yang telah disiapkan pada proses praproduksi, dan akan menghasilkan suatu karya digital video sesuai dengan harapan.
- Langkah awal produksi adalah pengguna kamera.
- Untuk menangkap gerak dalam bentuk digital digunakan kamera, kamera dapat berupa kamera handycam, kamera handphone ataupun kamera webcam.
- Menggunakan kamera harus mengerti teknik memegang, mengambil dan mengerti unsur-unsur gambar.
- Menangkap gambar dengan handphone mempunyai beberapa perbedaan dengan handycam karena mempunyai perbedaan karakteristik lensa.
- Pengambilan gambar dapat dibagi menjadi 2 macam pergerakan kamera yaitu bergerak dan diam.
- Untuk hasil video yang baik maka harus memperhatikan unsur pencahayaan.

D. Tugas

Lengkapilah Naskah yang telah Anda buat pada KB 20 pada semester 1 dengan kode bahasa gambar, gerakan kamera, tata cahaya, dan tata suara!

Contoh naskah yang lengkap

Ide: Mengenalkan Cara kerja Kopling

Sinopsis: seorang siswa menginformasikan fakta-fakta menarik dan menjelaskan tentang kopling dan cara kerjanya.

No.	Visual	Audio	Waktu (detik)
0	Blank		2
1	INT. Presenter berjalan menuruni tangga	Tanpa ini. Anda akan susah datang tepat waktu ke sekolah.	6
2	CU: wajah presenter samping	Tapi bukan jam waker	3
3	presenter berjalan dari tangga menuju tempat parkir MS: presenter	Tanpa ini jakarta bandung akan jadi perjalanan yang sangat lama.	6
4	CU: wajah presenter	Tapi bukan jalan Tol.	3
5	Panning extreme close up atas lutut hingga bawah	Setiap perjalanan akan menjadi hal yang sangat menyiksa dan tidak nyaman	6
6	EXT. di tempat parkir LS: presenter berdiri di samping motor	Tanpa ini kendaraan bermotor tidak akan berkembang seperti sekarang	8
7	Animasi Openning Title : Kopling manual pada sepeda motor	Sound: Musik	9
8	Bg: hitam Kenapa kendaraan bermotor		3

	perlu kopling?		
9	EXT. di tempat parkir MS: presenter menjelaskan inst: PAN mesin, rantai, roda	untuk menggerakan kendaraan bermotor diperlukan alat untuk menghubungkan putaran mesin keroda penggerak	12
10	MS: presenter	Nah penghubungan ini dinamakan kopling atau kalau dinegeri asalnya perangkat ini disebut clutch	7
11	pengendara motor menjalankan motor dan berhenti lalu mencoba jalan lagi Cut to Cut LS: pengendara motor ECU: tangan menekan tuas rem MS: pengendara motor ECU: tombol start mesin MS: pengendara motor kesulitan menghidupkan motor	Direct Sound Presenter Nah sekarang bayangkan apabila poros utama mesin selalu terhubung dengan roda. Saat motor berhenti mesin juga harus mati. Saat mesin hidup, sepeda motor akan nyelonong jalan terus. Pasti menyusahkan kan.	15
12	animasi: Kerja kopling melepas putaran mesin	Nah, dari situ diciptakan perangkat yang memungkinkan mesin dan roda melakukan decoupling. Decoupling adalah melepaskan hubungan poros mesin dari roda	12

E. Tes Formatif

Amatilah contoh video yang diputar oleh guru, uraikanlah berdasarkan ukuran gambar, gerakan kamera, tata cahaya dan tata suara.

F. Lembar Jawaban Tes Formatif

Video 1

Ukuran gambar	Gerakan kamera	Tata cahaya	Tata suara

G. Lembar Kerja Siswa

.....

.....

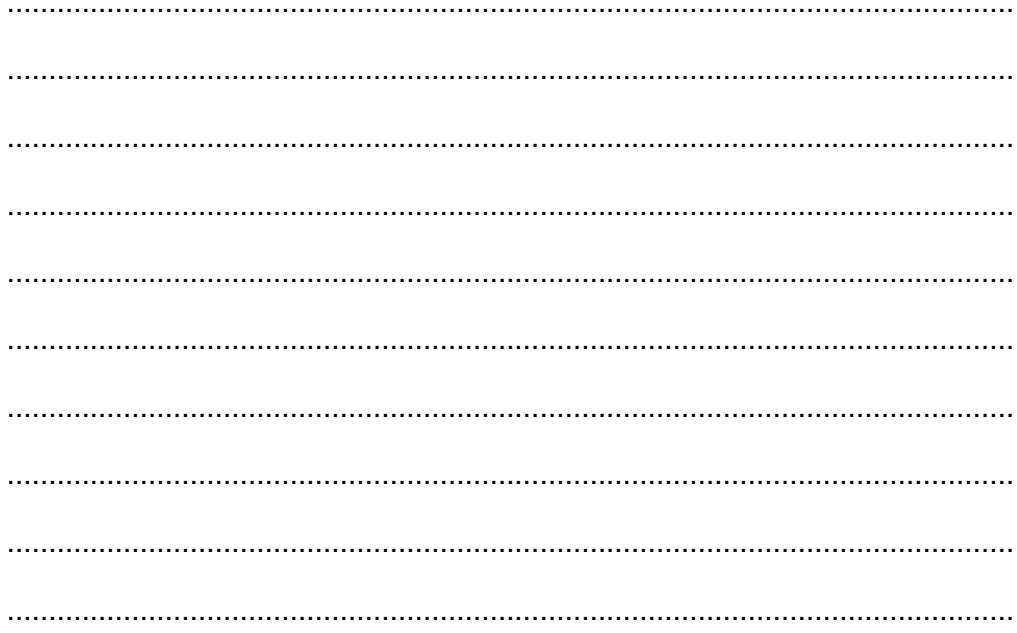
.....

.....

.....

.....

.....



Kegiatan Belajar 4: Pengambilan Gambar dengan Kamera

A. Tujuan Pembelajaran

Setelah mengikuti pembelajaran, siswa mampu :

- Melakukan tahapan produksi dengan alat pengambil gambar (*camcorder*, *handphone*, *webcam*, dan *screen recording*).
- Melakukan pengambilan gambar dengan pergerakan kamera dan tata cahaya.

B. Tugas

Koordinasi persiapan pengambilan gambar!

1. Siapkan naskah yang sudah lengkap pada KB 3.
2. Siapkan peralatan utama, dan peralatan pendukung.
3. Siapkan pemain.
4. Siapkan jadwal.

Pengambilan gambar!

Urutan :

1. Pengambilan gambar tidak perlu sesuai dengan urutan dalam naskah.
2. Pertahankan *Continuity* dalam pengambilan gambar.

Continuity adalah kesinambungan cerita dan gambar. Contoh kesinambungan cerita dan gambar, disampaikan sebagai berikut.

- a. Seorang yang tampil dengan baju warna kuning, harus tetap menggunakan baju tersebut dan tampil yang sama ketika pengambilan gambar yang menggambarkan kelanjutan gambar terdahulu, meskipun kegiatan pengambilan gambar dilakukan pada hari/waktu yang berbeda.
- b. Arah gerakan dan angel juga harus dijaga agar jangan memberikan kesan berbeda.

Untuk menjaga *continuity* atau kesinambungan gambar digunakan lembar *continuity*, lihat contoh di bawah ini.

SCRIPT & CONTINUITY REPORT

PRODUKSI : Ngalir Production
 JUDUL FILM : EMAK
 HARI, TANGGAL : SENIN, 19 SEPTEMBER 2011
 PRODUSER : SAPTO
 SUTRADARA : MILA KAMILA
 PENULIS NASKAH : DARWANTO

SCENE#	SHOT#	TAKED#	TIME CODE#			REMARK#			DESCRIPTION#
			IN#	OUT#	G#	N#	C#		
1#	1#	1#	00.00.00#	00.02.02#		V#			Asep naik sepeda#
	2#	2#	00.02.02#	00.12.16#	V#				Roda sepeda#
	3#	3#	00.12.16#	00.38.08#		V#			
	2#	1#	00.38.08#	01.05.16#	V#				Kaki mengayuh sepeda#
	2#	2#	01.05.16#	01.34.01#		V#			
	3#	1#	01.34.01#	01.45.21#		V#			Punggung Asep#
	2#	2#	01.45.21#	02.00.04#		V#			
	4#	1#	02.00.04#	02.13.16#		V#			Mengayuh sepeda#
	2#	2#	02.13.16#	02.28.00#	V#				
	5#	1#	02.28.00#	02.43.06#		V#			Sepeda ditabrak motor#
	2#	2#	02.43.06#	02.59.16#		V#			
	3#	3#	02.59.16#	03.10.12#		V#			
	2#	4#	03.10.12#	03.18.14#		V#			
	2#	5#	03.18.14#	03.28.13#		V#			
	2#	6#	03.28.13#	03.38.11#		V#			
	2#	7#	03.28.11#	03.45.13#		V#			
	2#	8#	03.45.13#	03.52.07#		V#			
	2#	9#	03.45.07#	03.59.24#	V#				Asep jatuh#
	2#	6#	03.59.24#	04.08.18#		V#			
	2#	2#	04.08.18#	14.18.10#		V#			

Gambar I-15 Lembar Continuity

Kegiatan Belajar 5: Mengenal Tahapan Pascaproduksi

A. Tujuan Pembelajaran

Setelah mengikuti pembelajaran, siswa mampu :

- Mengenal tahapan pascaproduksi: *Capturing/importing, editing, dan rendering.*

B. Uraian Materi

Kegiatan pascaproduksi pada dasarnya adalah kegiatan editing. *Editing* video merupakan proses menyusun dan menata hasil rekaman gambar menjadi satu keutuhan berdasarkan naskah.

Pekerjaan *editing* meliputi capturing/importing, pemotongan, penggabungan, penyisipan gambar, transisi dan gambar pendukung lainnya serta pemanfaatan suara.

1. *Capturing/Importing*

Proses memindahkan hasil rekaman gambar dari kamera ke perangkat *editing* dapat dilakukan dengan cara *capturing/importing*. *Capturing* dilakukan bila hasil rekaman tidak berupa file video, sedangkan *importing* dilakukan bila hasil rekaman berupa file video yang dapat dibaca oleh perangkat *editing*.

2. Pemotongan

proses memotong hasil rekaman gambar untuk mendapatkan hasil potongan video yang lebih baik

3. Pengaturan Transisi

Transisi merupakan bentuk perpindahan antarpotongan gambar untuk menjaga kontinyuitas gambar, membentuk suasana, pembeda waktu dan tempat.

Jenis-jenis transisi adalah sebagai berikut.

a. *Cut/Cut To*

Cut berfungsi sebagai perpindahan atau transisi dari satu gambar atau adegan ke adegan yang lain secara langsung. *Cut* digunakan untuk:

- menyatakan kesinambungan cerita;
- menggambarkan detail objek;
- menciptakan suasana kejadian tegas, tegang, semangat.

b. *DISSOLVE*

Dissolve berfungsi sebagai jembatan potongan gambar yang secara berangsur - angsur terjadi perpindahan gambar. *Dissolve* digunakan untuk:

- menciptakan suasana kejadian romantis, halus, mengalir, sedih;
- menyatakan waktu lampau atau lamunan masa depan.

c. *WIPE*

Wipe berfungsi sebagai transisi yang menggantikan gambar dengan gambar berikutnya dengan cara bergerak dari sisi ke sisi lain menggunakan pola bentuk tertentu. *Wipe* digunakan untuk:

- menciptakan suasana ceria, bahagia, *glamour*;
- memberikan kesan retro.

d. *FADE/Fading*

Fading berfungsi sebagai transisi yang menggantikan gambar dari gelap perlahan-lahan menjadi tampak gambarnya (*fade in*) atau dari gambar berubah secara berangsur-angsur menjadi gelap (*fade out*).

Fade berfungsi untuk:

- sebagai awal dari sebuah adegan;
- membedakan perubahan waktu.

4. Pemaduan Suara

Pemaduan suara adalah proses memadukan suara latar kedalam *track audio* dengan gambar yang sudah tersusun atau sebaliknya.

5. Rendering

Proses akhir penyatuan hasil editing menjadi satu kesatuan video yang utuh.

Editing

Untuk melakukan sebuah editing video diperlukan peralatan komputer/laptop dan menggunakan aplikasi editing video. Terdapat banyak aplikasi editing video saat ini. Berikut akan dicontohkan penyuntingan (editing) menggunakan *Windows Movie Maker*.

Windows Live Movie Maker adalah perangkat lunak yang merupakan bagian dari *Windows Live Essentials*. Fungsi utama program ini adalah untuk melakukan olah digital terhadap gambar bergerak (video), misalnya untuk menambahkan efek visual, atau menambahkan redaksi singkat yang

berhubungan dengan video yang sedang disunting.

Format file hasil rekaman yang dapat diimpor ke Windows Movie Maker adalah sebagai berikut :

- a. File video berformat: .ASF, .AVI, .WMV, .MP4, .MPEG1, .MPEG, .MPG, .M1V, .MP2
- b. File audio berformat: .WAV, .SND, .AU, .AIF, .AIFC, .AIFF, .MP3
- c. File Windows Media berformat: .ASF, .WM, .WMA, .WMV
- d. File Gambar berformat: .BMP, .JPG, .JPEG, .JPE, .JFIF, .GIF, .PNG

Program kecil ini memiliki berbagai fitur dasar penyuntingan video yang sangat sederhana, namun sudah mencukupi bagi para pengguna pemula.

Harap diingat, untuk memulai editing dengan *Windows Movie Maker* video harus sudah ada di PC/Komputer yang akan digunakan untuk editing. Program ini merupakan program yang secara *otomatis* sudah *terinstal* pada *Windows xp* dan *Vista* sedangkan untuk *Windows 7* dan *8* pengguna perlu melakukan instalasi *windows essentials* terlebih dahulu. Siapa pun yang ingin mengunduh (men-download) aplikasi ini ke komputer pribadi, dapat membuka *link/tautan* berikut:

<http://windows.microsoft.com/en-us/windows-live/essentials>

Berikut ini adalah panduan penggunaan *Windows Movie Maker* versi *Windows 7*:

1. Memulai Penyuntingan

Untuk memulai menggunakan aplikasi, bukalah aplikasi windows movie maker.

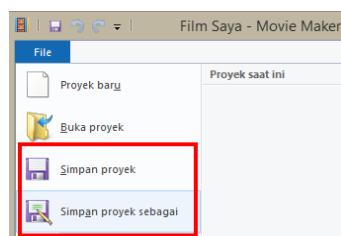


Gambar I-16Memulai *Windows Movie Maker*

2. Memulai dan Menyimpan Sebuah Proyek

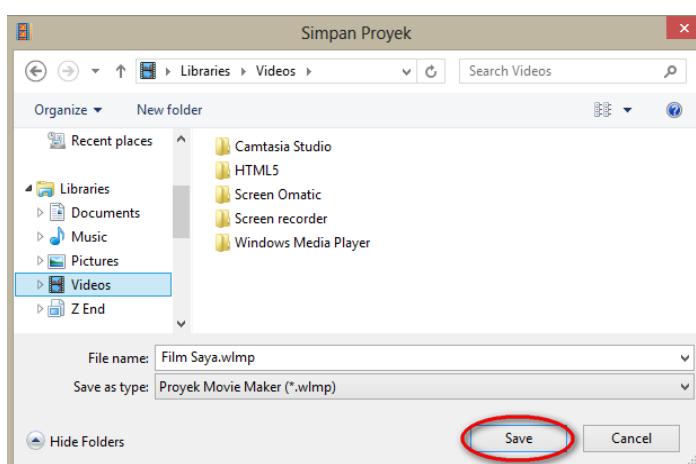
Sebelum berkerja dengan video, Anda harus menyimpan proyeknya

terlebih dahulu. Untuk menyimpan projek lakukan langkah sebagai berikut:



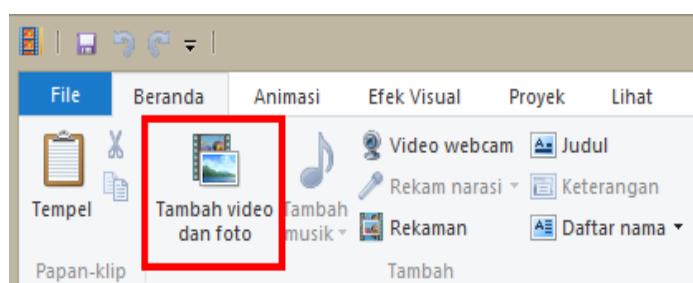
Pilih tombol menu *File*, dan pilih simpan sebagai proyek. Lanjutkan dengan mengisi *Filename*, kemudian tekan tombol Simpanproyek (*Save*). Anda dapat juga menyimpan dengan memilih Simpanproyeksebagai (*Save as*).

Gambar I-17 Menu Save Simpanproyeksebagai (*Save as*).



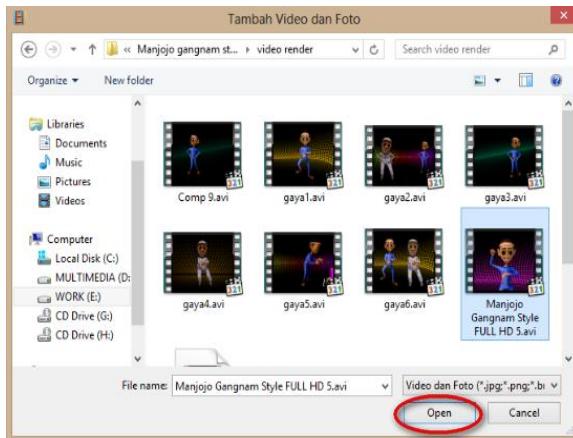
Gambar I-18Proses menyimpan Projek

3. Menambahkan *File* yang akan di edit/ *Importing Digital Movies and Photos*
 - a. Pilih menu Beranda dan klik tombol “Tambahkan video dan foto” (*Add videos and photos*)



Gambar I-19Menambahkan Video

- b. Cari video atau foto yang akan diedit lalu pilih file dan tekan tombol “open”.



Gambar I-20Memilih Video

4. Memotong Video Menggunakan Fitur *Split*

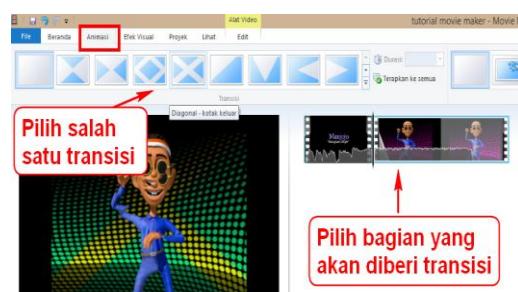
Drag garis hitam di tempat manapun yang Anda inginkan untuk memotong video. Pilih menu *edit* lalu klik tombol “Pecah” (*Split*).



Gambar I-21Memecah Video

5. Menambahkan Transisi Video

Pilih potongan video yang akan diberi transisi. Klik menu Animasi (*Animations*), pilih salah satu jenis transisi yang tersedia sesuai dengan kebutuhan.

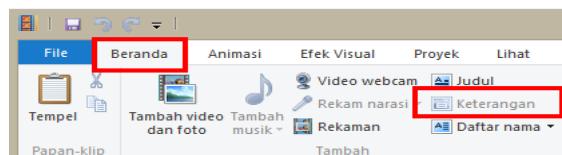


Gambar I-22Menambahkan Transisi Video

6. Menambahkan Teks Menggunakan Fitur *Caption*

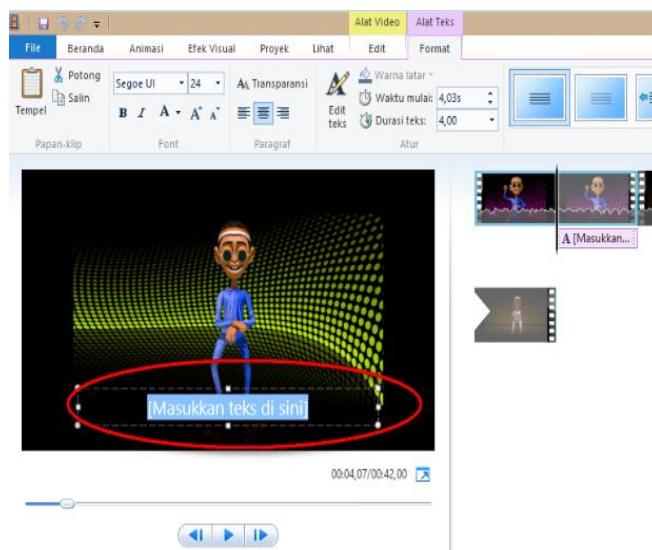
Pilih potongan video yang akan diberi teks, klik menu *Beranda* (*Home*).

Pilih Keterangan (Caption) pada bagian kanan.



Gambar I-23Menambahkan Teks Caption Pada Video

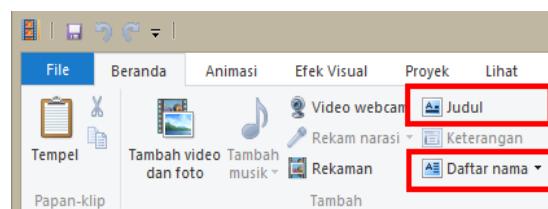
Teks keterangan akan muncul pada bagian bawah video Anda. Klik dalam kotak tulisan (*enter text here*) dan tuliskan teks video yang diinginkan.



Gambar I-24Menambahkan Teks Pada Video

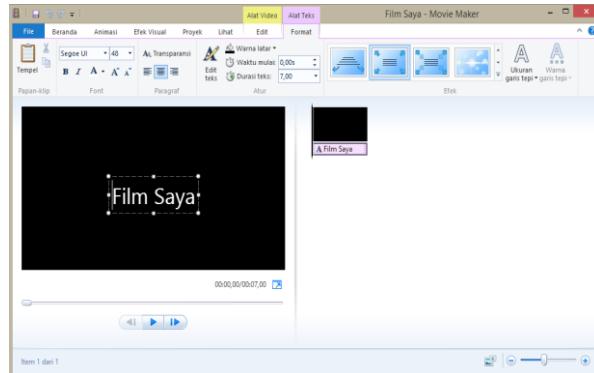
7. Menambahkan Judul dan Daftar nama/*credit title*

Pilih menu *Beranda (Home)* , klik tombol *Judul (Title)* untuk memberikan Judul. Klik *Daftarnama (Credits)* maka akan berisi pilihan submenu (*drop down*) yang meliputi *Daftar nama (Credits)*, *Sutradara (Director)*, *Dibintangi (Staring)*, *Lokasi (Location)*.



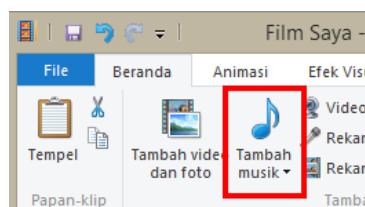
Gambar I-25Menambahkan Judul dan Daftar Nama

Maka akan muncul **Layar hitam** dengan kotak teks, kemudian klik dalam kotak tersebut dan tuliskan Judul video atau Daftar nama. Sesuaikan dengan judul, daftar nama, lokasi, pemeran.



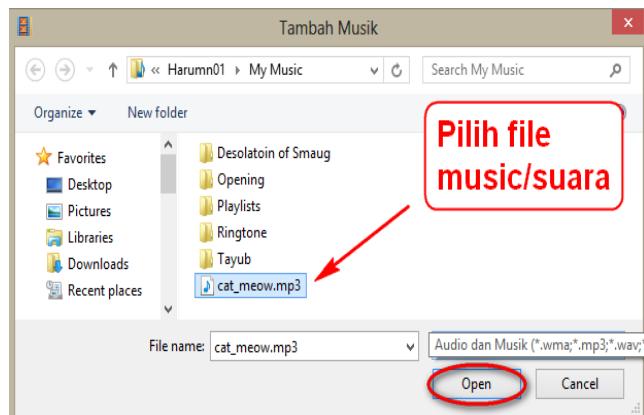
Gambar I-26 Menambahkan Judul dan Daftar nama

8. Menambahkan Suara Menggunakan Menu Tambah Musik (Add Music)



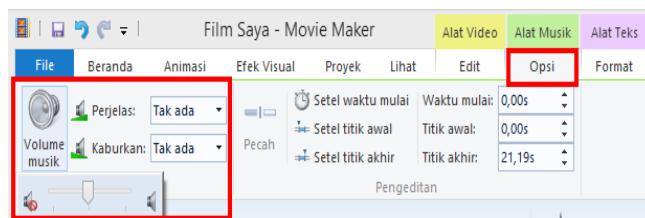
Gambar I-27 Tab Beranda

Pilih menu *Beranda* (*Home*) kemudian klik ikon *Tambahmusik* (*Add Music*). Kemudian pilih lokasi (folder) tempat Anda menyimpan file music/suara. Pilih file music/suara yang Anda inginkan kemudian tekan tombol *Open*.



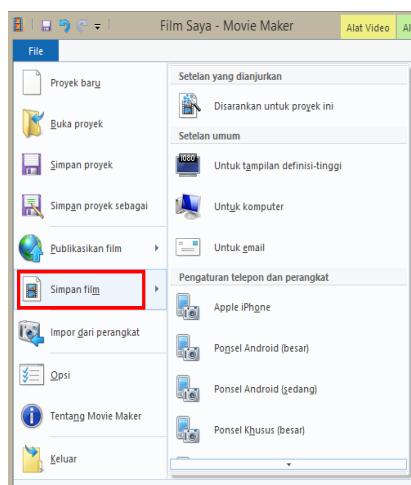
Gambar I-28 Menambahkan Suara

Setelah file musik/suara dibuka, Anda dapat mengatur volume musik dengan memilih Menu *Opsi* (Option) lalu klik menu *VolumeMusik* (*Music volume*), dan aturlah volumenya.



Gambar I-29 Mengatur volume music

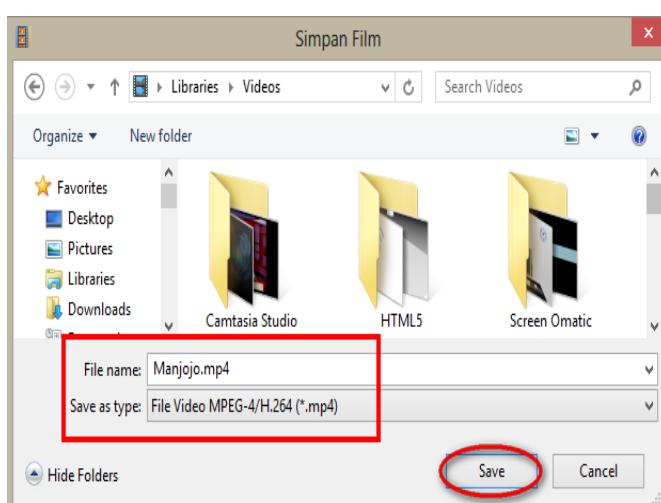
9. Simpan Video (Save Movie)



Gambar I-30 Menu File Simpan

Pilih menu *File* kemudian klik Simpan film (Save Movie). Anda dapat memilih setelan (*setting*) sesuai dengan kebutuhan Anda. Contoh pilih untuk komputer (*for computer*).

Pada kotak dialog simpan film (gambar di bawah), ketik pada *FileName* sesuai nama file yang diinginkan. Anda dapat memilih format (*.mp4 atau *.wmv) pada tipe (*Save as type*) yang disediakan. Klik *Save* untuk mengakhiri akhir proses penyimpanan.



Gambar I-31 Simpan Video (Save Movie)

Hal yang harus diperhatikan pada editing video

1. Apabila format file video tidak terdukung (*support*) oleh aplikasi editing, Anda dapat mengkonversi format file video menggunakan aplikasi convert (misalnya Format Factory, Total Video Converter, Any Video Converter, dan lain-lain).
2. Di dalam editing kontinuitasnya harus terjaga.

C.Rangkuman

- *Editing* video merupakan proses menyusun dan menata hasil rekaman gambar menjadi satu keutuhan berdasarkan naskah.
- Pekerjaan *editing* meliputi capturing/importing, pemotongan, peng gabungan, penyisipan gambar, transisi dan gambar pendukung lainnya serta pemanfaatan suara.

D.Tugas

Gunakan file contoh video (*videos library, Wildlife*) di komputer Anda, lakukanlah editing berdasarkan langkah-langkah editing yang sudah Anda pelajari (lakukan cutting, transisi, suara, tambahkan teks dan kredit), lakukan *save movie!*

E. Tes Formatif

Jelaskan langkah-langkah proses editing yang benar!

F. Lembar Jawaban Tes Formatif

Langkah-langkah proses editing yang benar adalah

.....
.....
.....
.....
.....

G.Lembar Kerja Siswa

.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....



Kegiatan Belajar 6: Proses Editing

A. Tujuan Pembelajaran

Setelah mengikuti pembelajaran, siswa mampu :

- Melakukan tahapan pascaproduksi dengan program editing

B. Tugas

1. Lakukanlah proses editing dari hasil kegiatan belajar 4, oleh masing-masing siswa!
2. Presentasikan hasil pekerjaan Anda dalam kelompok, pilihlah salah satu yang terbaik dari kelompok Anda!

**Kegiatan Belajar7: Menerapkan Fitur Aplikasi Pengolah Simulasi Visual -
Tahap Produksi: Fungsi, Instalasi, Fitur Software,
*Navigation, Basic Manipulator, Move and Selection***

A. Tujuan Pembelajaran

Setelah mengikuti pembelajaran, siswa mampu :

- Menjelaskan fungsi *software Blender*
- Melakukan instalasi *software Blender*
- Menjelaskan fitur *software Blender*
- Menjelaskan basic 3D
- Menjelaskan fitur *Basic Manipulator*
- Menjelaskan fitur *Navigation and Views*
- Menjelaskan fitur *Move and Selection*
- Menjelaskan fitur *Build Object*

B. Uraian Materi

1. Pengenalan Blender dan Instalasi

a. Pengenalan Blender

Blender adalah aplikasi grafis 3D yang dirilis sebagai perangkat lunak bebas (*open source*) di bawah *GNU General Public License*. Blender dapat digunakan untuk *modeling*, *UV unwrapping*, *texturing*, *rigging*, *water simulations*, *skinning*, *animating*, *rendering*, *particle*, dan *simulations*, *non-linear editing*, *compositing*, dan membuat *interactive 3D applications*, termasuk *games*.

Blender tersedia untuk sejumlah *Operating System*(OS) antara lain: *Linux*, *Mac OS X*, dan *Microsoft Windows*. *Features* yang termasuk dalam *software Blender* ini di antaranya *Photorealistic Rendering*, *Modelling*, *Realistic Materials*, *Rigging*, *Animation*, *Sculpting*, *UV Unwrapping*, *Compositor*, *Simulations*, *Game Creation*, *Camera and Object Tracking*, *Library of Extensions*, *Flexible Interface*, *File Formats* (dapat dilihat dari link <http://www.blender.org/features/>).

Contoh video animasi yang dihasilkan oleh Blender, terdapat pada CD buku pendukung

b. Sejarah Blender

Blender tercipta dari komunitas pecinta animasi dari berbagai latar belakang. Mereka berasialis membuat sebuah *software* yang *free (opensource)* dan bebas dikembangkan. Blender di gagas oleh Ton Roosendaal (Belanda). Mulanya Ton Roosendaal mendirikan studio animasi (1988-2002) kemudian Blender menjadi *softwaresharewareanimation* ditahun yang sama Ton Roosendaal mendirikan Blender *institute*. Sejak periode 2002 sampai sekarang, Blender selalu *update* fitur, *interface* dan performanya, sehingga kemampuan Blender untuk digunakan produksi animasi tidak diragukan, terbukti dengan hasil *openmovie* beberapa film keluaran sintel (*Blender Institute*).

c. Instalasi Aplikasi Blender

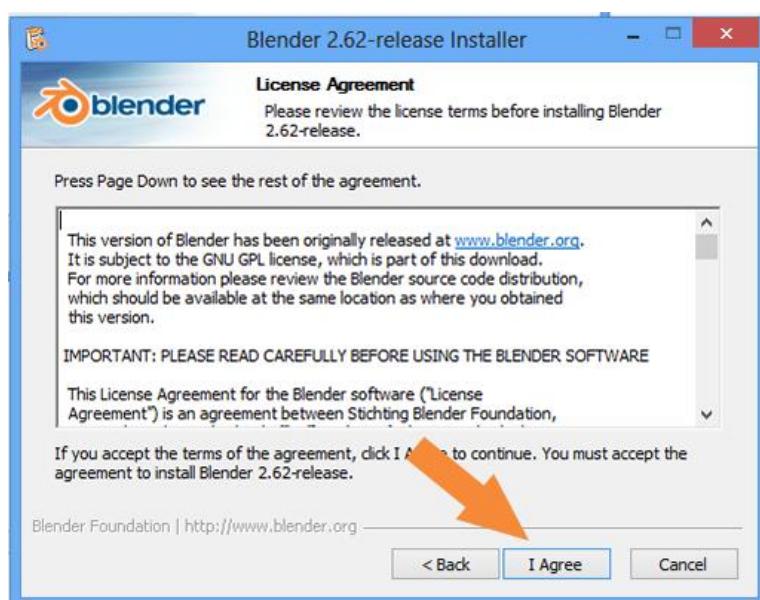
Dalam instalasi Blender, terlebih dahulu memilih *system type computer*. Jika menggunakan OS Windows terdapat 32 bit dan 64 bit, maka dalam proses instalasi kita harus menggunakan aplikasi yang sesuai. Untuk mengetahui tipe OS Windows 32 bit atau 64 bit dilakukan dengan cara **klik start→pilih computer→klik kanan→pilih properties**. Tidak hanya bisa dijalankan di OS Windows, Blender juga menyediakan aplikasi untuk Mac OS dan Linux. Pengguna diminta untuk menggunakan aplikasi instalasi Blender sesuai dengan OS yang digunakan di komputer.

- Siapkan *installer* Blender (dapat di download dari link <http://www.blenderindonesia.org/>)
- Buka aplikasi Blender.
- *Install* aplikasi Blender dan tekan *Next*.



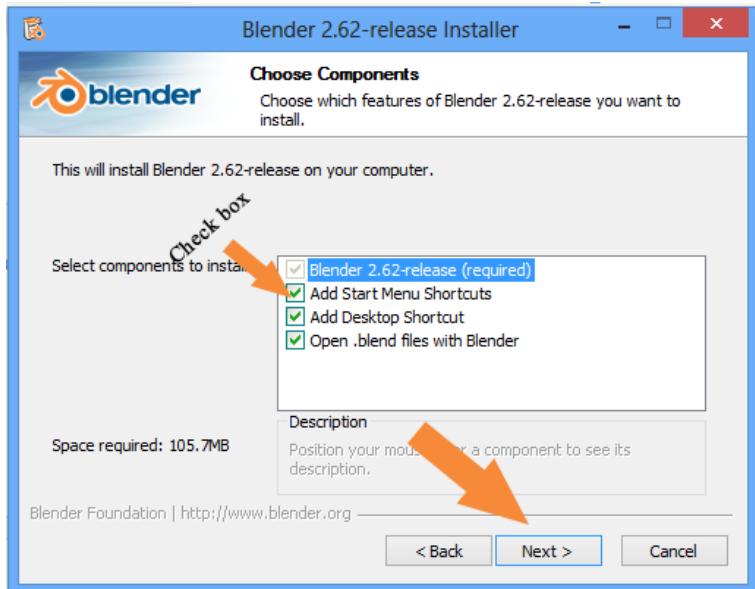
Gambar I-32Instalasi Blender

- Pilih *I Agree*.



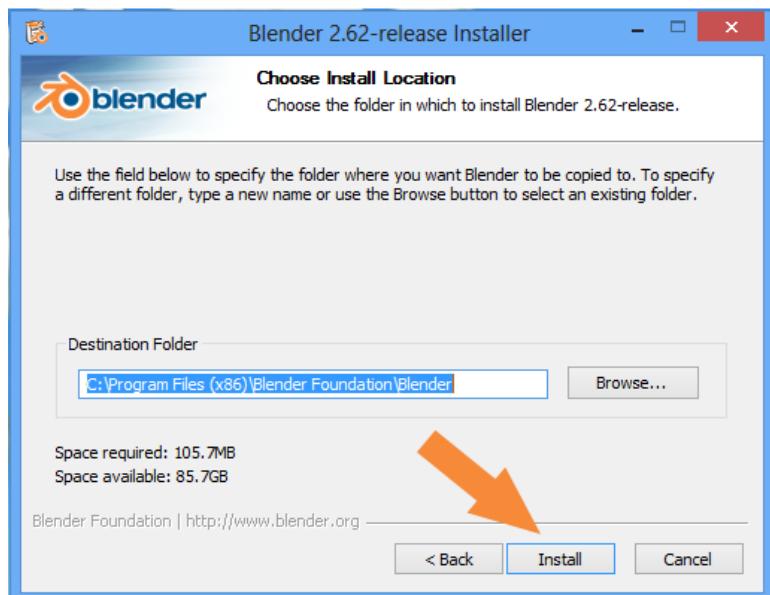
Gambar I-33 Instalasi Blender

- Berikan tanda centang (✓) semua checkbox tersebut kemudian tekan *next*.



Gambar I-34 Instalasi Blender

- Keluar tampilan seperti gambar di bawah ini lalu pilih *install*.



Gambar I-35 Instalasi Blender

- Tunggu proses instalasi Blender sampai selesai lalu tekan *Finish*.



Gambar I-36 Instalasi Blender

2. Pengenalan Fitur Blender

Secara default atau saat membuka aplikasi Blender, tampilan Blender yang akan muncul adalah seperti berikut.



Gambar I-37 Tampilan Default Blender

Klik kiri pada sembarang tempat untuk menampilkan factory settings pada Blender, sehingga akan tampil fitur seperti berikut.

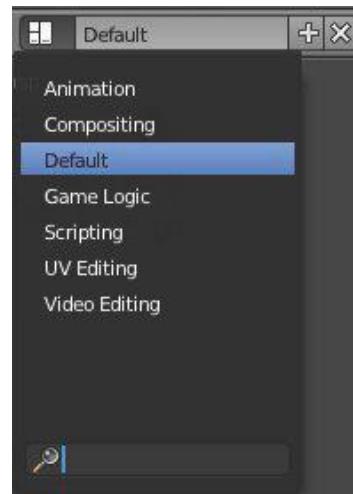


Gambar I-38 Tampilan *Default* Blender

- Header* : Menu utama Blenderyang terdiri atas *File*, *Add*, *Render*, dan *Help*.
- Viewport* : Tampilan yang terdiri dari objek 3D atas objek lainnya.
- Toolbar* : Terdiri atas daftar *tools*yang memiliki sifat dinamis menurut objeknya.
- Outliner* : Struktur data dari objek pada Blender.
- Properties* : Panel yang memuat berbagai macam perintah untuk memodifikasi objek atau animasi dan bersifat dinamis mengikuti objek atau *tools* yang sedang aktif.
- Timeline* : Instruksi yang terkait dengan *frame* animasi atau untuk*sequencer*.

a. *ScreenLayouts*

Saat membuka Blender, layar akan menampilkan secara *default* seperti pada gambar di atas. Tampilan tersebut dapat digantiseuai kebutuhan, misalnya kebutuhan untuk merancang simulasi visual, Anda dapat memilih *layout animation* yang merupakan tampilan untuk mengerjakan animasi dan lain-lain. *Tools* ini berada pada pojok kiri atas layar, merupakan bagian dari *MainHeader* yaitu menubar yang ada di bagian atas pada tampilan Blender.



Gambar I-39 Tampilan Pojok Kiri Atas pada Blender

b. ***Splitting Windows***

Splitting windows atau pembagi tampilan lembar kerja pada *software* Blender, *Splitting windows* dalam pembuatan simulasi visual 3D seringkali digunakan. Contohnya dalam pemodelan 3D diperlukan lebih dari 1 *windows*.

Splitting windows adalah membagi menjadi 2 *windows* dalam tipe yang sama dan dapat dilakukan secara *horizontal* maupun *vertical*. Berikut cara melakukan *splitting windows*.



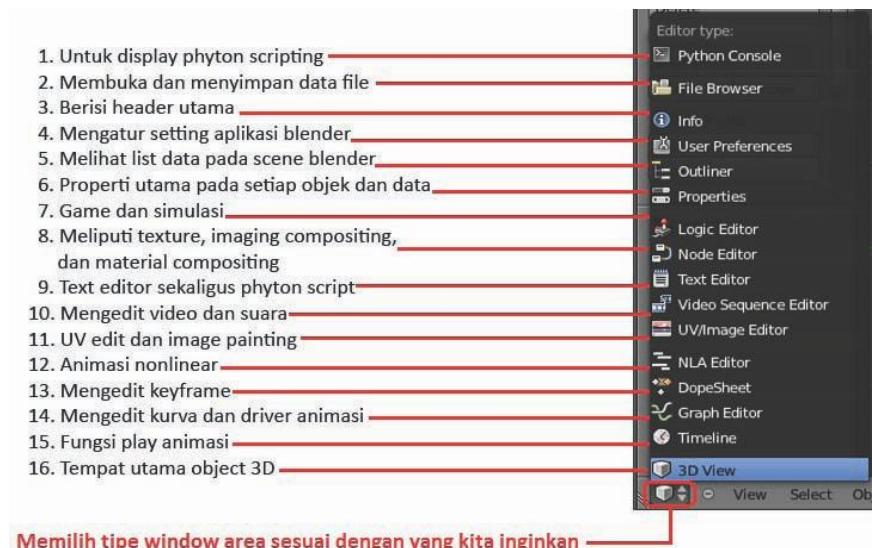
Gambar I-40 Cara Melakukan *Splitting Windows*

Arahkan kursor pada sudut *windows* yang dilingkari merah, maka kursor akan berubah menjadi (+) tanda plus. Kemudian klik tombol kiri mouse, tahan dan geser seperti gambar di atas.

Note : "Untuk melakukan *splitting windows* secara *vertical*, sama seperti *splitting windows* secara *horizontal*, namun pada hasil *splitting windows* secara *vertical* akan mendapatkan 2 *windows* atas dan bawah."

Changing the Editor Type

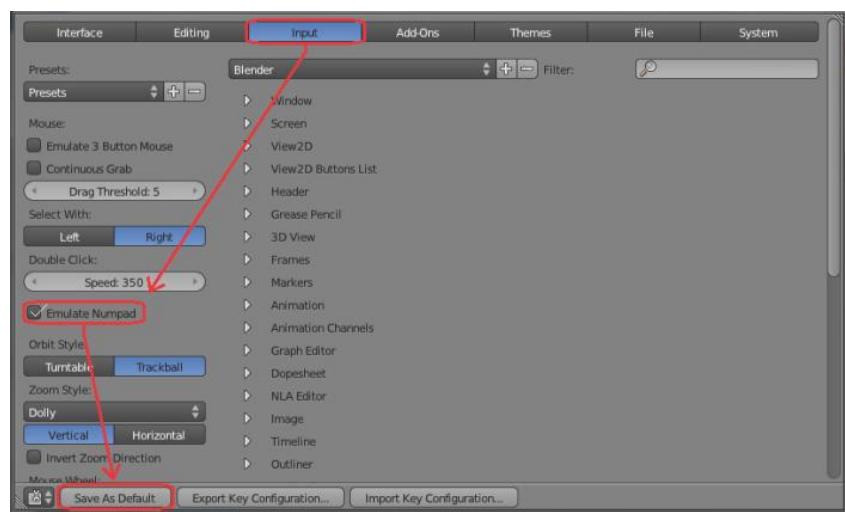
Adababerapajenis “editor” yang secara default tidak tampilkan oleh Blender. Anda dapat mengganti dengan jenis “editor” lain. Sesuai dengan kebutuhan Anda.



Gambar I-41 Jenis Fungsi *Edit*

c. Shortcut of Numpad

Bagi para pengguna laptop disarankan untuk mengaktifkan *Emulate Numpad*, karena berguna untuk menggantikan tombol *Numpad*, sehingga bisa menggunakan perintah *Numpad* dengan menekan tombol angka pada keyboard bagian atas. Untuk mengaktifkan *Emulate Numpad*, bisa langsung menuju *File→User Preferences* kemudian ikuti langkah seperti pada gambar di bawah ini.



Gambar I-42 Mengaktifkan *Emulate Numpad*

Berikut ini adalah fungsi angka-angka pada *numpad* sebagai *shortcut*:

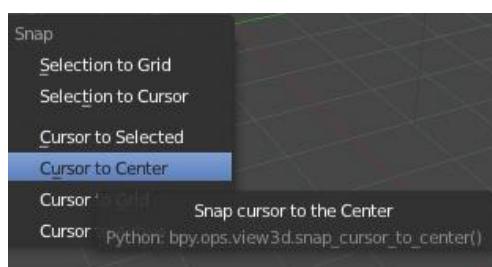


Gambar I-43 *Numpad*

- [1] Tampak Depan
- [3] Tampak Kanan
- [7] Tampak Atas
- [2] Putar bawah 15 derajat
- [8] Putar atas 15 derajat
- [4] Putar Kiri “15derajat”
- [6] Putar Kanan “15derajat”
- [5] Orthographic atau Perspektif
- [0] Camera Perspektif
- [CTRL][2] Menggeser View Objek Ke atas
- [CTRL][8] Menggeser View Objek Kebawah
- [CTRL][4] Menggeser Objek Kesamping Kanan
- [CTRL][6] Menggeser objek kesamping kiri

d. ***Snap 3D Cursor***

Pada dasarnya 3D Cursor digunakan untuk menentukan letak objek, sedangkan Snap merupakan sebuah alat bantu dalam menemukan titik acuan. Cara melakukan snap 3D cursor adalah dengan menekan SHIFT + S.

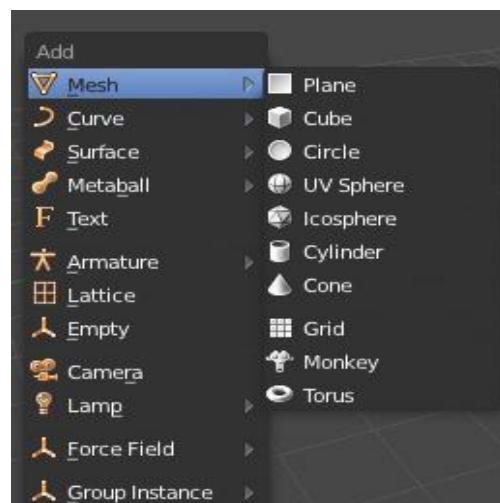


Gambar I-44 Mengganti Snap 3D Cursor

Selain itu, **Snap** juga bisa digunakan saat menransformasi objek dengan cara menekan **CTRL** sambil merubah objek, sehingga objek akan bertransformasi dengan skala tertentu.

e. **Adding Object**

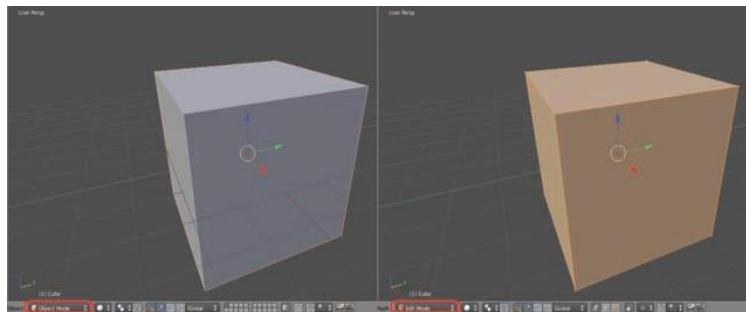
Adding Object merupakan sebuah menu untuk menambahkan objek pada bidang 3D. Lakukannya dengan cara menekan **SHIFT+A** atau pilih menu *Add* pada *Header* menu.



Gambar I-45 Adding Object

Dalam menambah objek pada Blender akan menemukan dua jenis mode, yaitu *Object Mode* dan *Edit Mode*.

Kedua mode tersebut memiliki fungsi yang berbeda. *Edit Mode* digunakan untuk melakukan pengeditan pada objek dengan memilih titik tertentu, sedangkan *Object Mode* digunakan untuk pengeditan objek secara keseluruhan. Untuk memilih modus *Object Mode* atau *Edit mode*, dapat menekan tombol *Tab* pada *keyboard*. Tampilan kedua Mode tersebut seperti pada gambar di bawah ini.



Gambar I-46 *Object Mode* dan *Edit mode*

f. *Transformation*

Transformation adalah upaya untuk menggeser atau memutar atau mengubah ukuran objek.

Dasar transformasi dalam Blender, meliputi:

Grab / Move : menggeser objek dengan menekan tombol [G]

Rotation : memutar objek dengan menekan tombol [R]

Scale : menskala (memperbesar atau memperkecil) objek dengan menekan tombol [S]

Untuk menterjemahakan objek berdasarkan sumbu (x,y,z), Anda dapat menggunakan *shortcut keyboard*, *Grab / Move* [G].

[G]+[X] : objek akan bergeser pada sumbu X.

[G]+[Y] : objek akan bergeser pada sumbu Y.

[G]+[Z] : objek akan bergeser pada sumbu Z.

[G]+[Shift]+[X] : objek akan bergeser pada sumbu Y dan Z karena sumbu X telah dikunci agar tidak berubah

3. Penguasaan *Software Blender*

Setelah mempelajari tentang *interface/antarmuka* Blender, dalam buku siswa ini tim pengembang telah menyiapkan beberapa *file* Blender untuk memudahkan siswa dalam mempelajari atau penguasaan *software* Blender.

File Blender yang disertakan bersama buku ini terbagi dalam berbagai komponen menu yang digunakan untuk mempercepat simulasi latihan pembiasaan fitur Blender, karena menu yang tersedia dalam perangkat pengolah animasi seperti Blender, fiturnya sangat beragam. Oleh sebab itu maka beberapa *file* latihan Blender lebih fokus pada latihan menu yang akan dipelajari dan paling sering digunakan dalam produksi. Contoh

latihan *navigation and view* maka file latihan hanya fokus pada latihan fitur tersebut.

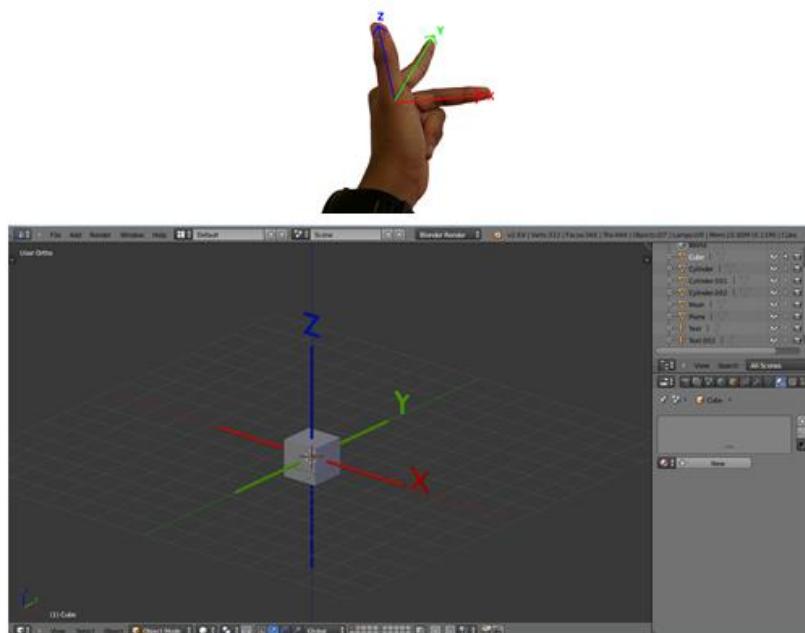
Metode simulasi latihan file Blender ini dapat mempercepat penguasaan serta pembiasaan fitur yang paling sering digunakan dalam produksi animasi 3D dengan software Blender.

File latihan terdiri atas simulasi untuk memahami fungsi fitur software Blender dan file latihan dengan teknik mengubah posisi objek.

a. **Basic 3D**

Bukalah file latihan simulasi visual pada CD yang disertakan Buku Simulasi Digital semester dua. Sekarang Anda akan mempelajari dari awal dengan mengenal *basic 3D*.

1) **Pivot 3D**



Gambar I-47 Tampilan Sumbu Koordinat 3D

Dalam mempelajari software 3D khususnya Blender harus memahami terlebih dulu posisi dan fungsi sumbu 3D (*pivot*). Sumbu yang terdapat pada software Blender terdiri atas:

- Sumbu X yang ditandai dengan warna merah adalah sumbu posisi horizontal atau sumbu yang berfungsi untuk menggeser objek ke arah kanan dan ke kiri.

- Sumbu Y yang ditandai dengan warna hijau adalah sumbu posisi horizontal atau sumbu yang berfungsi untuk pergeseran objek ke arah depan dan ke arah belakang.
- Sumbu Z yang ditandai dengan warna biru adalah sumbu posisi vertikal atau sumbu yang digunakan untuk menggeser objek ke arah atas dan ke bawah.

Untuk memudahkan mengingat sumbu koordinat 3D pada sumbu X,Y,dan Z dapat menggunakan jari-jari anda seperti yang terlihat pada gambar II-47.

Pada gambar II-47, terdapat posisi jari tengah mewakili sumbu X ditunjukan dengan warna merah, jari telunjuk mewakili sumbu Y ditunjukan dengan warna hijau, dan ibu jari yang tegak mewakili sumbu Z ditunjukan dengan warna biru.

Dalam penggunaan *software* Blender posisi navigasi akan muncul pada pojok sebelah kiri bawah, navigasi berfungsi untuk memudahkan pengguna *software* untuk panduan mengarahkan perpindahan posisi objek 3D.

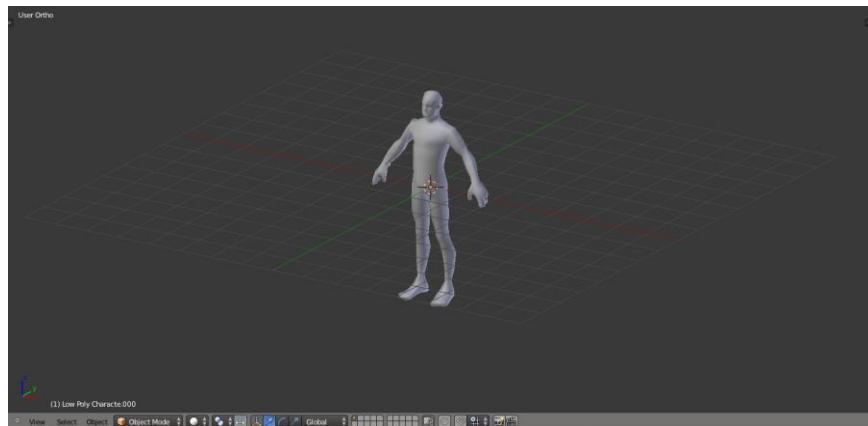
Praktik

Bukalah *file* latihan pada folder Basic 3D,

- Menggeser objek berdasarkan sumbu : Seleksi objek dengan cara klik kanan pada objek, untuk menggeser ke arah atas (sumbu Z) silakan klik kiri pada panah biru dan geser ke atas atau ke bawah. Untuk menggeser objek pada sumbu X dan Y caranya sama klik kanan pada objek dan gerakkan sesuai keinginan.

b. *Navigasi dan View*

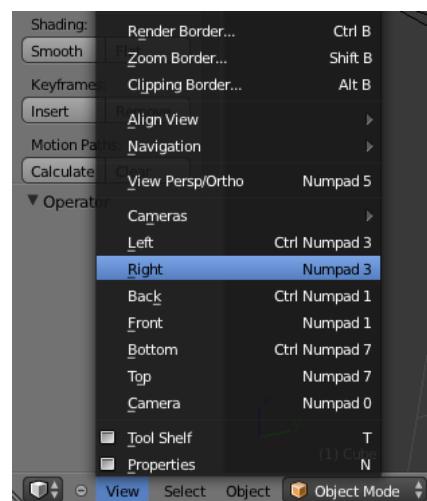
Bukalah *file* latihan Blender dengan judul folder “03. Navigasi & View” kemudian Anda akan mendapatkan tampilan *file* latihan seperti berikut ini



Gambar I-48 Human Modelling (Latihan Navigasi dan View)

Dalam latihan ini ada beberapa fitur yang paling sering digunakan untuk *modelling* antara lain sebagai berikut.

1) View



Gambar I-49 Menu View

Setelah memahami fungsi sumbu 3D, terdapat fitur untuk menampilkan jendela kerja “view”. Jendela ini berfungsi untuk memanggil perintah penampilan jendela yang diinginkan, antara lain *camera view*, *front view*, *top view*. Terdapat perintah untuk memanggil cepat yaitu dengan menggunakan shortcut pada *numpad*. Navigasi yang lain adalah penggunaan *mouse navigation*. terdapat beberapa cara yaitu untuk menampilkan *zoom in* dan *zoom*

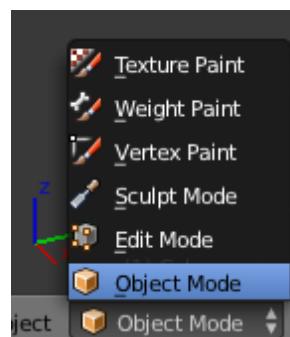
out, melihat area kerja secara keseluruhan, dan menggeser objek tanpa mengubah posisi objek pada area kerja.

Praktik

- Seleksi objek : untuk melakukan seleksi objek 3D caranya klik kanan pada mouse, sedangkan untuk menekan tombol pintas huruf “A” pada keyboard.
- Menggeser objek dengan sumbu : Seleksi objek dengan cara klik kanan pada objek, untuk menggeser ke arah atas (sumbu Z) silakan klik kiri pada panah biru dan geser keatas atau kebawah, sebaliknya untuk menggeser ke sumbu X dan Y caranya sama klik kanan pada objek dan gerakkan sesuai keinginan.
- Memanggil jendela kerja: Menampilkan jendela tampak atas, bawah, kanan, belakang, caranya adalah dengan klik kiri pada menu view (terletak pada menubar pojok kiri bawah) kemudian pilih view dan pilih jendela tampilan yang diinginkan. Klik kanan untuk menampilkan jendela tampak kanan. Demikian juga untuk menampilkan jendela tampak kiri, lakukanlah sebaliknya. Bisa juga digunakan perintah cepat melalui *numpad shortcut* sesuai deskripsi perintah *view*. Misalkan tekan tombol cepat angka 3 untuk menampilkan view tampak kanan.

Dalam area menubar terdapat fitur yang sering digunakan untuk produksi atau *modelling* objek 3D.

2) Object Mode



Gambar I-50 Object Mode

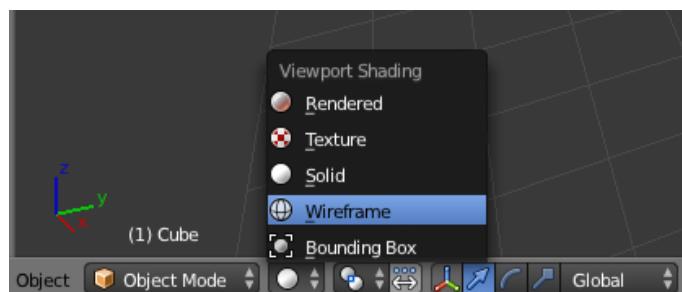
Object mode, fitur ini berfungsi untuk mengubah posisi mode objek yaitu mode objek 3D bagian luar. Pada mode objek benda 3D hanya bisa di rubah posisi dan diatur skalanya. Sedangkan untuk mengubah

bentuk model 3D yang sesuai dengan kebutuhan yaitu dengan cara mengubah posisi mode objek dengan posisi *edit mode*.

Praktik

Mengganti posisi object mode : cara mengganti objek mode ke *edit mode* dengan memilih menubar Blender dari objek mode ke *edit mode*. Jika menggunakan jalan pintas *shortcut* yang digunakan adalah dengan menekan tombol TAB pada keyboard.

3) Viewport Shading



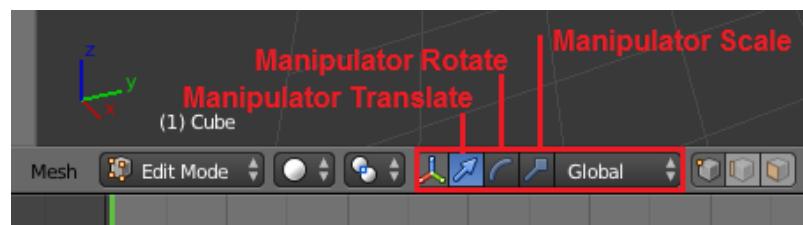
Gambar I-51 *Viewport Shading*

Viewport shading berfungsi untuk mengubah tampilan objek solid ke tampilan mode kerangka (*wireframe*).

Praktik :

Viewport shading cara mengubah posisi *solid* ke *wireframe* dengan cara menekan tombol pintas huruf "Z".

4) 3D Manipulator



Gambar I-52 *3D Manipulator*

3D *Manipulator* terdapat 3 fitur yaitu :

- *Translate Manipulator*, fitur yang berfungsi untuk menseleksi *pivot*, fitur ini fitur seleksi untuk mengeser objek ke arah sumbu yang diinginkan.
- *Rotate Manipulator*, fitur yang berfungsi untuk memutar objek dan objek yang dirotasi dapat diputar dengan kombinasi sumbu X, Y, Z.

- *Scale Manipulator*, fitur yang berfungsi untuk memperbesar dan memperkecil ukuran objek. Fitur *scale* ini juga dapat dikombinasikan dengan sumbu 3D.

Praktik :

Dalam menggunakan fitur manipulator ini dengan memilih di menubar Blender.

- *Translate Manipulator*

Cara menggunakan fitur ini sama dengan cara menyeleksi objek yaitu tekan klik kanan pada objek.

- *Rotate Manipulator*

Shortcut untuk menggunakan ini dengan menekan huruf “R” pada keyboard. Rotasi ini dapat juga dikombinasikan dengan sumbu 3D dengan perintah kombinasi. Misalkan : “R→Y” artinya dirotasi berdasarkan sumbu Y atau sumbu arah depan atau belakang.

- *Scale Manipulator*

Shortcut scale manipulator adalah huruf ”S”. Tombol pintas skala ini dapat dikombinasikan dengan perintah sumbu yang diinginkan. Contoh: Dengan menombol perintah “S→Z” artinya objek diubah skalanya berdasarkan sumbu z atau arah vertikal.

Dalam *modelling* ada beberapa perintah yang sering digunakan, antar lain:

- *Mouse Navigation*

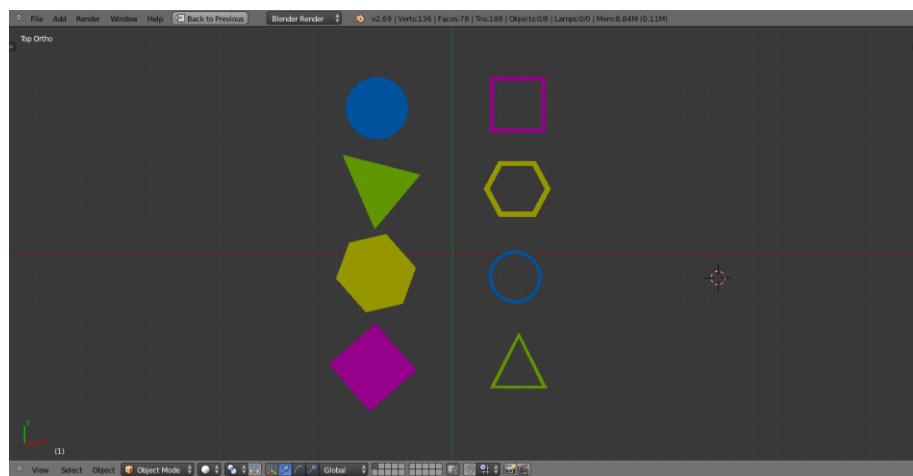
Menampilkan *zoom in* dan *zoom out* dengan cara menggeser *scrool mouse(middle mouse)* ke arah depan dan belakang. Melihat objek secara keseluruhan dengan cara klik tengah (*middle mouse*) geser ke arah kanan. Menggeser objek tanpa mengubah posisi objek pada area kerja dengan menekan tombol *shift* pada *keyboard* tahan klik tengah (*middle mouse*) dan geser ke arah yang diinginkan.

- *Grabbe*

Fitur untuk menggeser objek secara bebas, caranya adalah dengan seleksi objek “klik kanan” kemudian tekan huruf “G”.

c. *Basic Manipulator*

Bukalah *file latihan (04. Basic manipulator)* kemudian akan tampil seperti gambar berikut ini.



Gambar I-53 *Basic Manipulator*

Dalam memahami tentang *basic manipulator* sudah disiapkan *file latihan* yang bersifat simulasi, latihan ini menggunakan teknik penggerjaan yang sudah dipelajari di *file latihan* sebelumnya.

Latihan *basic manipulator* ini menggunakan fitur 3D *manipulator* yang antara lain berisi *translate manipulator*, *rotate manipulator*, dan *scale manipulator*.

Dalam memantapkan pemahaman *basic manipulator* Anda diminta menyelesaikan latihan ini dan mengulanginya beberapa kali untuk menghafal fitur dan untuk mempercepat latihan gunakan *shortcut* karena menggunakan *shortcut* akan lebih memudahkan dan mempercepat perintah fitur.

Praktik

- Mengerjakan *basic manipulator* Anda hanya perlu membiasakan dan menghafalkan *shortcut* yaitu *translate manipulator* (klik kanan), *rotate manipulator* tekan huruf (*R*), dan *scale manipulator* tekan huruf (*S*).
- Anda diminta untuk memasukkan bentuk bidang yang tersedia dengan warna objek yang sama, ke dalam bidang kosong yang ada di sampingnya.
- Cara penggerjaan

Anda mulai memasukkan bidang kotak warna merah muda. Anda seleksi (klik kanan) objek kotak warna merah sebelah kiri, kemudian

lakukan *grab* (G) atau geser ke kanan dan masukkan ke dalam kerangka kotak setelah pas di tengah, silakan rotasi (R) sampai posisi tepat masuk ke dalam kotak. Jika bidang objek melebihi ukuran kerangka, lakukan *scale* objek (S). Begitu seterusnya untuk mengerjakan bidang objek yang lain.

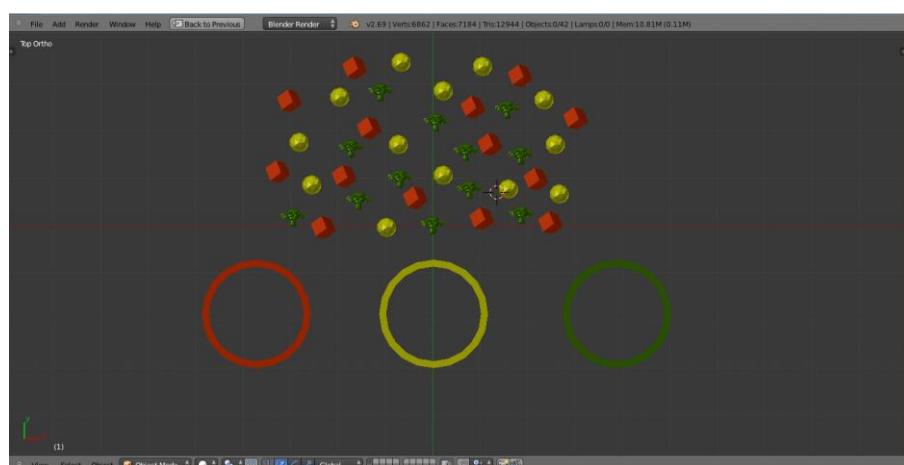
- **Catatan**

Dalam latihan ini pastikan di posisi *view top*. Tidak perlu menyimpan latihan ini. Apabila ingin mengulangi lagi silakan tutup (*close*). Buka file lagi untuk mengulangi latihan agar *shortcut* Anda kuasai.

d. ***Move and Selection***

Buka file latihan (*05. Move and Selection*). Anda akan mempelajari fungsi untuk seleksi objek. Fungsi *move and selection* ini penting dan sering digunakan dalam *modelling* ataupun animasi menggunakan Blender.

Dalam file latihan ini sudah disiapkan 3 bidang lingkaran dan beberapa objek yang mempunyai warna sama dengan lingakaran tersebut. Tugas Anda adalah memasukkan objek yang sama tersebut ke dalam lingkaran yang tersedia. Seperti latihan sebelumnya, Anda disarankan mengerjakan dengan menggunakan perintah cepat (*shortcut*).

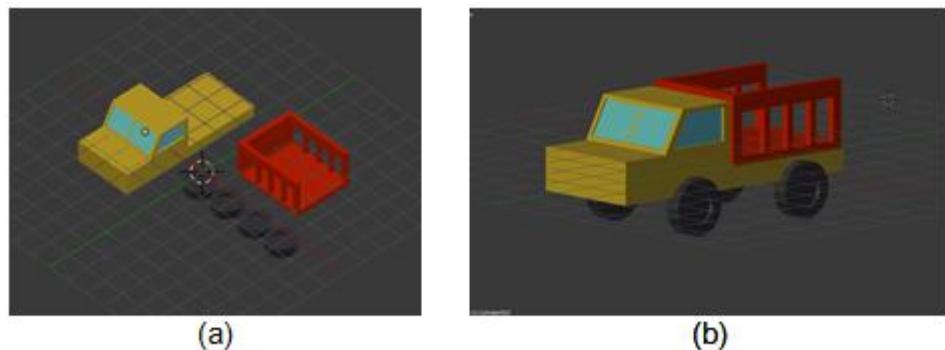


Gambar I-54Move and Selection

Praktik

- Anda harus mengenal fungsi seleksi objek dengan menggunakan klik kanan, akan tetapi jika Anda akan menseleksi lebih dari satu, maka ada perintah tambahan yaitu dengan mengombinasikan tombol *shift* pada *keyboard*.
- Mengerjakan lingkaran merah
Untuk menyeleksi lebih dari satu objek, gunakan kombinasi tombol *shift*. Cara ini paling sering digunakan pada saat *modelling* atau produksi animasi. Tekan tombol *shift*, tahan, kemudian seleksi (klik kanan) bidang kotak merah sambil *shift* terus ditahan. Jika kotak merah sudah diseleksi semua, silakan geser *grabb* (G) kemudian masukan ke dalam lingkaran warna merah. Jika objek terlalu besar silakan lakukan *scale* (S) sehingga seluruh objek dapat masuk ke dalam lingkaran warna merah.
- Mengerjakan lingkaran warna kuning
Anda menggunakan cara yang lain selain menggunakan kombinasi *shift* yaitu dengan menggunakan *shortcut* (C), tekan huruf C kemudian akan ada area seleksi berwarna putih atur sesuai kebutuhan. Caranya adalah dengan menggunakan *scroll*, kemudian seleksi dengan klik kiri. Harap diingat menggunakan klik kiri untuk seleksi seluruh objek. Untuk mengakhiri perintah ini silakan tekan klik kanan, kemudian Anda seleksi dan geser (G) ke arah lingkaran.
- Mengerjakan lingkaran warna hijau
Anda akan belajar menggunakan seleksi blok, caranya adalah tekan *shortcut* huruf (B) klik kiri dan geser area yang ingin diseleksi. Kemudian lakukan *grabb* geser (G) ke dalam lingkaran. Setelah selesai tutup latihan dan buka kembali *file* latihan hingga Anda memahami fungsi fitur berbagai jenis seleksi yang sering digunakan untuk produksi animasi.

e. ***Build Object***



Gambar I-55 *Build Object*

Dalam latihan *build object* ini Anda diminta untuk merangkai model mobil ini menjadi satu kesatuan mobil yang utuh. Cara yang digunakan ini sudah dijelaskan pada latihan sebelumnya. Latihan ini bersifat pemantapan dalam memahami fitur-fitur yang dikerjakan dengan *software Blender*.

Praktik :

- Dalam mengerjakan rangkaian mobil ini Anda diminta mengerjakan mulai dari bagian roda sebelah kanan. Seleksi kedua roda. Dalam menyeleksi lebih dari satu gunakan kombinasi *shift*, jadi *shift* klik kanan pada kedua roda sebelah kanan. Rotasi (R) pada sumbu (Y) 90 derajat, perintahnya adalah dengan menekan pada *keyboard R Y 90,enter*. Jika sudah sebaliknya geser ke dalam posisi roda sebelah kanan pada mobil. Sebaliknya mengerjakan roda sebelah kiri perintahnya adalah *R→Y→ -90→Enter*. Mengapa -90? Karena Anda melakukan perintah sebaliknya.
- Tempatkan posisi bak truk
Seleksi bak truk (klik kanan) lakukan perintah rotasi pada sumbu Z atau sumbu atas bawah, 90 derajat, perintahnya *R→Z →90*. Lalu tempatkan ke dalam posisi bak truk.
- Dalam merapikan rangkaian mobil truk ini biasakan untuk menggunakan fitur *view* tampak depan, belakang, kanan, kiri, klik tengah geser dan bila perlu menggunakan *modetransparan*. Anda dapat menggunakan fitur *wireframeshortcut* huruf Z. Untuk mengembalikan ke bentuk semula silakan tekan huruf Z lagi.

f. *Shortcut*

Shortcut adalah jalan pintas untuk menjalankan suatu perintah tertentu pada perangkat lunak (*software*). Perintah-perintah yang terdapat dalam *software* Blender memang disederhanakan dengan menggunakan keyboard *shortcut*. Berikut adalah *shortcut* yang sering digunakan pada program aplikasi Blender.

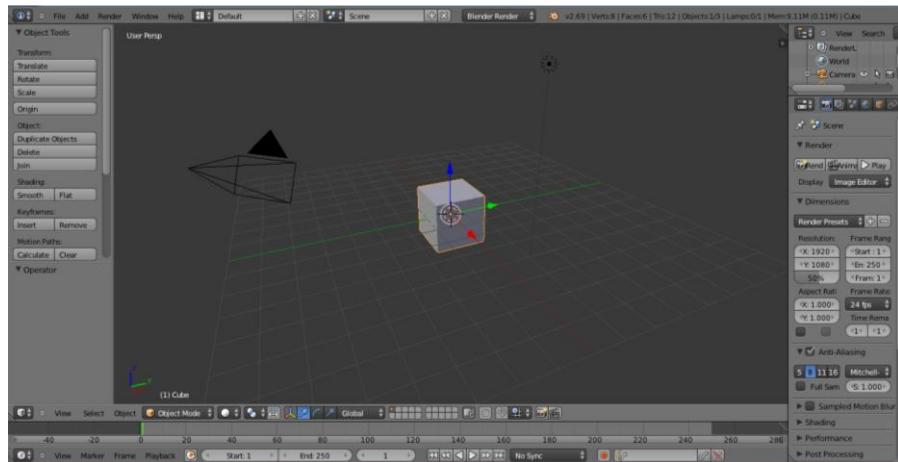
Tabel *Shortcut* Blender

Select	Right Click	Box Select	B
Pan	Middle Click	Circle Select	C
Zoom	Mouse Wheel	Make Face	F
Add Object	Shift + A	Subdivide	W
Delete	X	Extrude	E
Search For Function	Spacebar	Rip	V
Toolbar	T	Separate	P
Properties	N	Create Loopcut	Ctrl + R
Save File	Ctrl + S	Proportional Editing	O
Render	F12	Select Edge Loop	Alt + Right Click
Render Animation	Ctrl + F12	Make Seam/Sharp	Ctrl + E
Stop Render	Esc	Merge Vertex	Alt + M
Save Render	F3	Mirror	Ctrl + M
Show Last Render	F11	Shrink/Fatten	Alt + S
Undo	Ctrl + Z	Knife	K
Redo	Ctrl + Shift + Z	Add to Group	Ctrl + G
Move	G	Move to Layer	M
Rotate	R	Parent to	Ctrl + P
Scale	S	Clear Parent	Ctrl + P
Select Object	Right Click	Duplicate	Shift + D
Select Multiple	Shift + Right Click	Hide	H
(De) Select All	A	Unhide	Alt + H

g. BasicModelling

Basic Modelling adalah tahapan awal pengenalan pemodelan. Fitur utama yang dikenalkan dalam *modelling* adalah *Edit Mode*, *Vertex*, *Edge*, *Face*, *Extrude*.

Berikut ini adalah tampilan Blender secara *default*, yaitu dalam area kerja aplikasi Blender terdapat *cube*, *camera*, *lamp*, dan *cursor*.



Gambar I-56 Tampilan *Default* Blender

Keterangan :

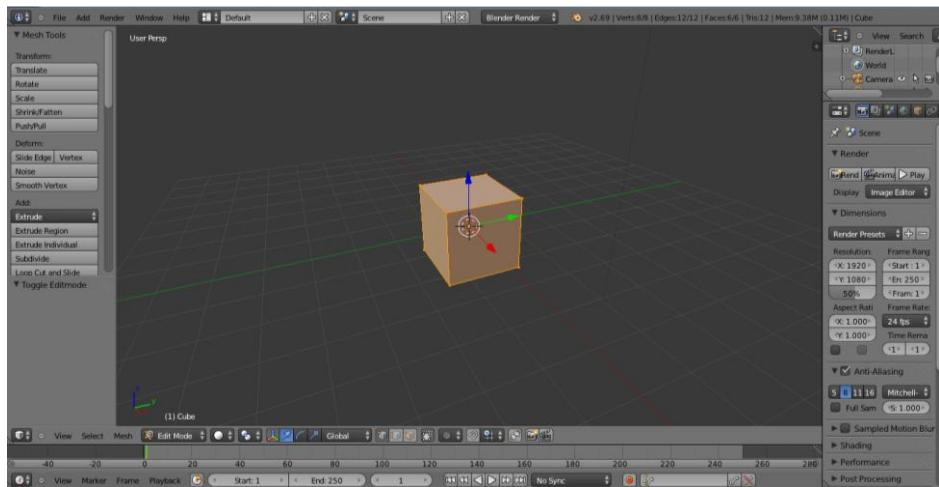
Cube : Kubus object, biasanya pemodelan dimulai dengan objek yang nantinya akan dibentuk menjadi sebuah model yang dikehendaki, selain objek kubus, objek plan juga sering digunakan untuk awal pemodelan.

Camera : Kamera berfungsi sebagai *view*, *output video* yang akan dihasilkan.

Lamp : Lampu adalah sumber pencahayaan yang digunakan dalam *setting* kerja 3D. Hal ini akan berdampak pada hasil akhir kualitas gelap dan terang suatu objek yang diciptakan.

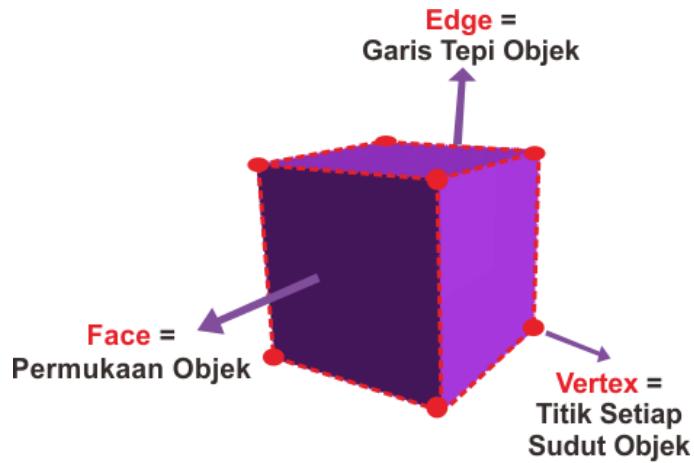
Cursor : Merupakan *point* untuk meletakkan objek yang akan dimasukkan kedalam posisi workarea.

Sebelum lebih jauh tentang pemodelan Anda akan dikenalkan dengan istilah *edit mode* *shortcut* (TAB), dalam posisi manipulasi objek terdapat bagian yang akan sering diseleksi untuk membentuk suatu objek, yang antara lain adalah



Gambar I-57 Cube Posisi Edit Mode

Bagian kubus di atas jika diperjelas kerangkanya akan terlihat seperti berikut :



Gambar I-58 Kerangka Kubus

Untuk memilih *mesh select mode* dengan perintah cepat Anda bisa menggunakan kombinasi tombol CTRL TAB, kemudian tentukan mode yang akan dipilih.

Face : permukaan objek

Edge : garis objek

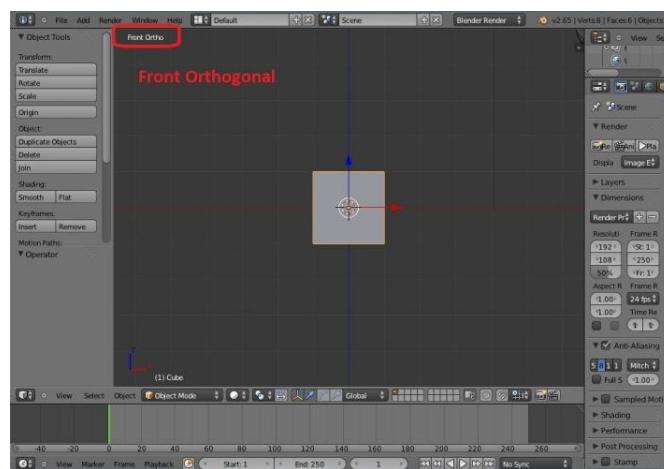
Vertex : titik sudut objek



Gambar I-59Contoh Hasil Pemodelan

Praktik

1. Bukaalah aplikasi Blender
2. Ubah *viewport* menjadi **FrontOrtho**dengan memilih **User→UserPreference→Input** kemudian centang **EmulateNumpad→SaveAs Default**(tekan 1 = *ViewFront* dan tekan 5 = *ViewOrthogonal*).



Gambar I-60Mengubah *Viewpor*

3. Melakukan *Splitting*

Arahkan *cursormouse* pada sudut *window*seperti yang ditunjukkan pada tanda lingkaran merah, Kemudian **klik kiri** pada *mouse*, tahan dan geser ke arah kiri *viewport* hingga menjadi dua.



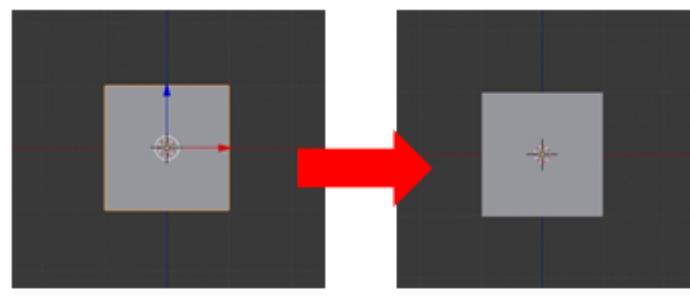
Gambar I-61Cara Melakukan *splitting*

4. Ubahlah *viewport* sebelah kanan menjadi **RightOrtho** dengan menekan 3(*ViewRight*).



Gambar I-62Mengubah *Viewport*

5. Tekan **A** untuk menghilangkan seleksi pada objek.

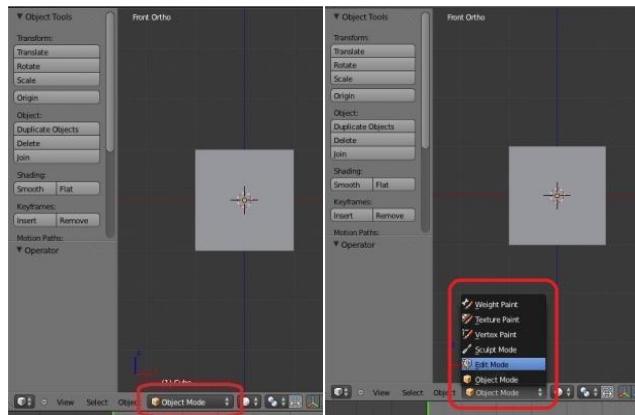


Sebelum menekan A

Setelah menekan A

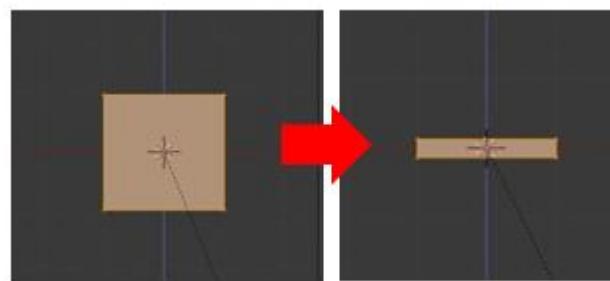
Gambar I-63Sebelum dan Sesudah Menseleksi Objek

6. Untuk mengedit objek menjadi sebuah kursi, ubahlah mode pilihan **ObjectMode**→**EditMode**.



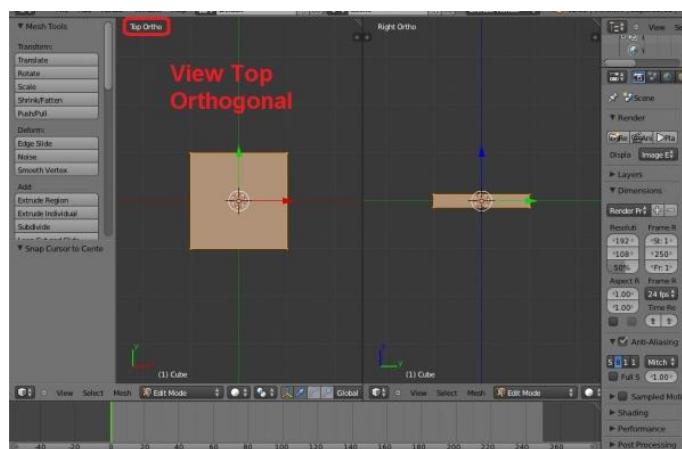
Gambar I-64 Mengubah Mode

7. Buatlah bagian dudukan sebuah kursi dengan mengecilkan objek mengikuti sumbu Z dengan menekan **S(Scale)** lalu tekan **Z(Sumbu Z)**.



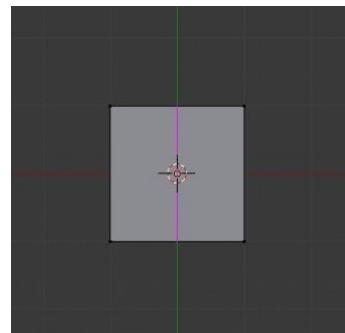
Gambar I-65 Tampilan Saat Menekan **S** dan Saat Menekan **Z**

8. Ubahlah salah satu *viewport* menjadi *viewTopOrtho* dengan menekan angka **7** (*ViewTop*) pada keyboard.



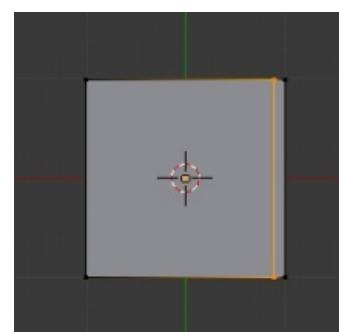
Gambar I-66 Tampilan View Top Ortho

9. Geser cursormouse ke sisi objek, kemudian tambahkan garis baru dengan menekan **CTRL+R**, akan muncul garis baru berwarna ungu seperti gambar di bawah ini.



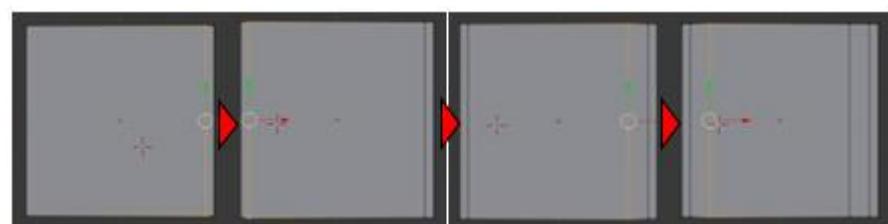
Gambar I-67 Tampilan Saat Menekan **CTRL+R**

10. Geser garis berwarna ungu tersebut ke sisi objek seperti gambar di bawah.



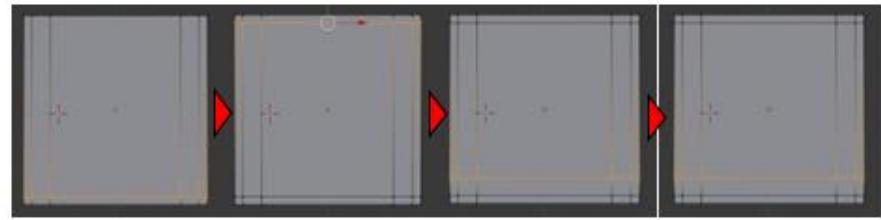
Gambar I-68 Tampilan Saat Menggeser Garis

11. Lakukan penambahan garis baru lagi dengan menekan **CTRL+R**, geser garis baru tersebut hingga seperti gambar di bawah ini.



Gambar I-69 Proses Penambahan Garis

12. Buatlah garis baru tetapi dengan arah yang berbeda, seperti gambar di bawah ini.



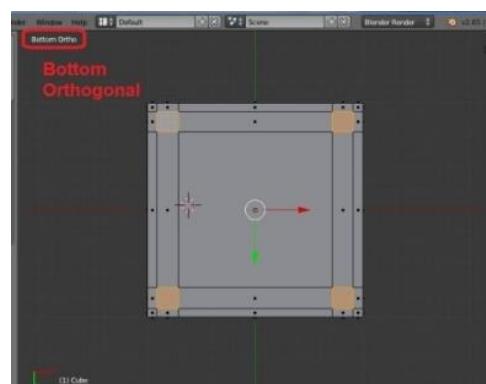
Gambar I-70Proses Penambahan Garis

13. Ubahlah pilihan menjadi **FaceSelect**.



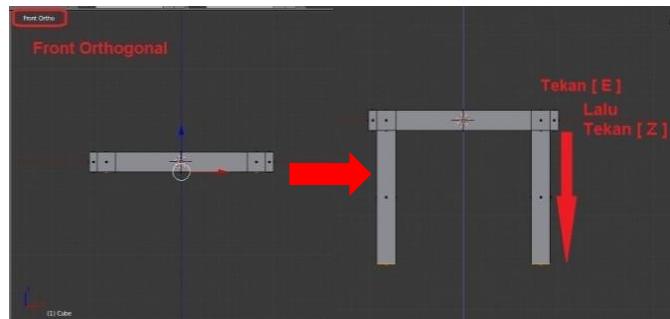
Gambar I-71Mengubah *Face Select*

14. Ubahlah *viewport* menjadi **ViewBottom Ortho** dengan menekan **CTRL+7** pada *Keyboard*. Seleksi 4 bagian pada objek untuk membuat kaki kursi dengan menekan **Shift** lalu tahan dan **klik kanan** untuk seleksi 4 bagian tersebut.



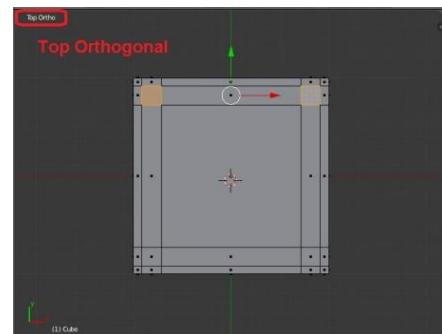
Gambar I-72Selesksi 4 Face

15. Ubahlah kembali *viewport* menjadi **View Front Ortho** dengan menekan **1**(*View Front*), kemudian extrude ke bawah dengan menekan **E**(*Extrude*), tekan **Z**(Sumbu Z) untuk membuat bagian kaki kursi.



Gambar I-73 Tampilan Saat *Extrude Object*

16. Ubahlah View menjadi **View Top Ortho** dengan menekan angka **7** (View Top) pada keyboard. Seleksi 2 bagian atas kursi untuk membuat sandaran kursi dengan menekan **Shift** lalu tahan, kemudian **klik kanan** pada bagian kursi.



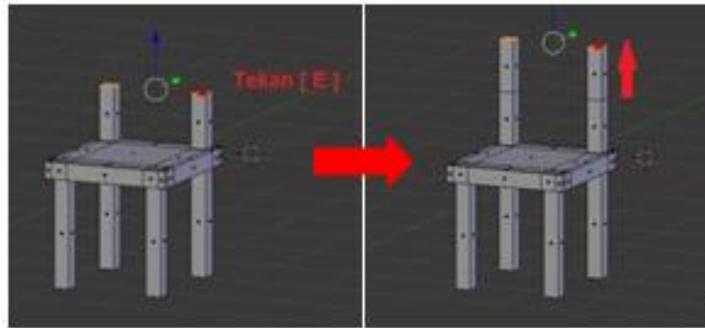
Gambar I-74 Seleksi 2 Face Untuk Membuat Tiang Sandaran

17. Extrude bagian tersebut ke atas dengan menekan **E** (Extrude) kemudian tekan **Z** (Sumbu Z).



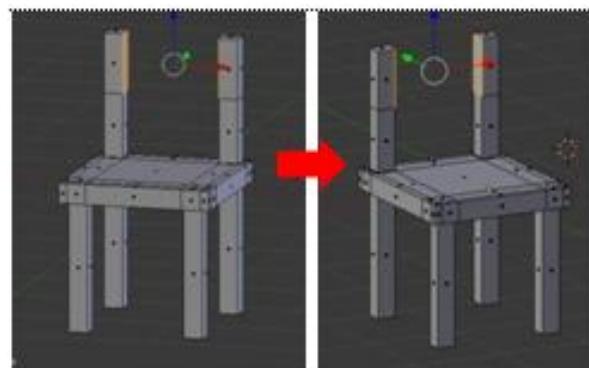
Gambar I-75 Tampilan Saat Meng-*Extrude* Tiang Sandaran Kursi

18. Extrude kembali 2 bagian tersebut ke atas dengan menekan **E** (Extrude) seperti gambar di bawah ini.



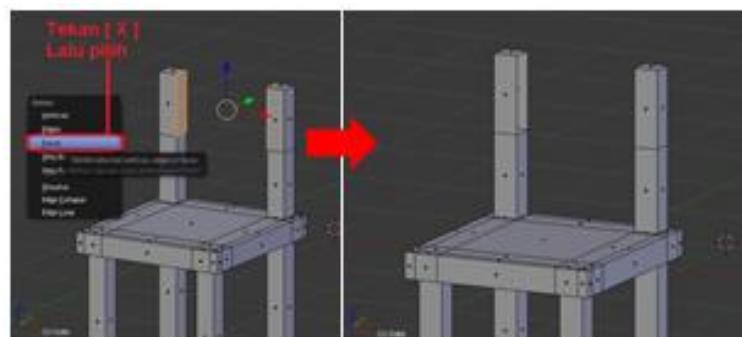
Gambar I-76 Tampilan Saat Meng-*Extrude* Tiang Sandaran Kursi

19. Tekan **A** untuk *unselect*. Seleksi 2 bagian kanan dan kiri sandaran dengan menekan **Shift** lalu tahan, kemudian **klik kanan** pada bagian kursi yang lainnya.



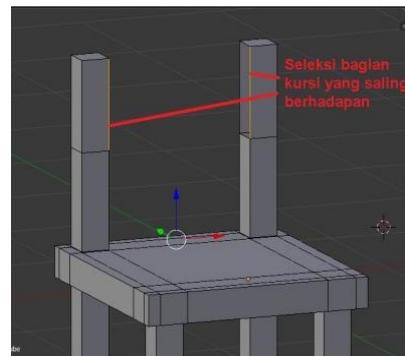
Gambar I-77 Tampilan Saat Meng-*Extrude* Tiang Sandaran Kursi

20. Tekan **X** pilih **Face** kemudian hapus bagian yang berhadapan yang akan dibuat sandaran.



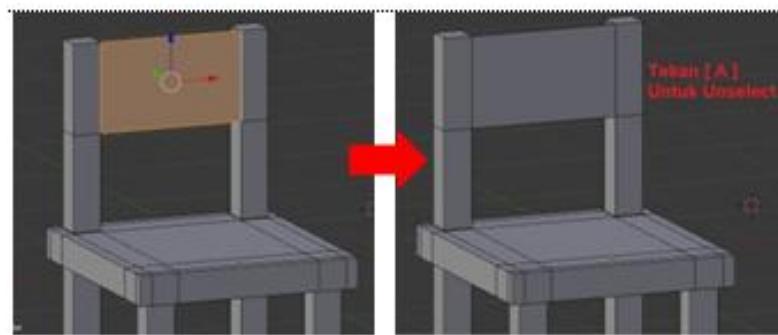
Gambar I-78 Menghapus Objek yang Berhadapan

21. Hubungkan bagian kursi yang hilang dengan menyeleksi rusuk bagian kanan dan kiri kursi yang berhadapan (yang akan dibuat sandaran) dengan mengubah pilihan seleksi menjadi **Edge select**.



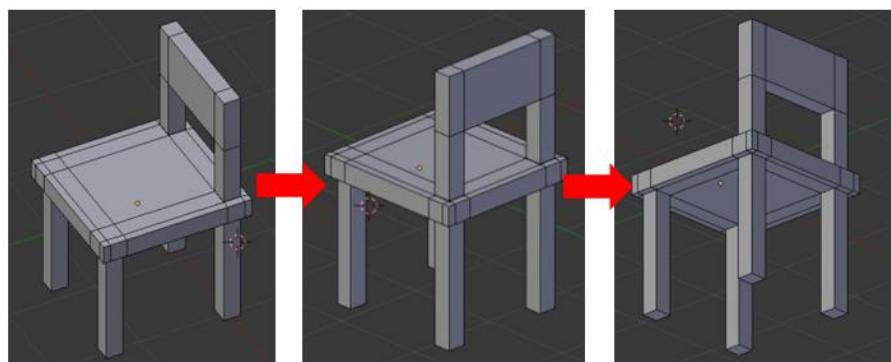
Gambar I-79Menseleksi Rusuk

22. Kemudian tekan **F** untuk menggabungkan bagian yang telah terseleksi, seperti gambar di bawah ini.



Gambar I-80Menambahkan Face

23. Lakukan dengan langkah yang sama untuk menghubungkan bagian-bagian yang belum terhubung hingga semua bidang yang diperlukan, tertutup.



Gambar I-81Menambahkan Face Hingga Selesai

Tekan**F12** untuk melihat *preview* gambar.

C. Rangkuman

Blender adalah aplikasi grafis 3D yang dirilis sebagai perangkat lunak bebas (open source) di bawah GNU General Public License.

Blender merupakan software yang free (open source) dan bebas dikembangkan.

Untuk bekerja menggunakan Windows Anda diminta untuk melihat tipe OS 32 bit atau 64 bit sebelum melakukan instalasi

Aplikasi untuk instalasi Blender tersedia dalam OS Windows, Mac OS, dan Linux.

Untuk mendapatkan software Blender bisa diunduh melalui software resmi Blender (www.Blender.org)

Dalam menggunakan software terdapat shortcut yang berfungsi untuk memudahkan pemanggilan fitur.

Sumbu X adalah sumbu posisi horisontal atau sumbu yang berfungsi untuk menggeser objek ke arah kanan dan ke kiri.

Sumbu Y adalah sumbu posisi horisontal atau sumbu yang berfungsi untuk pergeseran objek ke arah depan dan ke arah belakang.

Sumbu Z adalah sumbu posisi vertikal atau sumbu yang digunakan untuk menggeser objek ke arah atas dan ke bawah.

Jendela kerja “view” berfungsi untuk memanggil perintah penampilan jendela yang diinginkan, antara lain camera view, front view, top view. Basic manipulator meliputi translate manipulator, rotate manipulator, dan scale manipulator.

Menegakkan objek atau memosisikan objek dapat dilakukan dengan memasukkan angka derajat seperti yang dikehendaki.

D. Tugas

1. Carilah 5 jenis *software* pembuat animasi 3D selain *software* Blender!
2. Sebutkan dan jelaskan kelebihan dan kekurangan jenis *software* 3D yang Anda temukan dengan *software* Blender!

E. Tes Formatif

Jawablah pertanyaan dibawah ini! Apabila ada pertanyaan yang belum dapat Anda jawab atau perintah yang belum dapat Anda lakukan, bacalah kembali uraian diatas!

1. Lakukan kembali langkah-langkah yang terdapat pada uraian materi untuk meningkatkan keterampilan Anda menguasai fitur Blender!
 2. Berikan contoh hasil animasi Blender yang Anda ketahui!
 3. Sebutkan jenis *shortcut* Blender yang Anda kuasai! Minimal 10!

Sudahkah anda menguasai seluruh materi di atas?

F. Lembar Jawaban Tes Formatif

1. Berikut adalah hasil animasi menggunakan software blender

.....
.....
.....
.....

- ## 2. Fungsi *shortcut* Blender yang dikuasai

G. Lembar Kerja Siswa

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

Kegiatan Belajar 8: Menerapkan Fitur Aplikasi Pengolah Simulasi Visual - Tahap Produksi: *Subdivision Surface*, *Bevel*, dan *Solidify Text 3D*

A. Tujuan Pembelajaran

Setelah mengikuti pembelajaran, siswa mampu:

- menjelaskan fungsi fitur dan memanfaatkan *Subdivision surface*;
- menjelaskan fungsi fitur dan memanfaatkan *Bevel*;
- menjelaskan fungsi fitur dan memanfaatkan *Solidify Text 3D*.

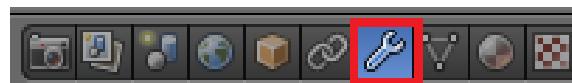
B. Uraian Materi

1. *Subdivision Surface*

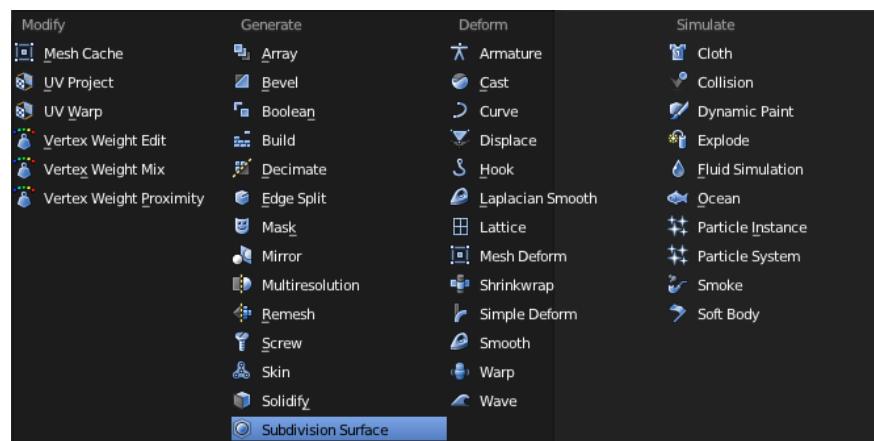
Dalam pemodelan objek permukaannya terlihat kasar sehingga perlu untuk menghaluskannya. Blender telah menyiapkan fitur untuk membuat permukaan objek menjadi lebih halus yaitu dengan fitur *Subdivision Surface*.

Subdivision surface akan menghaluskan permukaan. Permukaan halus dapat dibuat dari bagian yang kasar memperhatikan batas *rekursif* yang terbagi pada masing-masing bagian poligonal menjadi bagian yang lebih luwes, mendekati permukaan halus.

Letak posisi *Subdivision surface* ada pada fitur Modifier yang terdapat pada MenuProperties.



Gambar I-82 Properties Object Modifier

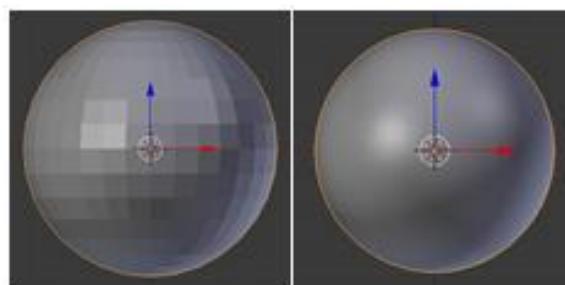


Gambar I-83 Memilih SubdivisionSurface

Perbandingan antara *output* sebelum dan setelah menggunakan fitur *subdivision surface* dapat terlihat setelah Anda praktikkan.

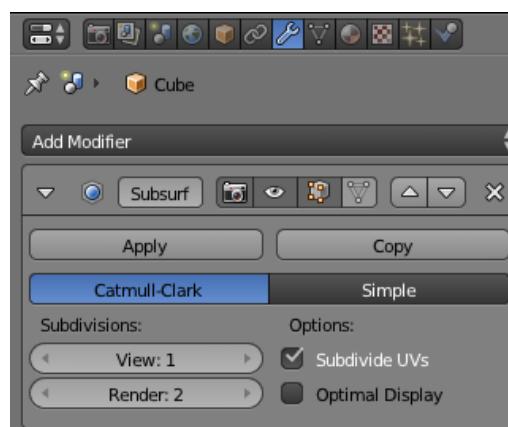
Praktik :

1. Seleksi objek yang akan dihaluskan kemudian pilih object modifier, pilih *subdivision surface*

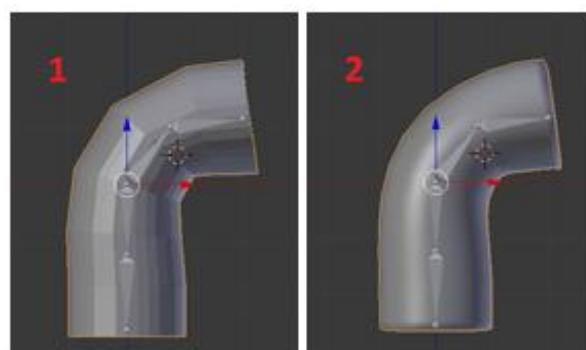


Gambar I-84 *UV Sphere* Sebelum dan Setelah Dihaluskan Dengan *Subdivision Surface*

2. Anda dapat mengatur tingkat kehalusannya di *Subdivision Surface* pada properties dengan mengubah angka *view* dan *render*. Semakin halus *modelling* objek, kerja komputer juga akan menjadi berat.



Gambar I-85 *Properties Add Modifier Subdivision Surface*



Gambar I-86 Contoh Silinder Yang Sudah Diberi Penulangan dan di *Add Modifier Subdivision Surface*

Catatan:

Bentuk1 adalah gambar objek *Cylinder* yang belum di berikan efek *subdivisionsurface* dengan bentuk permukaan objek yang masih terlihat kasar.

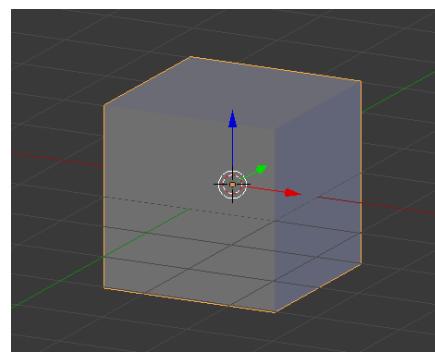
Bentuk 2 adalah gambar objek *Cylinder* yang sudah diberikan efek *subdivisionsurface* dengan bentuk permukaan objek yang terlihat halus.

2. Bevel

Teknik bevel dipakai untuk menghaluskan sudut objek yang sebelumnya runcing menjadi lebih halus.

Praktik:

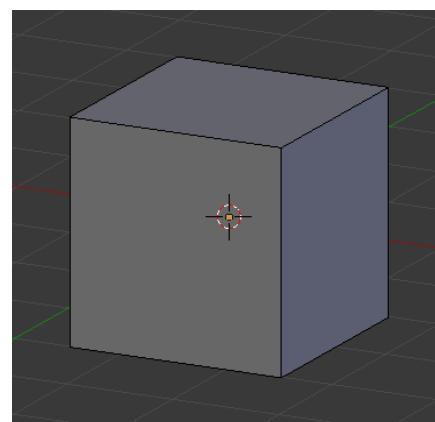
1. Siapkan objek sederhana berbentuk kubus.



Gambar I-87Cube (Object Mode)

2. Agar dapat memberikan lekukan pada sudut objek kubus, ubahlah fitur *ObjectMode* menjadi *Editmode*. Hal tersebut dilakukan untuk masuk dalam proses pengeditan model.

Tekan A untuk menghilangkan seleksi pada objek.



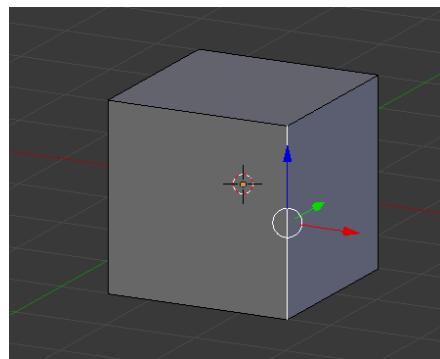
Gambar I-88Cube PadaPosisi(Edit Mode)

3. Pilih salah satu fitur garis yang disebut *Edge* pada menu yang terdapat di atas *timeline*.



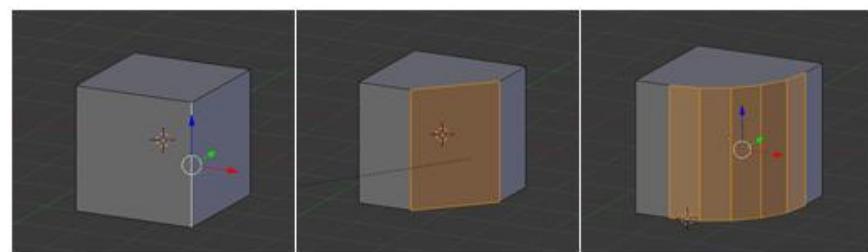
Gambar I-89Memilih Edge(Seleksi Garis)

4. Klik Kanan pada garis yang terdapat pada sudut objek kubus tersebut.



Gambar I-90Menyeleksi Garis Menggunakan Edge

5. Lakukan trik pada garis sudut objek kubus tersebut dengan menekan *Ctrl+B*, geser *mouse* ke kiri/kanan untuk mengatur skala lekukan pada objek tersebut.
6. *Scroll Up/Down* pada *mouse* untuk menambahkan banyaknya potongan garis pada lekukan. Semakin banyak potongan garis akan semakin halus lekukan yang dibuat.



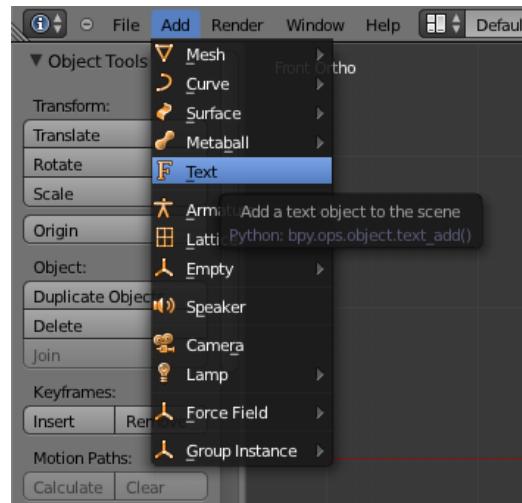
Gambar I-91Melakukan Perintah *Shift B* Untuk Membuat Lengkungan

3. **Solidify Text 3D**

Efek *solidify* merupakan fitur untuk menambahkan ketegasan teks agar mempunyai volume.

Praktik

1. Buatlah sebuah teks dengan langkah, pilih Add →Text.



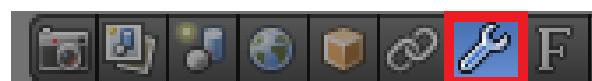
Gambar I-92Menambahkan *Text*

2. Ubahlah teks tersebut dengan mengubah fitur *ObjectMode* menjadi *Edit Mode*. Untuk menghapus huruf pada teks dapat menggunakan tombol *Backspace*.



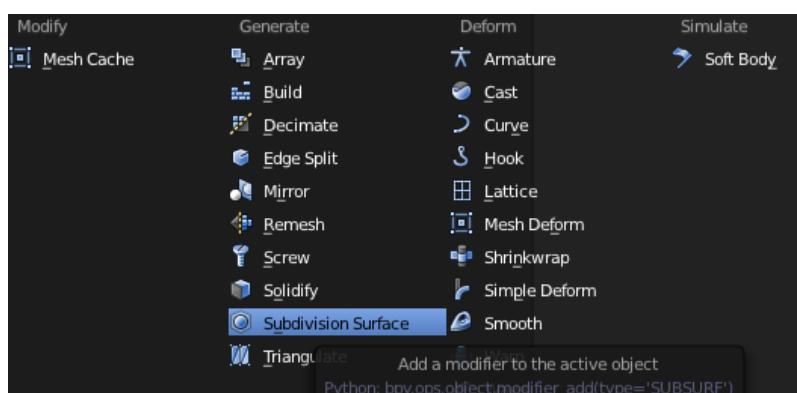
Gambar I-93Mengganti *Text* Pada Mode *Edit Mode*

3. Ubah kembali fitur menjadi *ObjectMode* agar dapat diberikan efek *Solidify*. Selanjutnya gunakan efek *Solidify* pada fitur *Modifier* yang terdapat pada *MenuProperties*. Fungsinya adalah untuk memberikan ketegasan pada bagian tepi teks/objek tersebut.



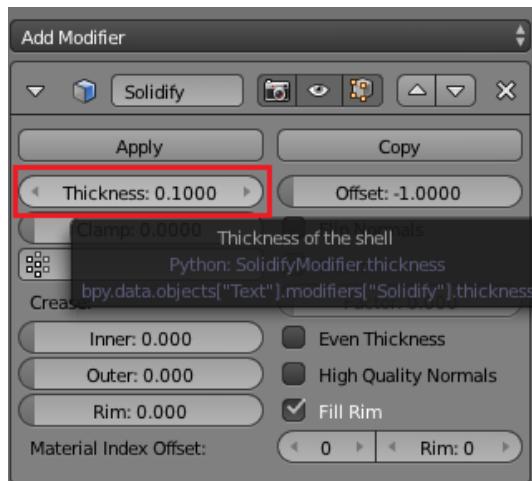
Gambar I-94Memilih *Object Modifier*

4. Pilih *Modifier* → *AddModifier* → *Solidify*.



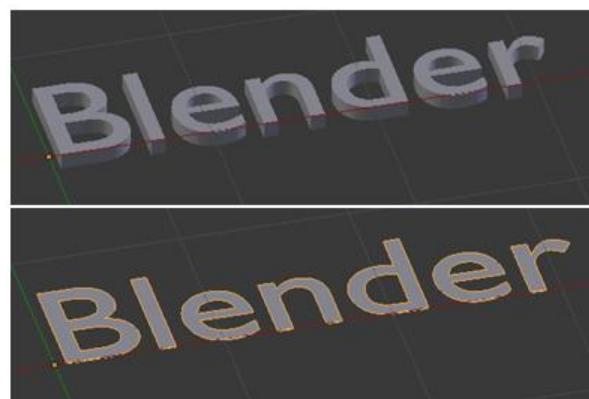
Gambar I-95Memilih *Solidify*

5. Aturlah *Thickness*pada *Solidify* tersebut. Semakin besar *thickness* maka akan semakin besar pula kekuatan *Solidify* pada bagian tepi teks.



Gambar I-96Mengatur *Thickness*

6. Akan tampak perubahan pada teks setelah diberikan efek *Solidify* seperti gambar berikut.



Gambar I-97Memberikan Efek *solidify*

C. Rangkuman

- Fitur untuk membuat model menjadi lebih halus yaitu dengan fitur *Subdivision surface*.
- Teknik bevel dipakai untuk menghaluskan sudut objek yang sebelumnya kasar dan runcing menjadi lebih halus.
- Efek *solidify* merupakan fitur untuk menambahkan ketegasan teks agar mempunyai volume.

D. Tugas

1. Buatlah objek dengan menggunakan fitur *subdivision surface*!
2. Buatlah objek dengan menggunakan fitur *bevel*!
3. Buatlah text dengan menggunakan fitur *solidifytext*!

E. Tes Formatif

Jawablah pertanyaan di bawah ini! Apabila ada pertanyaan yang belum bisa Anda jawab, bacalah kembali uraian di atas.

1. Jelaskan langkah-langkah menggunakan fitur *subdivision surface*!
2. Jelaskan langkah-langkah menggunakan fitur *bevel*!
3. Jelaskan langkah-langkah menggunakan fitur *solidifytext*!

Sudahkah Anda menguasai seluruh materi di atas?

F. Lembar Jawaban Tes Formatif

1. Langkah-langkah menggunakan fitur *subdivision surface*

.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....

2. Langkah-langkah menggunakan fitur *bevel*

.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....

3. Langkah-langkah menggunakan fitur *solidifytext*

.....
.....
.....
.....
.....
.....

G. Lembar Kerja Siswa

Kegiatan Belajar 9: Menerapkan Fitur Aplikasi Pengolah Simulasi Visual - Tahap Produksi: *Modelling*

A. Tujuan Pembelajaran

Setelah mengikuti pembelajaran, siswa mampu:

- menjelaskan *Introduction to Basic Modelling 3D*,
- menjelaskan *Modelling*,
- membuat Objek 3D.

B. Uraian Materi

1. Pemodelan (*Modelling*)

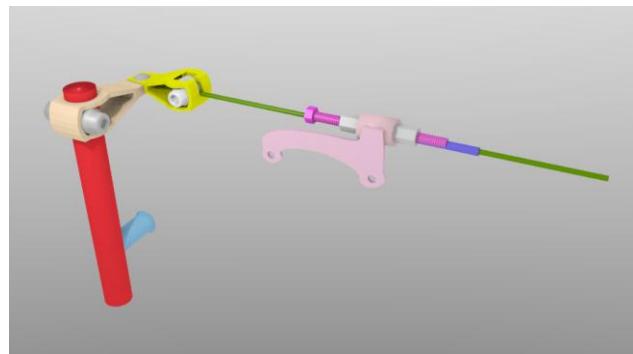
Pemodelan (*Modelling*) adalah proses membuat objek sebagai wujud ide yang akan dikomunikasikan. Dalam buku ini pemodelan dicontohkan dengan pembuatan objek kopling. Objek kopling ini adalah visualisasi pendukung dari presentasi video yang telah dibahas pada kegiatan belajar sebelumnya.

Dalam CD yang disertakan tutorial untuk membuat pemodelan objek kopling. Berikut adalah panduan langkah membuat pemodelan objek kopling.

Pada visualisasi konsep, memvisualkan kasus bagaimana cara kerja kopling pada sepeda motor yang meliputi beberapa tahapan visualisasi, antara lain:

- Pemodelan Objek Kopling (*Modelling*)
- Pewarnaan Objek Kopling (*Material*)
- Penulangan Objek Kopling (*Rigging*)
- Menganimasikan Objek Kopling (*Animation*)

Untuk membuat pemodelan objek kopling, tahapan yang harus dilakukan ialah membuat bagian-bagian objek kopling terlebih dahulu dengan menggunakan bentuk dasar yang ada pada aplikasi Blender.



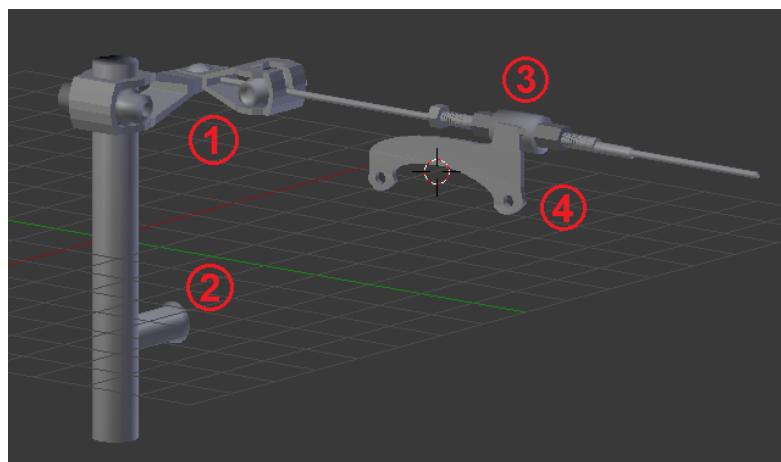
Gambar I-98 Model 3D Objek Kopling Manual

Praktik

Kopling manual memiliki beberapa bagian objek.

Tahapan pemodelan objek yang telah dikelompokan sesuai dengan urutan no pada gambar di bawah.

- 1) Membuat objek penangkal/penyangga lengan kopling
- 2) Membuat objek bagian-bagian lengan kopling
- 3) Membuat objek kabel kopling, mur penyetel, mur pengunci, dan bagian lainnya
- 4) Membuat objek dudukan kopling



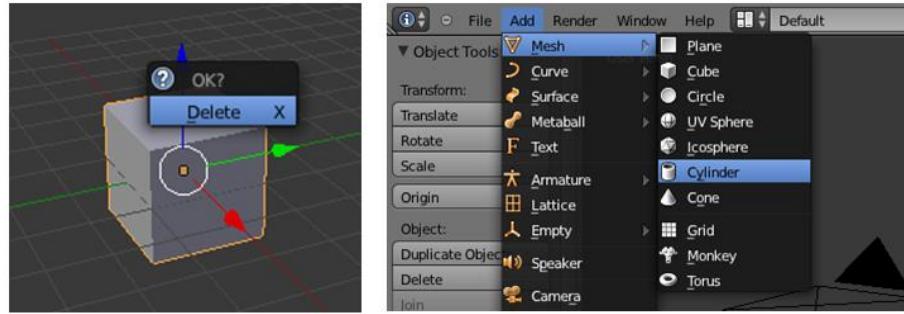
Gambar I-99 Urutan Pemodelan Objek Kopling

Bukalah aplikasi Blender

Membuat objek no 1

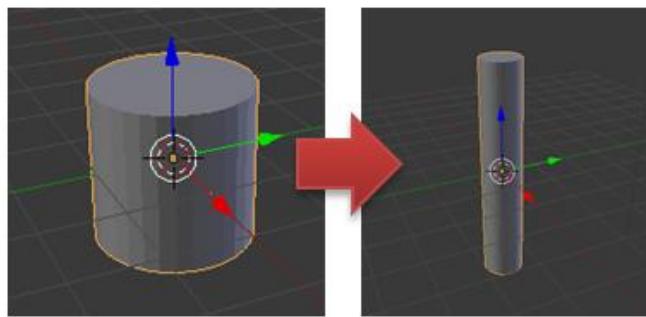
1. Untuk membuat bagian objek penangkal/penyangga lengan kopling manual anda dapat menggunakan bentuk dasar berupa silinder, yang berarti anda dapat menghapus objek default aplikasi Blender yang berupa kubus dengan langkah Klik Kanan pada objek kubus → *Delete*.

Selanjutnya anda dapat menambahkan objek silinder dengan langkah, *Add→Mesh→Cylinder*.



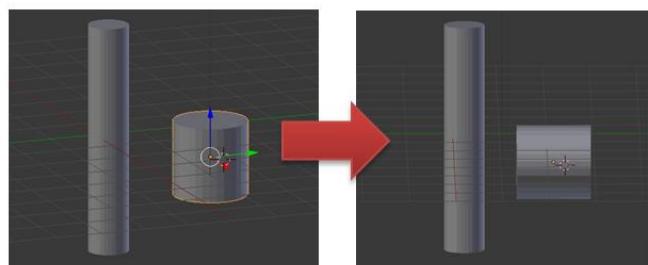
Gambar I-100Menambahkan Objek *Cylinder*

2. Anda dapat menambahkan volume ketinggian objek silinder sesuai sumbu z, dengan menekan tombol S → Z.



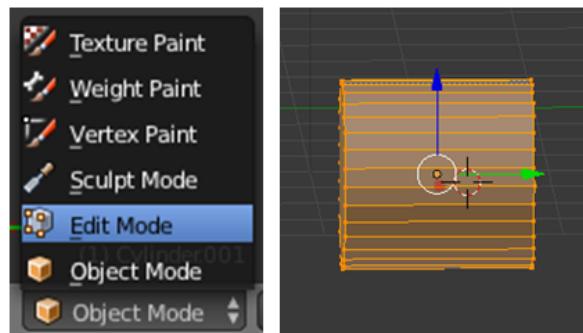
Gambar I-101Perubahan Ukuran Objek

3. Tambahkan kembali objek silinder untuk membuat objek lainnya, dengan langkah *Add→Mesh→Cylinder*. Lakukanlah rotasi objek sehingga berputar 90° sesuai sumbu x, dengan menekan tombol R → X → 90.



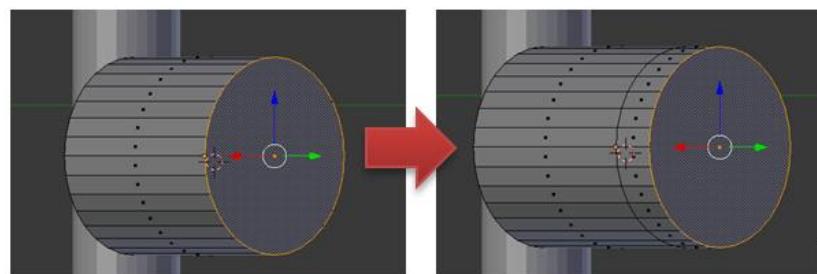
Gambar I-102Melakukan Rotasi Objek

4. Untuk dapat mengubah bentuk objek melalui proses pengeditan sehingga sesuai dengan ilustrasi di atas anda dapat mengubah fitur *Object Mode→EditMode..*



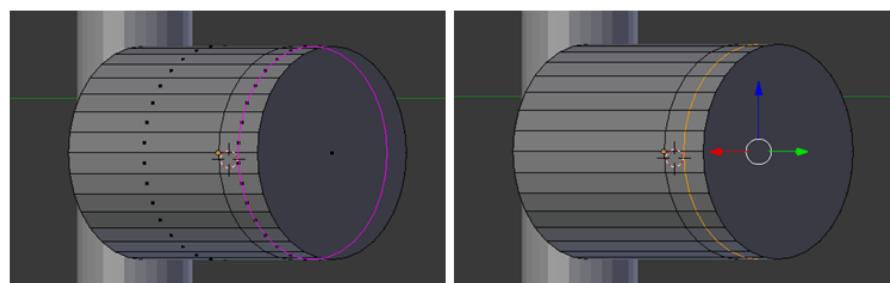
Gambar I-103EditMode

5. Lakukan pengeditan objek tersebut dengan menggunakan fitur *Face* untuk mempermudah proses penambahan dan pengeditan permukaan objek, dengan memilih ikon .
6. Anda dapat menseleksi bagian permukaan objek, lalu lakukan *Extrude* yaitu penambahan bagian permukaan dengan menekan tombol E.



Gambar I-104Melakukan *Extrude*

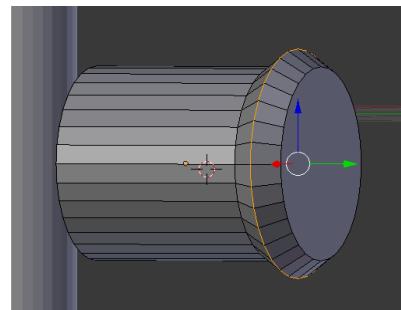
7. Lakukanlah pemotongan garis dengan menekan tombol CTRL+ R, dekatkan kurSOR mouse pada bagian yang di berikan potongan garis.



Gambar I-105Melakukan *LoopCut*

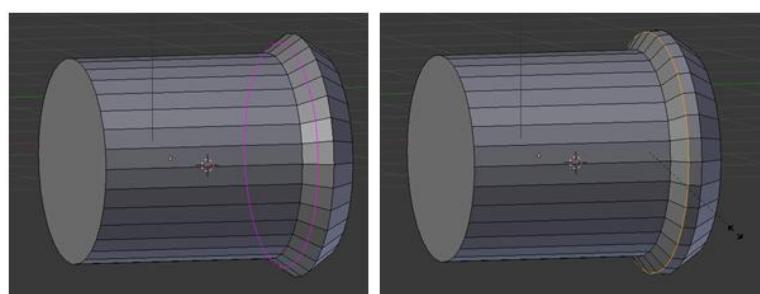
Secara otomatis muncul lingkaran garis berwarna ungu, selanjutnya anda dapat menekan *double* klik kiri pada *mouse* apabila posisi garis tepat pada posisi yang diinginkan.

8. Ubahlah ukuran garis menjadi lebih besar dengan menekan tombol S pada *keyboard*.



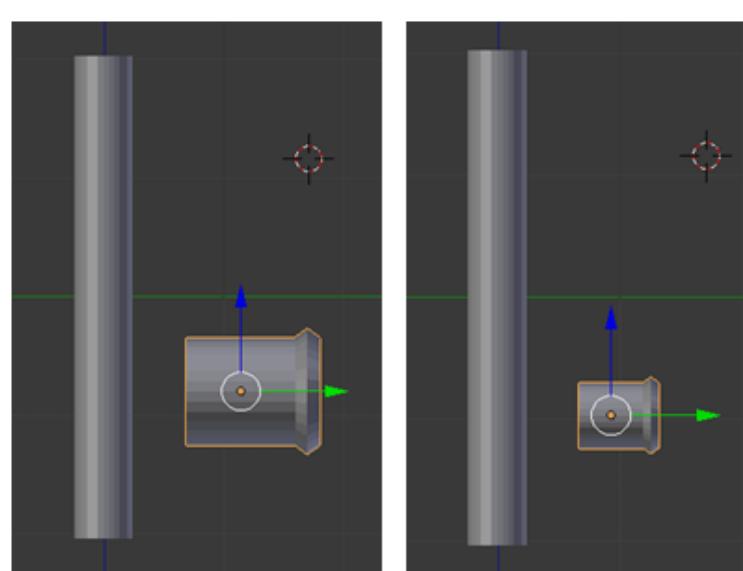
Gambar I-106Perubahan Ukuran Garis

9. Lakukan kembali pemotongan garis melingkar (*LoopCut*) dengan menekan tombol CTRL + R dibagian selanjutnya, kemudian besarkan kembali dengan menekan tombol S.



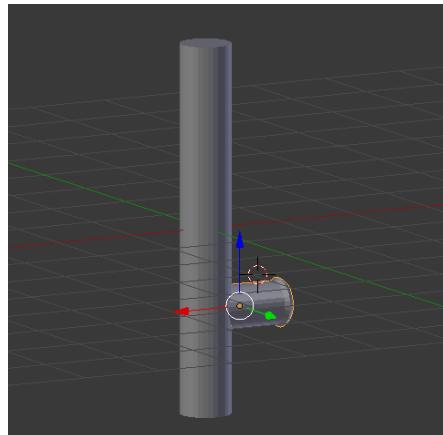
Gambar I-107*LoopCut*

10. Ubahlah kembali fitur *EditMode*→*ObjectMode* untuk dapat menambahkan dan mengedit objek yang lain, atau dapat langsung menekan *shortcut TAB* pada *keyboard*.
11. Selanjutnya anda dapat mengubah ukuran objek tersebut menjadi lebih kecil.



Gambar I-108Perubahan Ukuran Objek

12. Lakukan perpindahan lokasi pada objek dengan menarik salah satu arah panah dengan menahan Klik Kiri, pindahkan lokasi objek tersebut seperti gambar berikut.

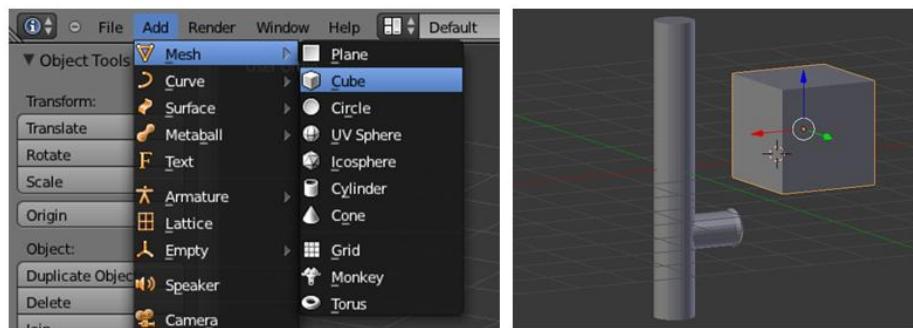


Gambar I-109Perpindahan Lokasi Objek

Membuat objek no 2

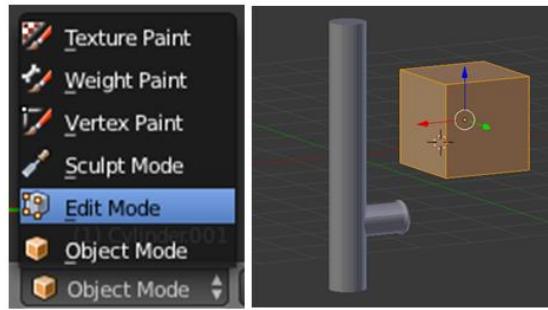
Untuk membuat objek selanjutnya yaitu bagian-bagian objek lengan kopling dapat menggunakan objek dasar berbentuk kubus dan silinder. Membuat objek tersebut akan sering menggunakan teknik memberikan lubang pada objek menggunakan fitur *Boolean*.

13. Anda dapat menambahkan objek baru berupa kubus dengan langkah memilih *Add→Mesh→Cube*.



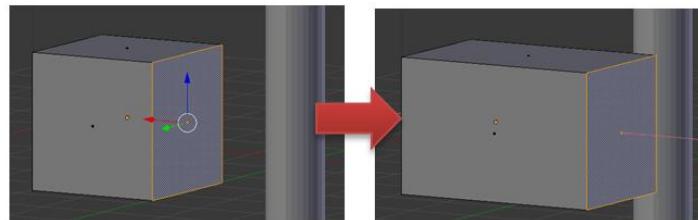
Gambar I-110Penambahan Objek *Cube*

14. Ubahlah fitur *ObjectMode→EditMode* untuk dapat melakukan pengeditan objek kubus tersebut, atau dapat langsung menekan *shortcut TAB* pada *keyboard*.



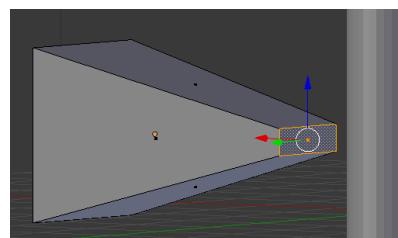
Gambar I-111 *EditMode*

15. Pilih fitur *Face* untuk mempermudah melakukan proses penambahan dan pengeditan permukaan objek, dengan memilih ikon .
16. Seleksi bagian permukaan objek pada kubus, lalu tarik arah berwarna merah(sumbu x) dengan menekan Klik Kiri dan tahan. Tarik bagian objek tersebut hingga seperti gambar berikut.



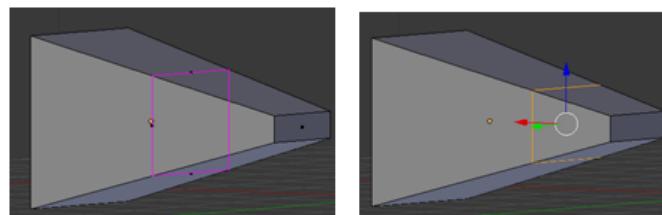
Gambar I-112 Perpanjang Ukuran Objek

17. Selanjutnya anda dapat memperkecil ukuran permukaanya sesuai dengan sumbu z, dengan menekan tombol S → Z pada keyboard.



Gambar I-113 Perubahan Ukuran Permukaan Objek

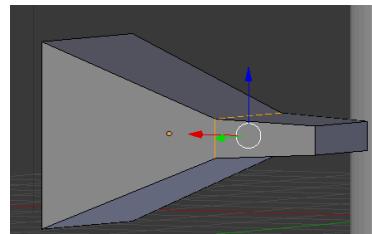
18. Lakukanlah pemotongan garis pada objek dengan menekan tombol CTRL + R untuk dapat membuat potongan garis.



Gambar I-114 *Loop Cut*

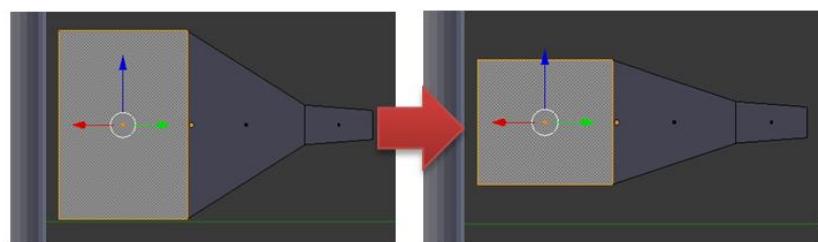
Secara otomatis muncul garis berwarna ungu, selanjutnya Anda dapat menekan klik kiri lalu geser garis tersebut seperti gambar diatas.

19. Selanjutnya lakukan penekanan sesuai dengan sumbu z, dengan menekan tombol S → Z.



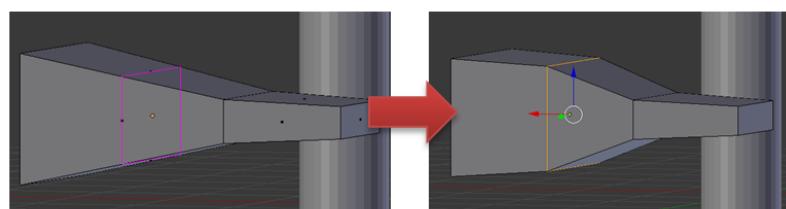
Gambar I-115Pengeditan Ukuran Garis Objek

20. Lakukan kembali penekanan sesuai sumbu z pada bagian permukaan objek yang lain, dengan menseleksi permukaan objek lalu anda menekan tombol S → Z, seperti gambar berikut.



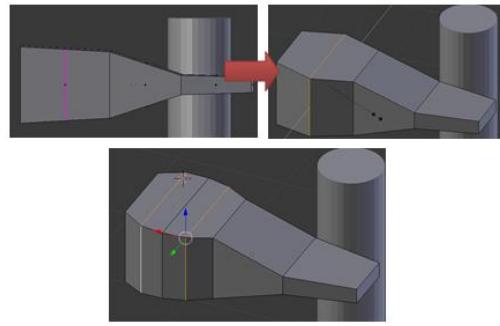
Gambar I-116Perubahan Permukaan Objek

21. Berikan potongan garis pada bagian objek dengan menekan tombol CTRL + R.Besarkan ukuran garis tersebut sesuai dengan sumbu z dengan menekan tombol S → Z.



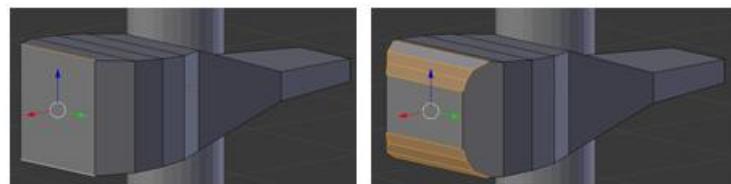
Gambar I-117LoopCut

22. Lakukan pemotongan garis kembali pada bagian objek dengan menekan tombol CTRL + R lalu lakukan scale pada sumbu y dengan menekan tombol S → Y. Buatlah hingga seperti gambar dibawah ini.



Gambar I-118 Loop Cut dan Scale

23. Seleksi bagian garis objek tersebut lalu lakukan teknik bevel dengan menekan tombol CTRL + B.

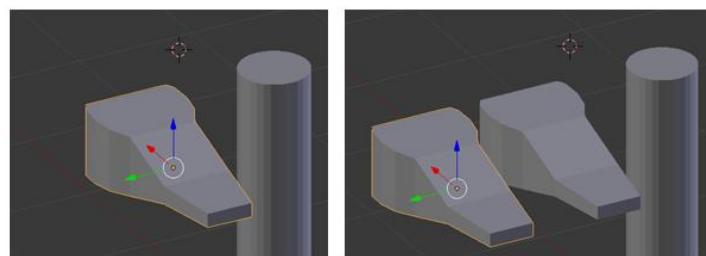


Gambar I-119 Teknik Bevel Pada Objek

24. Ubahlah kembali fitur *EditMode* → *ObjectMode* untuk dapat melubangkan objek dengan memilih fitur *Boolean*. Atau dapat menekan *shortcut TAB* pada *keyboard*.

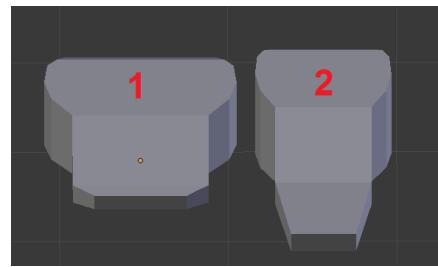
Keterangan: Untuk dapat menggunakan fitur *Boolean*, harus memiliki 2 objek (objek 1 sebagai pelubang, objek 2 sebagai objek yang diberikan lubang).

25. Anda dapat menduplikasi objek kubus yang telah diedit sebelumnya, dengan menekan tombol SHIFT + D pada *keyboard* kemudian geser arah *mouse* untuk mengetahui hasil duplikasi objek tersebut.



Gambar I-120 Duplikasi Objek

26. Ubahlah ukuran hasil duplikasi objek menjadi lebih kecil dan lebih panjang, objek tersebut akan digunakan sebagai pelubang.
Seperti contoh gambar dibawah ini.

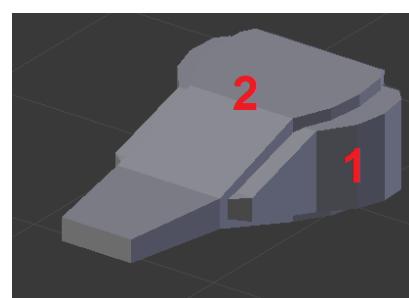


Gambar I-121Perubahan Ukuran Objek

Objek 1 adalah objek yang sebagai pelubang

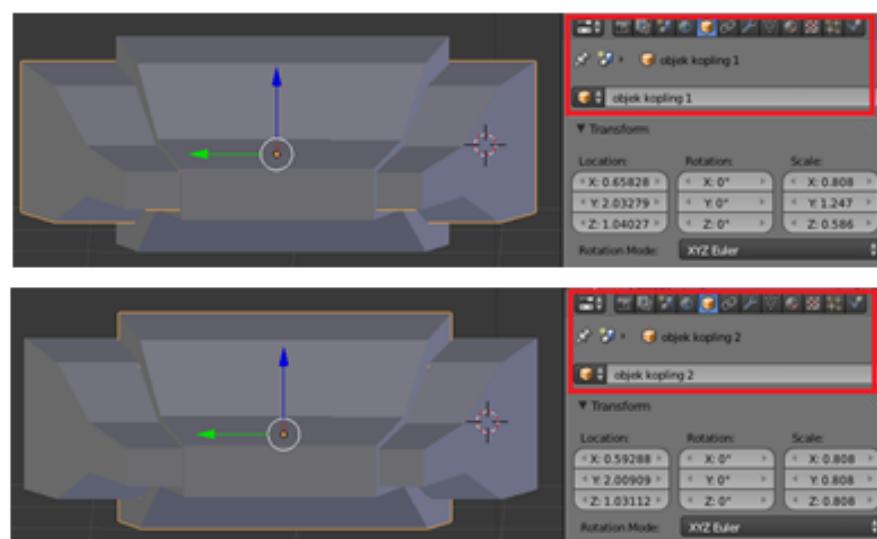
Objek 2 adalah objek yang diberikan lubang

27. Selanjutnya pindahkan lokasi objek 1 berada pada bagian di dalam objek 2.



Gambar I-122Perpindahan Lokasi Objek

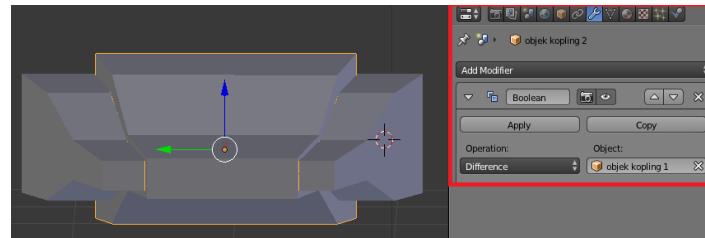
28. Ubahlah nama objek untuk memudahkan pada saat menggunakan fitur *Boolean*, dengan melakukan Klik Kanan pada objek 1 lalu pilih *Object* pada menu *Properties*, ubahlah nama objek no 1 menjadi “objek kopling 1” dan objek no 2 menjadi “objek kopling 2”



Gambar I-123Mengubah Nama Objek

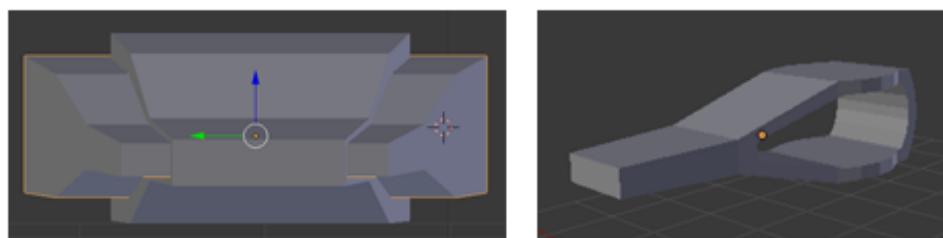
29. Untuk melakukan teknik melubangkan objek dengan menggunakan fitur *Boolean*, memiliki beberapa tahapan:

- Klik kanan pada objek 2 (objek yang akan diberikan lubang)
- Pilih fitur *modifier* pada menu properties dengan ikon 
- Klik *AddModifier* → *Boolean*
- Pada Object: pilih “objek kopling 1”
- pada Operation: pilih “Difference”
- Klik “Apply”



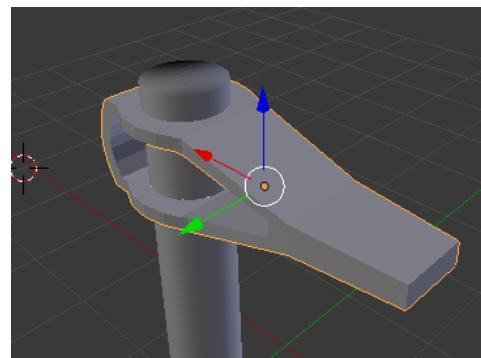
Gambar I-124 Boolean

30. Selanjutnya untuk dapat melihat objek yang telah diberikan lubang, anda dapat menghapus objek 1 dengan Klik Kanan pada objek → *Delete*,



Gambar I-125 Hasil Boolean

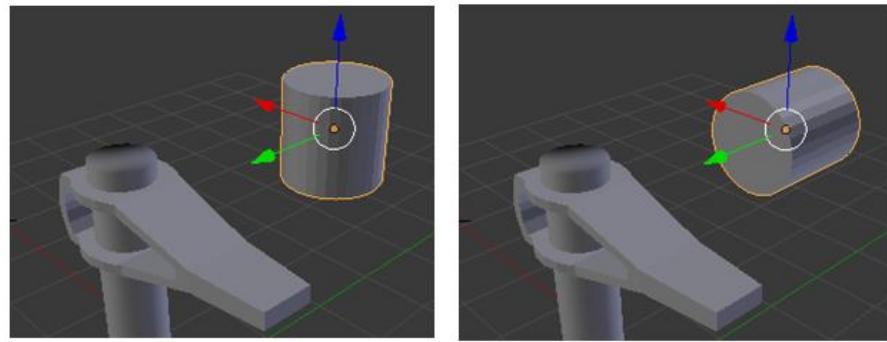
31. Lakukan perpindahan lokasi pada objek seperti gambar berikut.



Gambar I-126 Perpindahan Lokasi

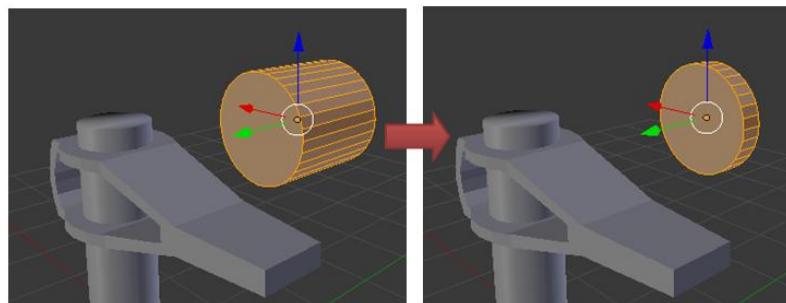
32. Tambahkanlah objek baru berupa silinder, dengan menekan *Add*→*Mesh*→*Cylinder*.

Lakukan rotasi 90° pada objek silinder sesuai sumbu x, dengan menekan R → X → 90°.



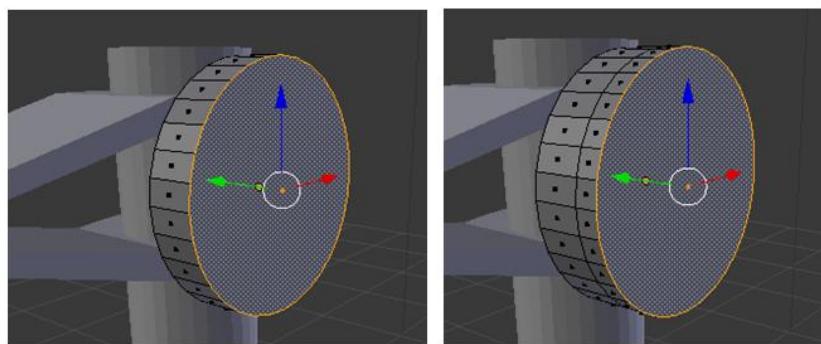
Gambar I-127Rotasi Objek

33. Ubahlah fitur *ObjectMode*→*EditMode*, untuk dapat melakukan proses pengeditan objek tersebut, Lalu perkecil ukuran objek dengan sumbu y dengan menekan tombol S → Y.



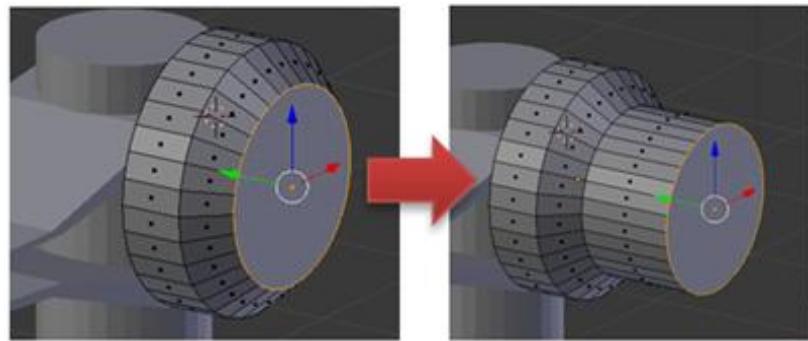
Gambar I-128Perubahan Ukuran Objek

34. Pilih fitur *Face* untuk mempermudah pengeditan dan penambahan bagian permukaan objek, dengan memilih ikon
35. Seleksi bagian permukaan objek untuk melakukan *Extrude* yaitu penambahan bagian objek dengan menekan tombol E. buatlah seperti gambar berikut.



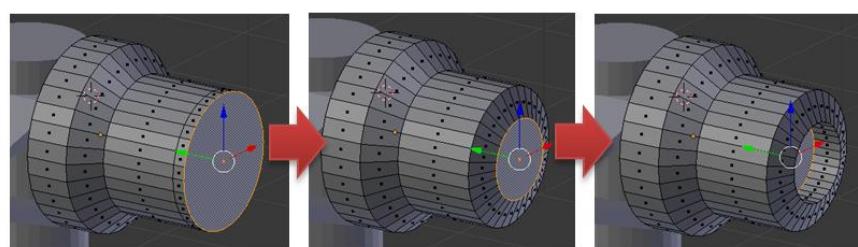
Gambar I-129Extrude

36. Lakukanlah perubahan ukuran objek menjadi lebih kecil dengan menekan tombol S, lalu *Extrude* kembali bagian permukaan objek dengan menekan tombol E.



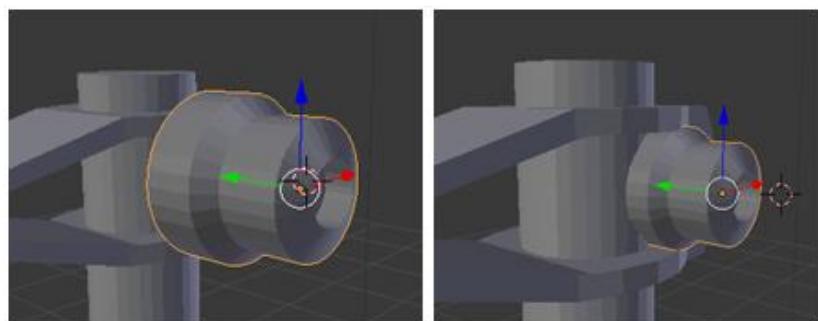
Gambar I-130 *Extrude*

37. Selanjutnya *Extrude* kembali bagian objek yang terseleksi dengan menekan tombol E, hingga seperti gambar dibawah ini.



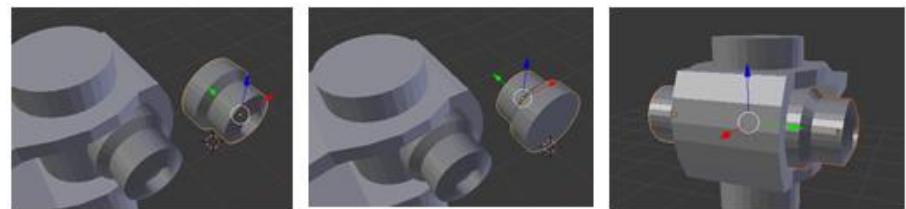
Gambar I-131 *Extrude*

38. Ubahlah kembali fitur *EditMode*→*ObjectMode* untuk dapat menduplikasi objek tersebut, atau dapat menekan *shortcut TAB* pada *keyboard*.
 39. Lakukanlah perubahan ukuran untuk memperkecil objek tersebut dengan menekan tombol S , lalu pindahkan lokasi objek seperti gambar berikut.



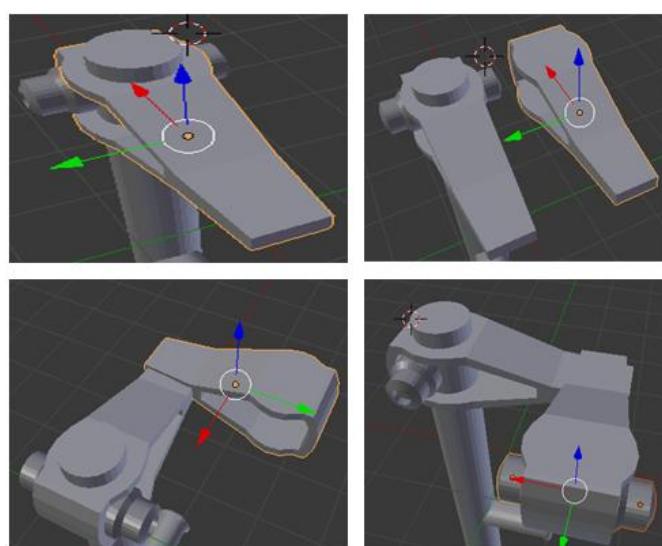
Gambar I-132 Perpindahan Lokasi Objek

40. Anda dapat melakukan duplikasi objek tersebut dengan menekan tombol SHIFT + D, lalu rotasi 180' objek tersebut sesuai sumbu z dengan menekan tombol R → Z → 180'. Selanjutnya pindahkan lokasi objek sesuai gambar berikut.



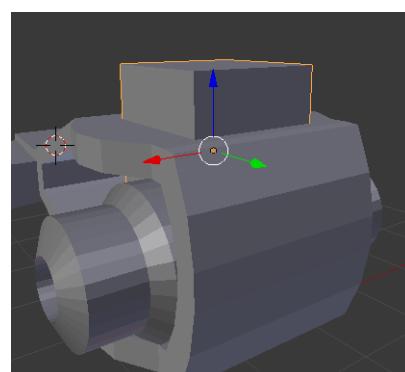
Gambar I-133Duplikasi Objek

41. Lakukanlah duplikasi kembali dengan menekan tombol SHIFT + D pada bagian objek lengan kopling, lalu ubahlah ukuran bentuk objek tersebut. Pindahkan posisi objek sesuai dengan gambar berikut.



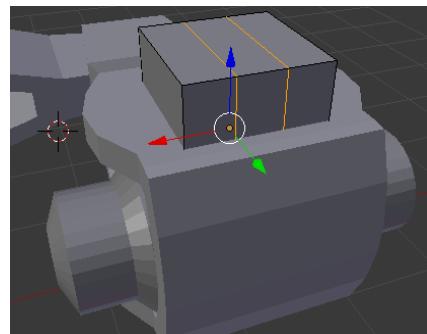
Gambar I-134Duplikasi Objek

42. Tambahkan objek baru berupa kubus, lalu ubahlah ukuran kubus dan pindahkan lokasi objek tersebut seperti gambar dibawah ini.



Gambar I-135Menambahkan Objek Kubus

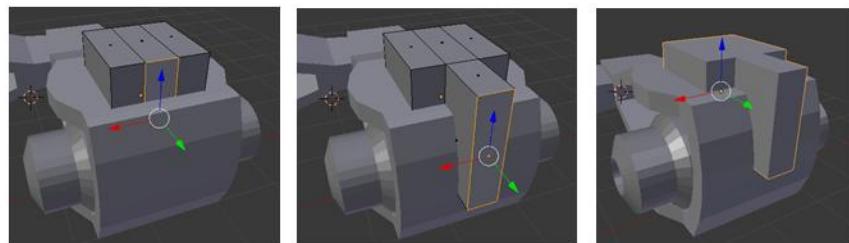
43. Lakukan proses pengeditan dengan mengubah fitur *ObjectMode*→*EditMode*. Berikan potongan garis dengan menekan tombol CTRL + R kemudian lakukan scrollup pada mouse untuk menambahkan potongan garis seperti gambar berikut



Gambar I-136 LoopCut

44. Pilih kembali fitur *Face* untuk mempermudah penambahan bagian permukaan objek, dengan memilih ikon .

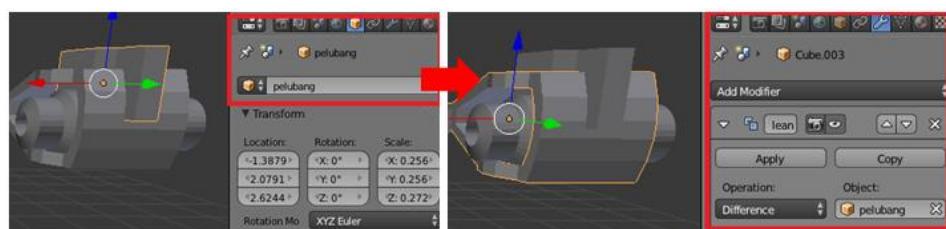
Lakukan Extrude ke atas dengan menekan tombol E, sesuai dengan gambar berikut.



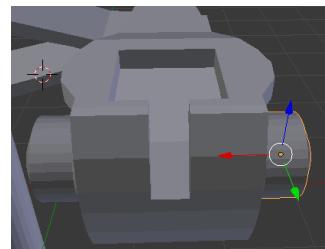
Gambar I-137 Extrude

45. Ubahlah nama objek kubus tersebut dengan nama “pelubang” untuk memudahkan proses Boolean. Kemudian lakukan teknik Boolean:

- Klik kanan pada objek yang akan diberikan lubang
- Pilih fitur *modifier* pada menu properties dengan ikon 
- Klik *AddModifier* → *Boolean*
- Pada Object: pilih “pelubang”
- pada Operation: pilih “Difference”
- Klik “Apply”

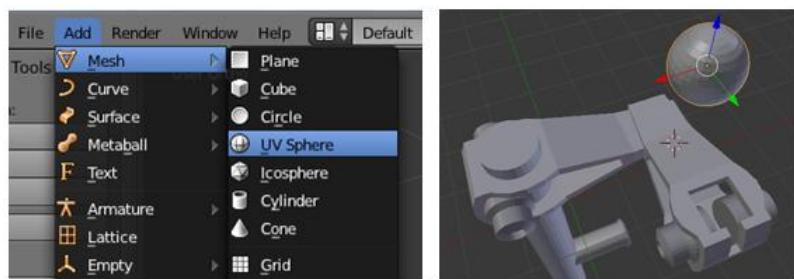


Gambar I-138 Proses Boolean

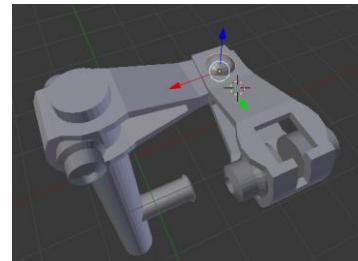


Gambar I-139Hasil Boolean

46. Anda dapat menambahkan objek baru seperti bola, dengan menekan *Add→Mesh→UVSphere*. Selanjutnya perkecil dengan menekan tombol S dan pindahkan lokasi objek sesuai dengan gambar berikut.



Gambar I-140Menambahkan Objek *UVSphere*



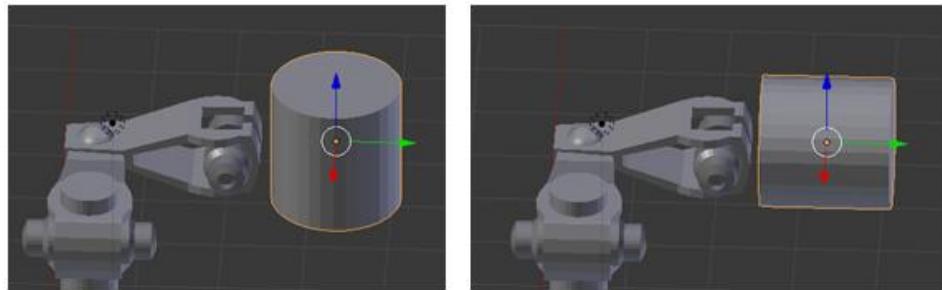
Gambar I-141Hasil Objek

Membuat objek no 3

Untuk membuat objek selanjutnya yaitu bagian-bagian kabel kopling, mur penyetel, mur pengunci, dan bagian lainnya dapat menggunakan bentuk dasar silinder

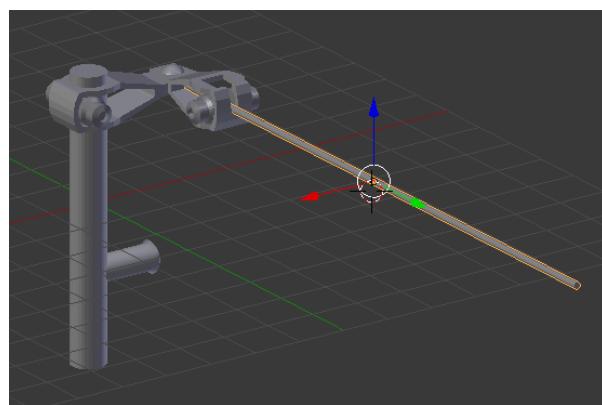
47. Anda dapat menambahkan objek baru berupa silinder dengan langkah *Add→Mesh→Cylinder*.

Lalu rotasi 90° objek tersebut sesuai sumbu x dengan menekan tombol R → X → 90°.



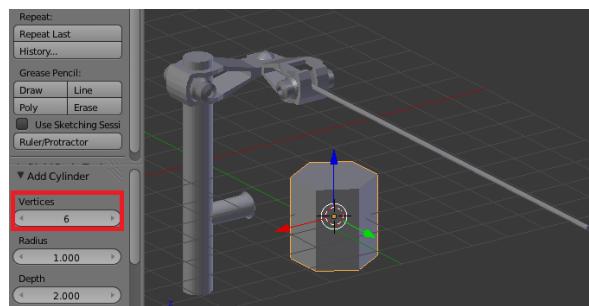
Gambar I-142Rotasi Objek

48. Ubahlah ukuran objek silinder tersebut menjadi lebih kecil dengan menekan tombol S, lalu anda dapat menekan S → Y untuk memperpanjang ukuran objek sesuai dengan sumbu y dan pindahkan lokasi objek tersebut sesuai gambar berikut.



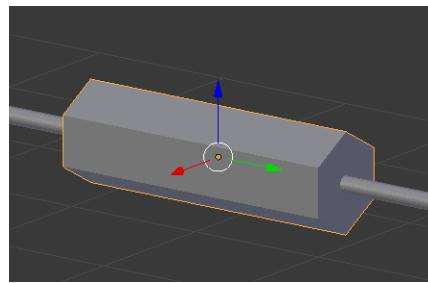
Gambar I-143Perubahan Ukuran Objek

49. Selanjutnya anda dapat menambahkan objek silinder kembali dengan memilih *Add→Mesh→Cylinder*. Lalu ubahlah objek silinder tersebut menjadi segi 6 dengan memperhatikan pengaturan angka *Vertices* pada *Toolbar* diubah menjadi angka “6”.



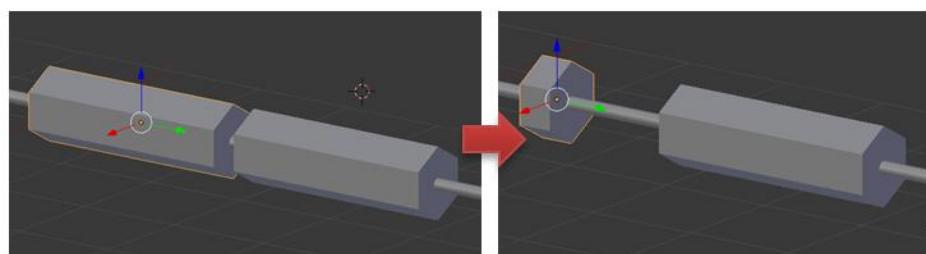
Gambar I-144Menambahkan Objek *Cylinder*

50. Lakukan rotasi 90° pada objek tersebut sesuai dengan sumbu x, dengan menekan R → X → 90.
Lalu pindahkan lokasi objek sesuai dengan gambar berikut.



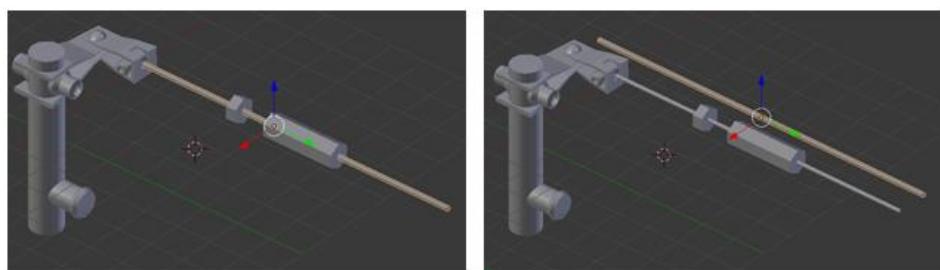
Gambar I-145Rotasi Objek

51. Lakukan duplikasi pada objek silinder dengan menekan tombol SHIFT + D, lalu lakukan penekanan ukuran objek sesuai sumbu y, dengan menekan tombol S → Y.



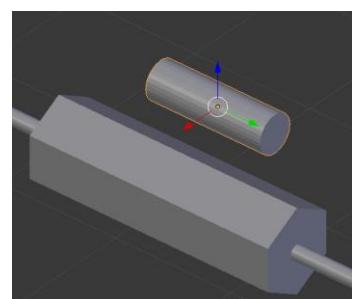
Gambar I-146Perubahan Ukuran Objek

52. Selanjutnya anda dapat melakukan duplikasi objek silinder yang lain dengan langkah yang sama yaitu menekan tombol SHIFT + D pada keyboard.



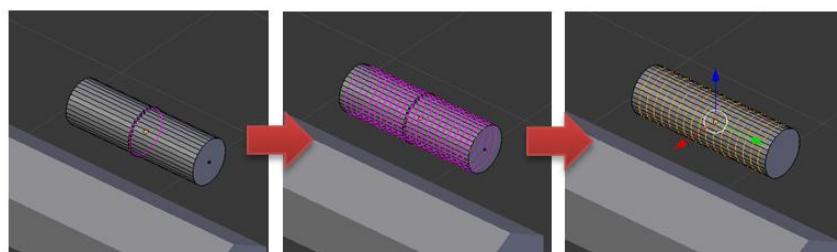
Gambar I-147Duplikasi Objek

53. Ubahlah ukuran objek tersebut sesuai dengan sumbu y dengan menekan S → Y, hingga seperti gambar berikut.



Gambar I-148Perubahan Ukuran Objek

54. Lakukan kembali proses pengeditan pada objek tersebut, dengan mengubah fitur *ObjectMode*→*EditMode*. Selanjutnya berikan potongan garis dengan menekan tombol CTRL + R dan lakukan *ScrollUp* pada mouse untuk menambahkan potongan garis tersebut, dapat diakhiri dengan menekan *double klik kiri*.

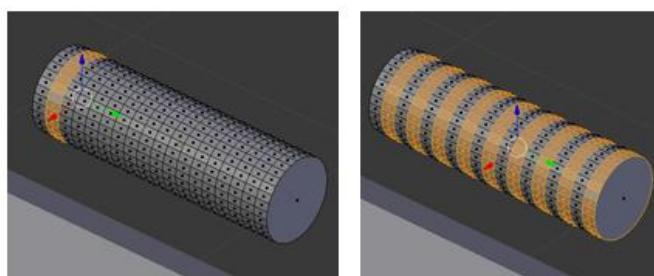


Gambar I-149LoopCut

55. Pilih kembali fitur *Face* untuk mempermudah seleksi bagian permukaan objek, dengan memilih ikon .

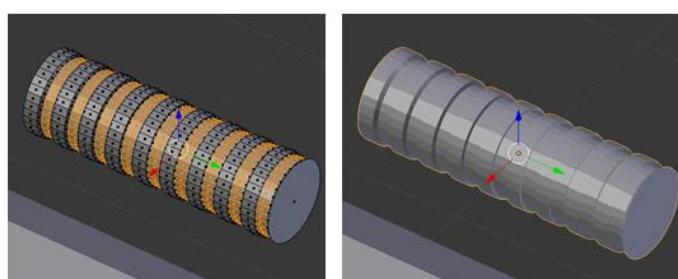
56. Anda dapat menseleksi bagian permukaan objek secara melingkar dengan menekan ALT + Klik kanan pada mouse.

Lakukan seleksi pada beberapa bagian objek dengan menekan SHIFT + ALT lalu tahan, selanjutnya seleksi beberapa bagian objek dengan menekan Klik Kanan pada mouse. Buatlah hingga seperti gambar berikut.



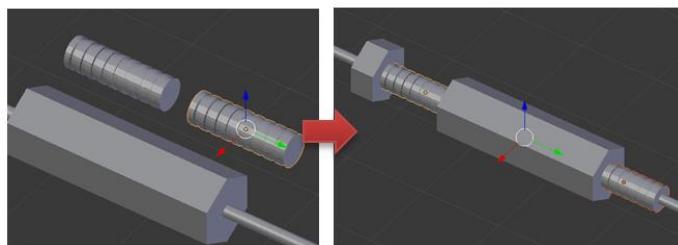
Gambar I-150Seleksi Permukaan Objek

57. Anda dapat melakukan *Extrude*, hingga dapat menarik permukaan bagian objek ke dalam dengan menekan tombol E → S pada keyboard. Selanjutnya Ubah kembali fitur menjadi *EditMode*→*ObjectMode*.



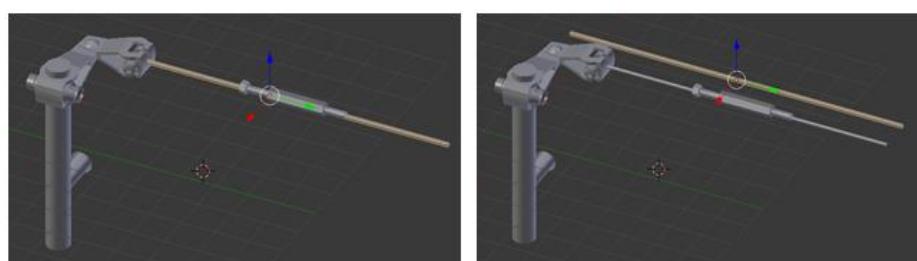
Gambar I-151Extrude

58. Lakukanlah duplikasi pada objek tersebut dengan menekan SHIFT + D, lalu pindahkan lokasi objek tersebut sesuai dengan gambar berikut.



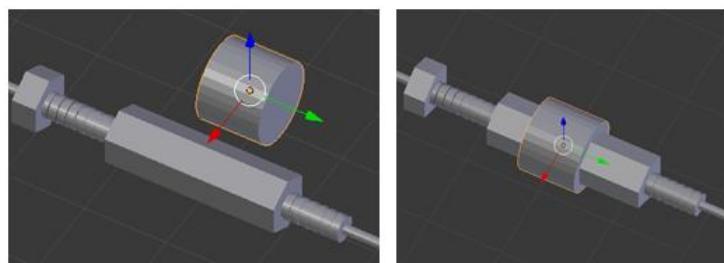
Gambar I-152Duplikasi Objek

59. Selanjutnya Anda dapat melakukan duplikasi kembali pada objek silinder yang lain dengan menekan tombol SHIFT + D pada *keyboard*.



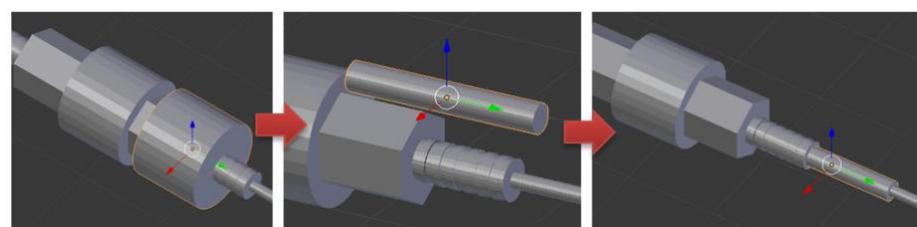
Gambar I-153Duplikasi Objek

60. Ubahlah ukuran pada objek tersebut sesuai dengan sumbu y dengan menekan tombol S → Y. Lalu pindahkan lokasi objek tersebut sesuai dengan gambar berikut.

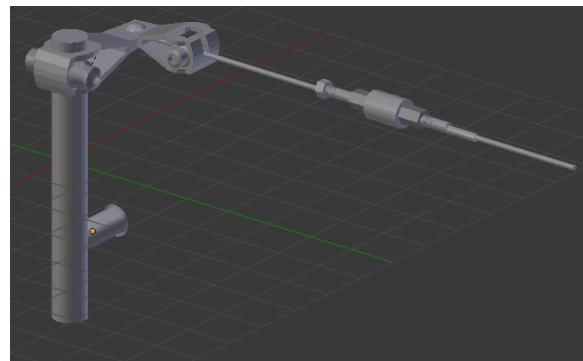


Gambar I-154Perpindahan Lokasi Objek

61. Lakukan kembali duplikasi objek tersebut dengan menekan tombol SHIFT + D, lalu ubahlah ukuran objek tersebut dengan menekan tombol S → Y. Selanjutnya pindahkan lokasi objek sesuai gambar berikut.



Gambar I-155Duplikasi Objek

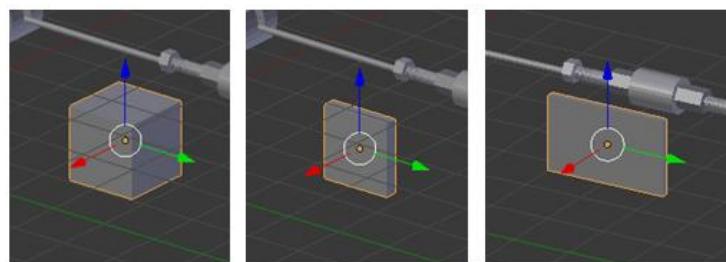


Gambar I-156Hasil Pemodelan Objek

Membuat objek no 4

Untuk membuat objek selanjutnya yaitu bagian dudukan kopling dapat menggunakan bentuk dasar kubus dan kembali akan menggunakan fitur *Boolean* dan teknik *Bevel*.

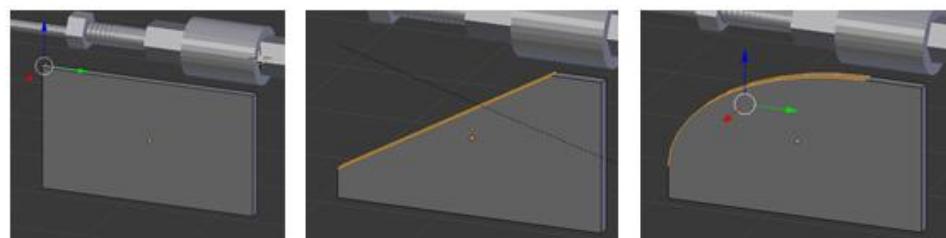
62. Untuk membuat dudukan kopling, anda dapat menambahkan objek baru berupa kubus dengan langkah memilih *Add→Mesh→Cube*. Selanjutnya ubahlah ukuran dan panjang kubus dengan menekan tombol S → X lalu S → Y pada *keyboard* hingga sesuai dengan gambar berikut.



Gambar I-157Perubahan Ukuran Objek

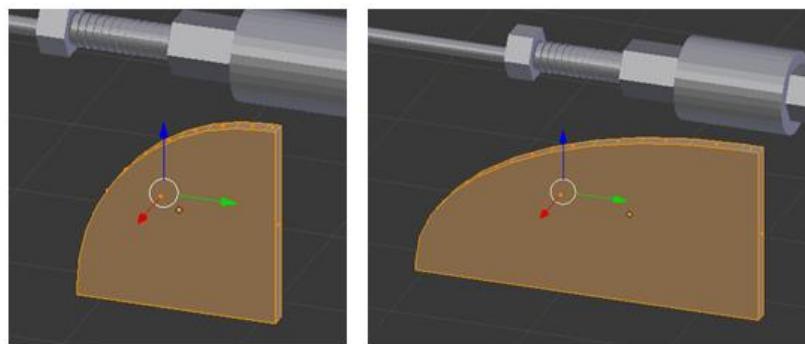
63. Ubahlah kembali fitur *Object Mode→EditMode* untuk dapat melakukan proses pengeditan, Atau dapat langsung menekan *shortcut TAB* pada *keyboard*.

Pilih fitur Edge dengan ikon . Seleksi garis objek kemudian lakukan bevel pada garis tersebut dengan menekan tombol CTRL + B. buatlah seperti gambar berikut.



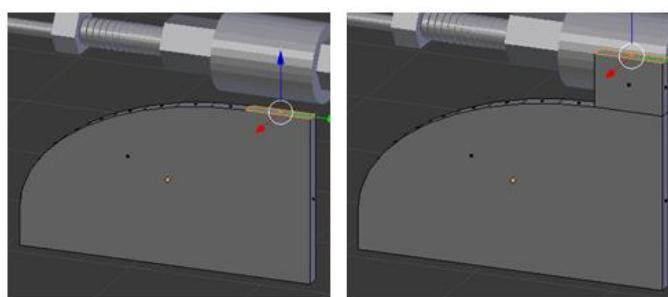
Gambar I-158Bevel

64. Seleksi semua bagian objek dengan menekan tombol A kemudian lakukan perubahan skala sesuai sumbu y dengan menekan S → Y.



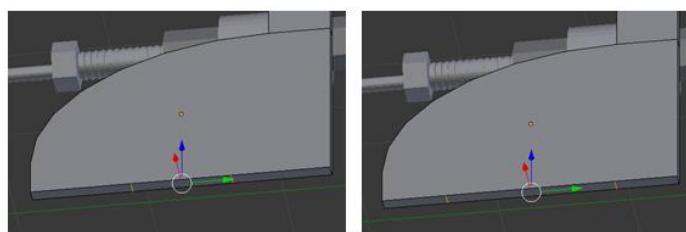
Gambar I-159 Perubahan Skala Objek

65. Pilih kembali fitur *Face* untuk mempermudah penambahan bagian permukaan objek, dengan memilih ikon .
Seleksi bagian objek kemudian lakukan Extrude dengan menekan tombol E pada keyboard.



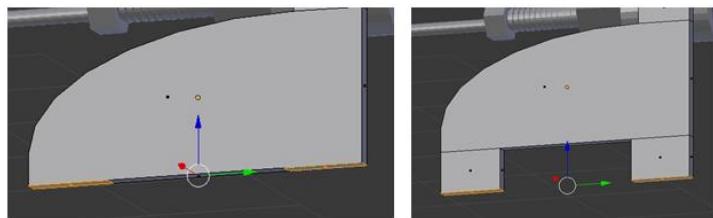
Gambar I-160 Extrude

66. Lakukan pemotongan garis dengan menekan CTRL + R → ScrollUpmouse untuk menambahkan garis. Scale sesuai sumbu y dengan menekan S → Y pada keyboard.



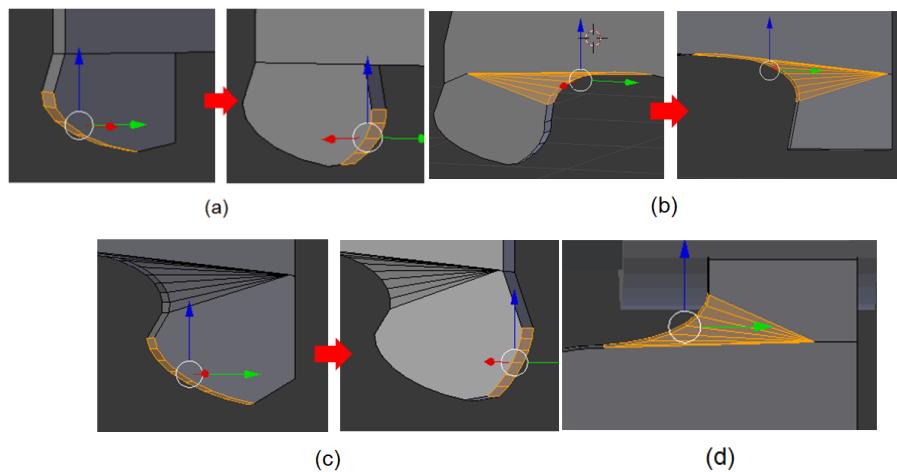
Gambar I-161 Loop Cut

67. Pilih kembali fitur *Face* untuk mempermudah penambahan bagian permukaan objek, dengan memilih ikon .
Seleksi bagian objek kemudian lakukan Extrude dengan menekan tombol E pada keyboard.



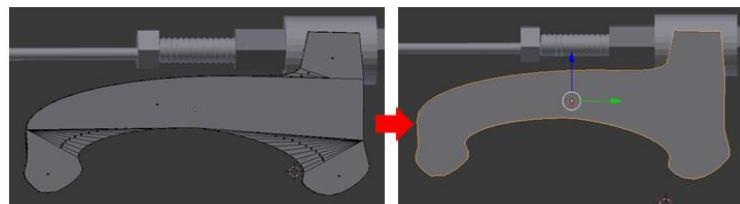
Gambar I-162 Extrude

68. Pilih fitur Edge dengan ikon . Seleksi garis sudut objek kemudian lakukan bevel pada setiap garis objek tersebut dengan menekan tombol CTRL + B → Scroll Upmouse untuk menambahkan garis.



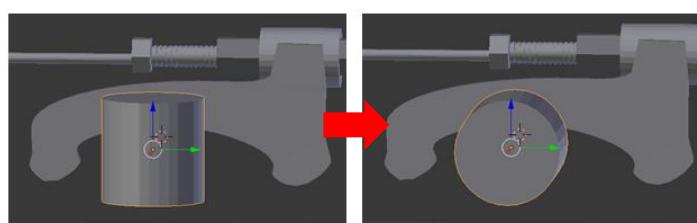
Gambar I-163 Bevel

69. Buatlah garis *bevel* hingga seperti gambar berikut.



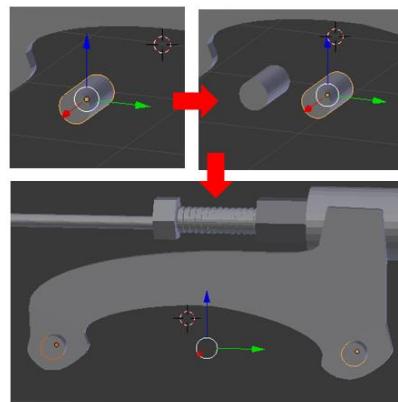
Gambar I-164 Hasil Bevel

70. Anda dapat menambahkan objek silinder untuk menjadi objek pelubang dudukan kopling tersebut, dengan langkah memilih *Add→Mesh→Cylinder*. Lalu lakukan rotasi 90° sesuai dengan sumbu y dengan menekan tombol R → Y → 90 pada keyboard



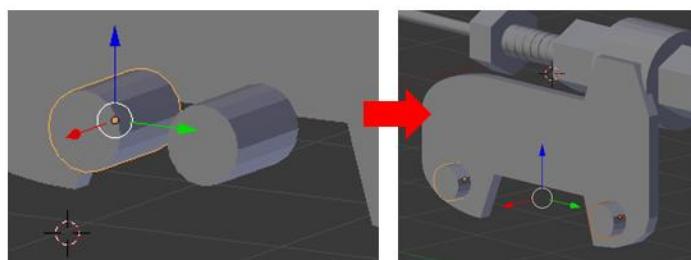
Gambar I-165 Menambahkan Objek Cylinder

71. Lakukan perubahan ukuran pada objek dengan menekan tombol S, lalu lakukan duplikasi pada objek tersebut dengan menekan SHIFT + D. Selanjutnya pindahkan lokasi objek sesuai dengan gambar berikut.



Gambar I-166Perpindahan Lokasi Objek

72. Lakukan perubahan ukuran pada objek dengan menekan tombol S, lalu lakukan duplikasi pada objek tersebut. Selanjutnya pindahkan lokasi objek sesuai dengan gambar berikut.

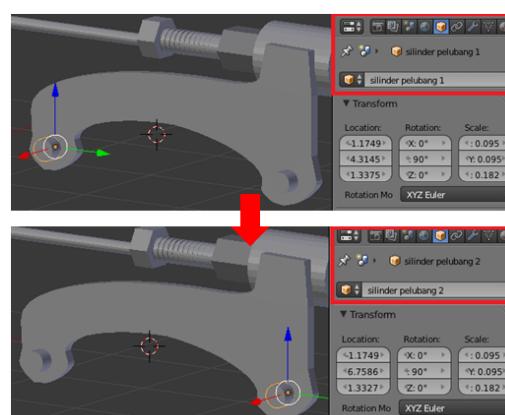


Gambar I-167Perpindahan Lokasi Objek

73. Berikan perubahan nama pada objek silinder tersebut untuk melakukan teknik *Boolean* pada objek dudukan kopling.

Objek silinder 1 diberikan dengan nama “silinder pelubang 1”

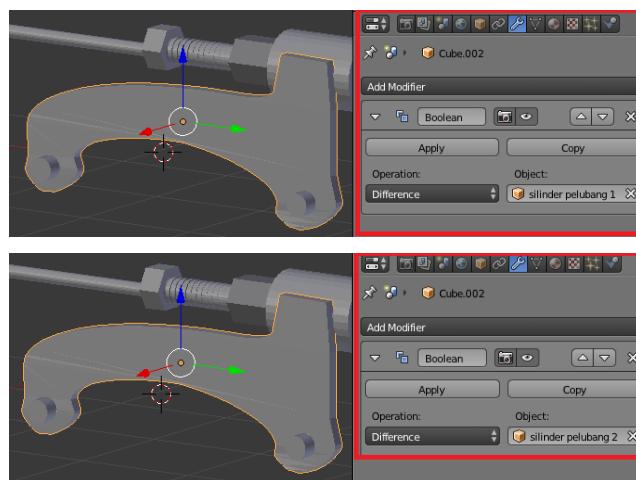
Objek silinder 2 diberikan dengan nama “silinder pelubang 2”



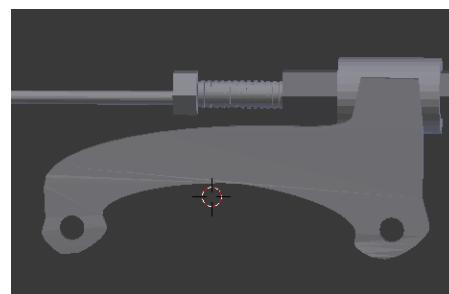
Gambar I-168Mengubah Nama Objek

74. Lakukanlah teknik *Boolean* dengan menseleksi objek kopling.

- Pilih fitur *modifier* pada menu properties dengan ikon 
- Klik *AddModifier* → *Boolean*
- Pada *Object:* pilih “silinder pelubang 1” dan pada *Object:* pilih “silinder pelubang 2”
- pada *Operation:* pilih “Difference”
- Klik “*Apply*”

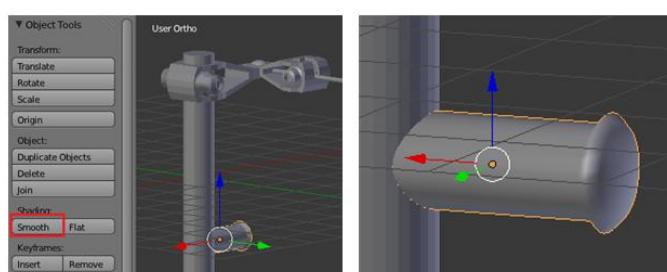


Gambar I-169 Melubangi Objek Dengan Fitur Boolean



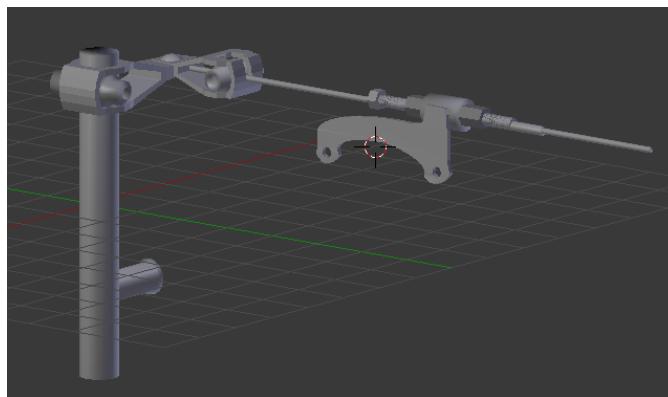
Gambar I-170 Objek Setelah Dilubangi

75. Selanjutnya anda dapat memilih fitur *Smooth* untuk menghaluskan objek yang dibuat dari bentuk dasar silinder, dengan menekan Klik Kanan pada objek lalu pilih fitur *Smooth*.



Gambar I-171 Smooth

76. Lakukanlah kembali teknik berikut pada semua objek yang dibuat dari bentuk dasar silinder, hingga menjadi hasil akhir seperti gambar berikut.



Gambar I-172Hasil Pemodelan Objek

C. Rangkuman

- Fitur utama yang dikenalkan dalam latihan modelling adalah *editing mode, vertex, edge, face, extrude*.
- Tampilan Blender secara *default* adalah *cube, camera, lamp, dan cursor*.
- Fungsi fitur *Face* untuk mengatur permukaan objek. *Edge* untuk mengatur garis objek. *Vertex* untuk mengatur titik sudut objek.
- Extrude adalah proses penarikan bagian permukaan objek yang terseleksi.

D. Tugas

1. Buatlah pemodelan objek sesuai kompetensi masing-masing dengan menggunakan fitur yang telah dipelajari!

E. Tes Formatif

Jawablah pertanyaan di bawah ini! Apabila ada pertanyaan yang belum bisa Anda jawab, bacalah kembali uraian di atas.

1. Sebutkan fitur yang terkait pada *Introductionto Basic Modelling?* jelaskan fungsinya!
 2. Sebutkan objek yang terkait pada tampilan *default* Blender? Jelaskan!
 3. Apa yang dimaksud dengan pemodelan (*Modelling*)?
- Sudahkah Anda menguasai seluruh materi di atas?

F. Lembar Jawaban Tes Formatif

- ## 1. Fitur *Introductionto Basic Modeling*

2. Objek yang terkait pada tampilan *default* Blender

- ### 3. Pengertian pemodelan(*Modelling*)

G. Lembar Kerja Siswa

Kegiatan Belajar 10: Menerapkan Fitur Aplikasi Pengolah Simulasi Visual - Tahap Produksi: ***Material***

A. Tujuan Pembelajaran

Setelah mengikuti pembelajaran, siswa mampu :

- Menjelaskan proses material
- Melakukan berbagai variasi pola warna pada objek
- Melakukan *RenderImage*

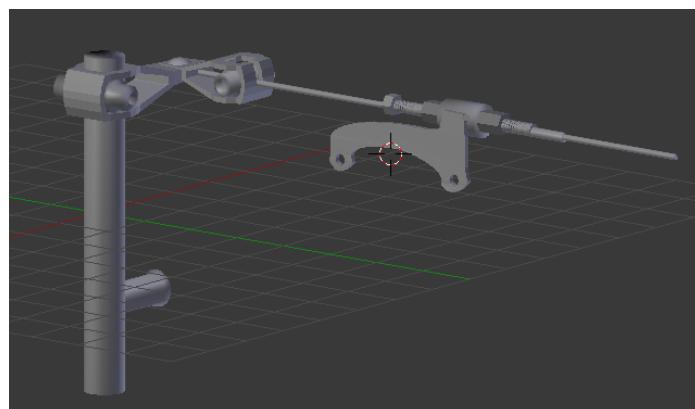
B. Uraian Materi

Material adalah proses pewarnaan sebuah objek yang tampak pada permukaan objek tersebut. *Material* objek ditetapkan pada properti tertentu antara lain *reflectivity* (pemantulan cahaya), *transparency* (objek tembus cahaya misal: *glass*) , dan *refraction* (pembiasan cahaya pada objek). *Material* dapat digunakan untuk menciptakan berbagai variasi pola warna, tingkat kehalusan/kekasarahan lapisan sebuah objek secara lebih jelas.

Praktik

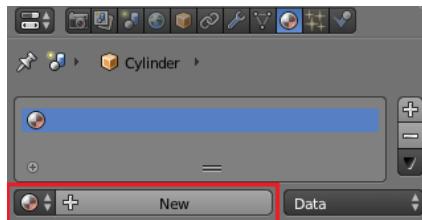
Proses warna pada objek dapat menggunakan fitur *Material* dengan ikon  yang berada pada menu *Properties*. Anda dapat memberikan warna pada model objek kopling yang telah dibuat sebelumnya, Langkah memberikan warna pada objek memiliki beberapa tahapan:

1. Klik kanan untuk menseleksi objek yang ingin diberikan warna.



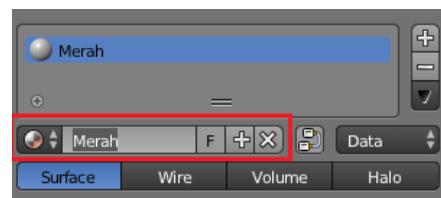
Gambar I-173 Objek Kopling Manual

2. Pilih *Material* dengan ikon  .
3. Pilih *New* untuk membuat *Material* baru.



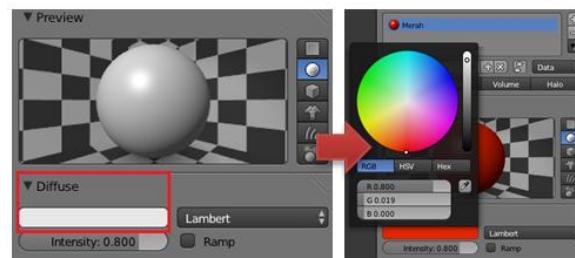
Gambar I-174 Membuat Material

4. Ubahlah nama “Material.001” menjadi “Merah” sebagai contoh objek tersebut diberikan warna merah.

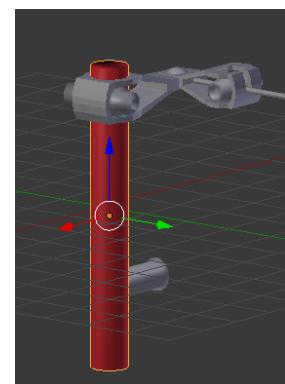


Gambar I-175 Mengubah Nama Material

5. Selanjutnya anda dapat memilih *FieldBox* berwarna putih pada *Diffuse*, lalu ubahlah warna putih tersebut menjadi warna merah. Secara otomatis objek akan langsung berubah menjadi warna merah.

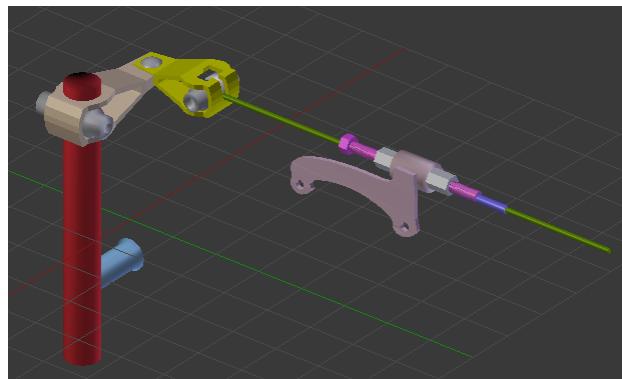


Gambar I-176 Mengubah Warna Material



Gambar I-177 Material

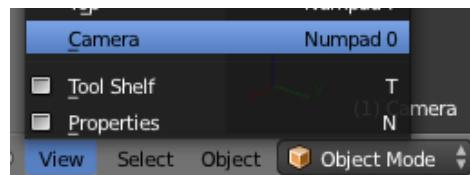
6. Anda dapat melakuka kembali langkah di atas dengan memberikan warna pada bagian objek yang lain. Buatlah hingga menjadi seperti gambar berikut.



Gambar I-178Hasil Pemberian *Material*

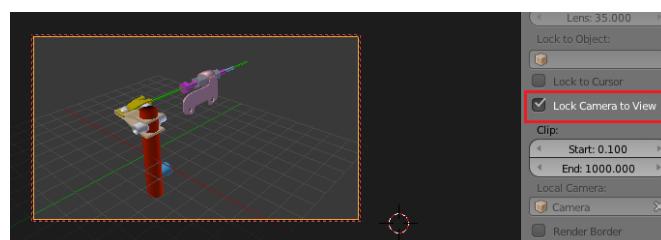
Untuk dapat melakukan *Render Image*, sebelumnya anda dapat melakukan pengaturan pengambilan sudut kamera yang tepat, dengan langkah:

1. Pilih *View→Camera*



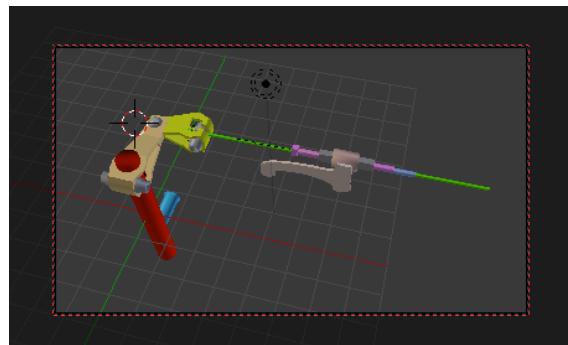
Gambar I-179*Camera*

2. Secara otomatis tampilan berubah menjadi penglihatan kamera kepada objek.Untuk dapat mengambil sudut kamera yang tepat anda dapat melakukan pengaturan penglihatan kamera, dengan langkah tekan tombol N lalu berikan ceklis *FieldBox* kosong *LockCameratoView*.



Gambar I-180*ViewCamera*

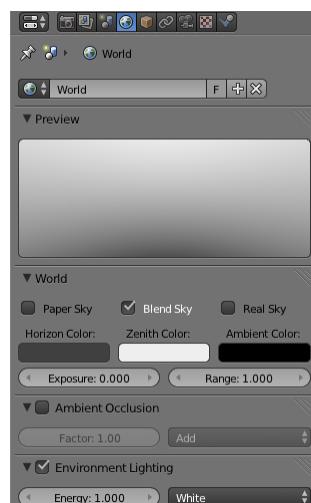
3. Selanjutnya anda dapat melakukan perubahan pengambilan posisi kamera dengan menekan scroll tengah pada mouse lalu tahan dan geser mouse hingga mendapatkan posisi pengambilan objek seperti gambar berikut.



Gambar I-181 ViewCamera

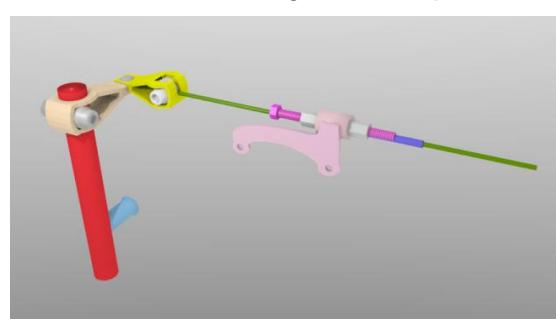
4. Anda dapat memberikan warna latar dan pencahayaan ketika *RenderImage* dengan melakukan pengaturan pada fitur *World*, dengan langkah:

- Pilih fitur *World* dengan memilih ikon  pada menu Properties.
- Berikan ceklis pada *FieldBox* kosong *Blend Sky*.
- Ubahlah *ZenithColor* menjadi warna putih.
- Dan berikan ceklis pada *FieldBox* kosong *EnvironmentLighting*.



Gambar I-182 SettingEnvironment

5. Untuk dapat melihat hasil *RenderImage* anda dapat menekan tombol F12.



Gambar I-183 Hasil RenderImage

6. Untuk kembali ke tampilan *Default* anda dapat menekan tombol ESC.

Keterangan:

Anda dapat membuat *Material* baru sehingga dapat memberikan warna yang berbeda dalam satu objek. Sebagai contoh kasus ini menggunakan objek berupa kubus yang memiliki *Material* berwarna merah.



Gambar I-184 *Material*

- Untuk membuat *Material* baru anda dapat memilih ikon New.



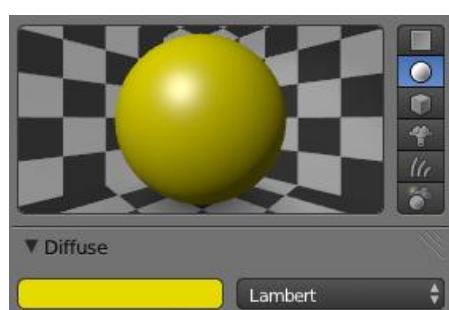
Gambar I-185 Membuat *Material* Baru

- Ubahlah nama *Material* tersebut untuk diberikan warna lain, sebagai contoh ubah dengan nama “Kuning”.



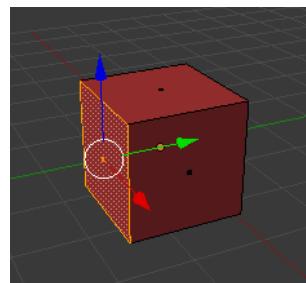
Gambar I-186 *Material* Baru

- Anda dapat mengubah warna pada *Diffuse* menjadi warna kuning.



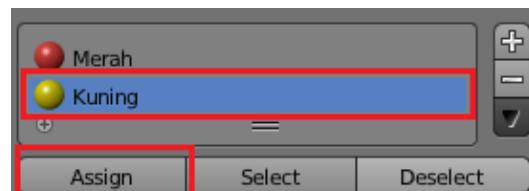
Gambar I-187 Mengubah Warna *Material*

- Untuk dapat memberikan *Material* warna kuning tersebut pada bagian permukaan kubus, ubahlah *ObjectMode*→*EditMode*. Pilih fitur  untuk dapat memberikan warna pada bagian permukaan kubus.
- Lakukan seleksi pada salah satu permukaan kubus.



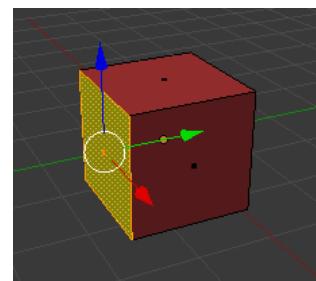
Gambar I-188 Seleksi Permukaan Objek

- Pilih *Material* baru yang telah diberi nama “kuning” → pilih *Assign*.



Gambar I-189 Material

- Secara otomatis permukaan objek yang terseleksi menjadi warna kuning.



Gambar I-190 Hasil Pemberian *Material*

C. Rangkuman

- *Material* adalah proses pemberian warna dasar sebuah objek yang tampak pada permukaan objek tersebut
- *Setting Environment* adalah pengaturan latar belakang dan pencahayaan setelah pemodelan dilakukan.
- *Render Image* merupakan transformasi gambar dari objek hasil *modelling* menjadi gambar jadi.

D. Tugas

Buatlah minimal 3 objek benda, Lakukan variasi pola warna pada objek tersebut!

E. Tes Formatif

Jawablah pertanyaan di bawah ini! Apabila ada pertanyaan yang belum bisa Anda jawab, bacalah kembali uraian di atas.

1. Jelaskan fungsi dari fitur *Material*!
 2. Tuliskan langkah-langkah melakukan pewarnaan pada objek menggunakan fitur *Material*!

Sudahkah Anda menquasai seluruh materi di atas?

F. Lembar Jawaban Tes Formatif

- ### 1. Jelaskan fungsi fitur *Material*

2. Langkah-langkah melakukan pewarnaan menggunakan fitur *Material*

G. Lembar Kerja Siswa

Kegiatan Belajar 11: Menerapkan Fitur Aplikasi Pengolah Simulasi Visual - Tahap Produksi: Rigging

A. Tujuan Pembelajaran

Setelah mengikuti pembelajaran, siswa mampu :

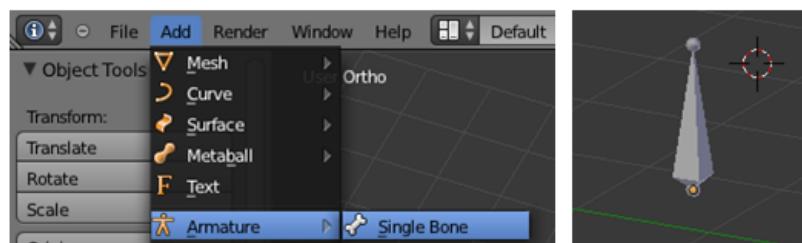
- Menjelaskan *rigging* (penulangan)
- Melakukan *rigging*

B. Uraian Materi

Rigging adalah proses penulangan (pemberian tulang) yang tersusun dari beberapa potong tulang (*Bone*) yang saling berhubungan. Sama halnya dengan fungsi kerangka manusia, fungsi penulangan pada kerangka ini adalah sebagai alat gerak bagi objek yang akan dianimasikan.

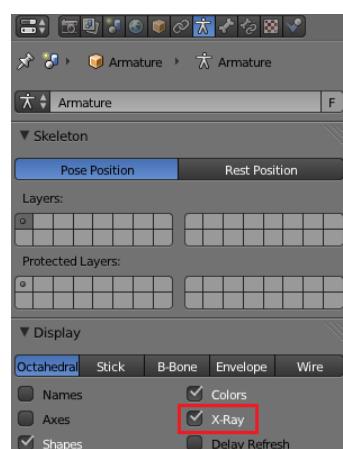
Praktik

1. Untuk melakukan penulangan pada lengan kopling, terlebih dahulu dapat manambahkan tulang(*Bone*), dengan langkah memilih *Add→Armature→Single Bone*.



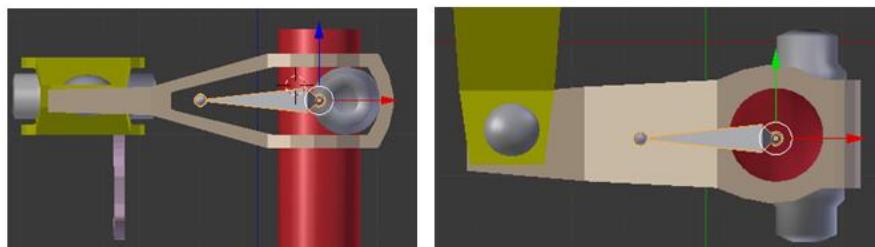
Gambar I-191Menambahkan Tulang

2. Ceklis *X – Ray* pada fitur *Armature* dengan ikon  yang berada pada menu *Properties*.



Gambar I-192X - Ray

3. Lakukan rotasi 90' pada tulang sesuai dengan sumbu y dengan menekan tombol R → Y → -90'. lalu Pindahkan lokasi tulang tersebut berada dalam objek lengan kopling, seperti gambar berikut.

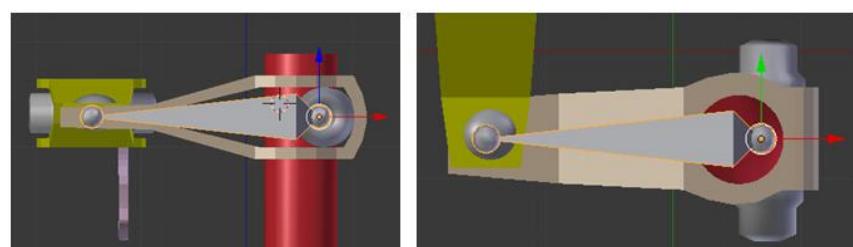


Tampak Samping

Tampak Atas

Gambar I-193Perpindahan Lokasi Tulang

4. Ubahlah ukuran tulang tersebut dengan menekan tombol S.

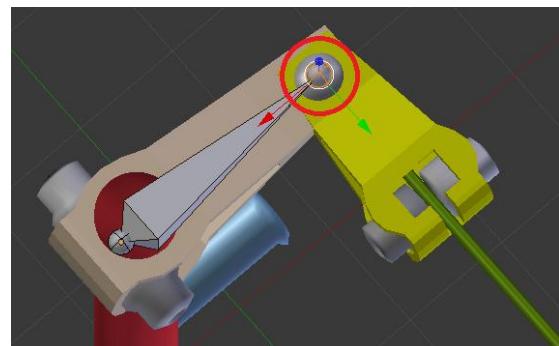


Tampak Samping

Tampak Atas

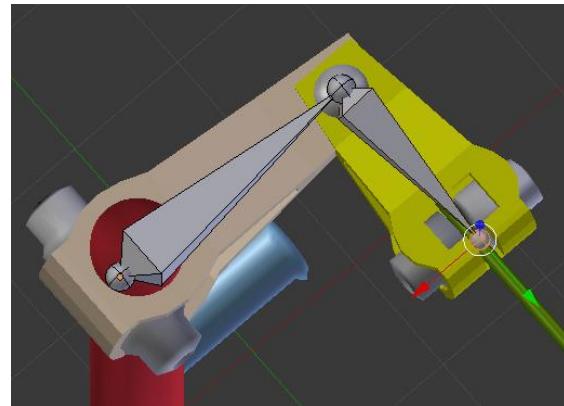
Gambar I-194 Perubahan Ukuran Tulang

5. Lakukan proses pengeditan tulang dengan mengubah fitur *Object Mode*→*Edit Mode*. Seleksi bagian tulang dengan menekan Klik Kanan pada mouse.



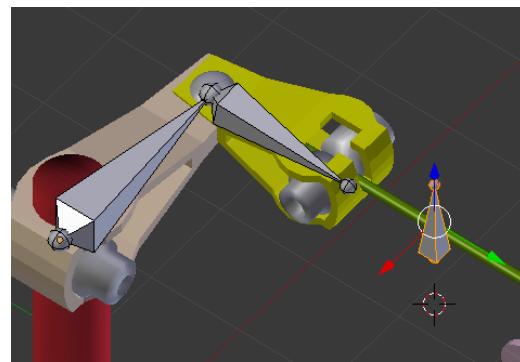
Gambar I-195 Seleksi Bagian Tulang

6. Anda dapat melakukan *Extrude* pada tulang tersebut untuk menambahkan bagian sesuai sumbu y, dengan menekan tombol E → Y pada *keyboard*.



Gambar I-196 Extrude

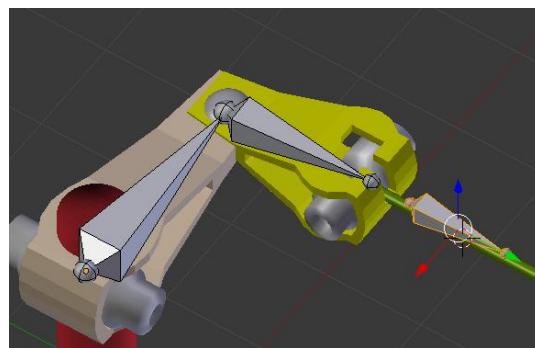
7. Tambahkan tulang baru sebagai pusat penggeraknya, dengan menekan tombol SHIFT + A.



Gambar I-197 Penambahan Tulang

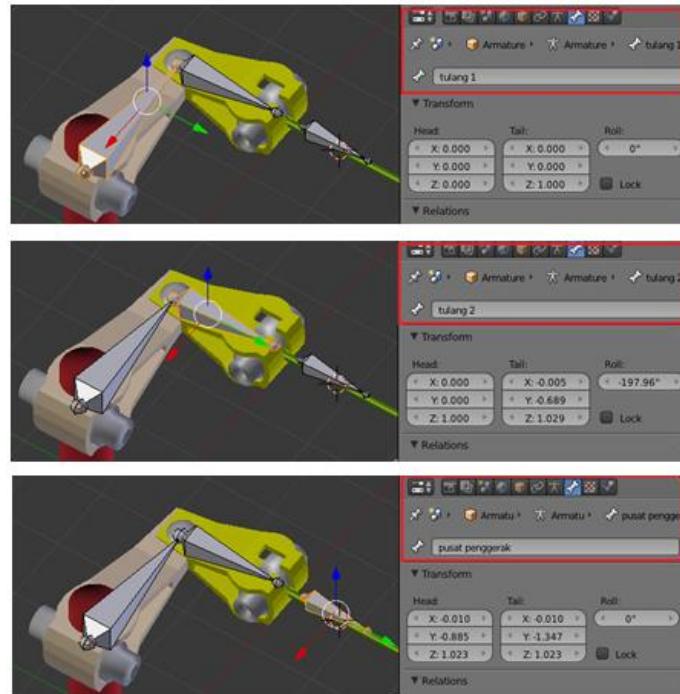
Secara otomatis muncul tulang baru seperti gambar di atas

8. Lakukan rotasi 90' pada tulang sesuai sumbu x, dengan menekan tombol R → X → -90'. Pindahkan lokasi lokasi tulang tersebut sejajar dengan tulang yang lain, seperti gambar di berikut.



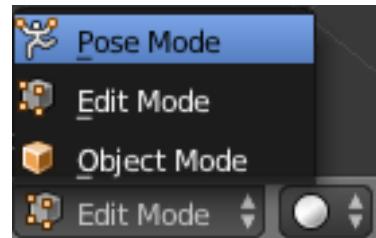
Gambar I-198 Perpindahan Lokasi

9. Berikanlah nama pada setiap tulang dengan menseleksi bagian tulang → pilih fitur *Bone*.



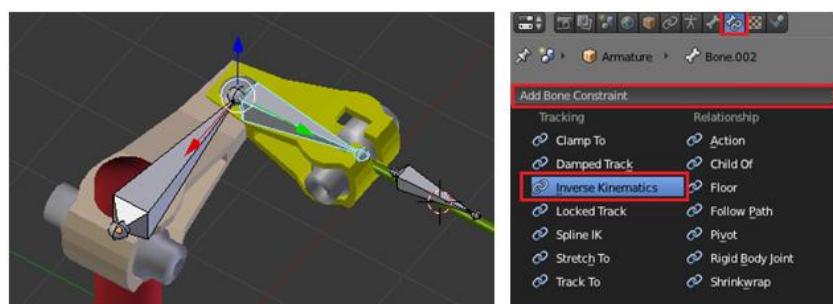
Gambar I-199 Mengubah Nama Tulang

10. Ubahlah fitur menjadi *EditMode*→*PoseMode* untuk dapat mencoba menggerakan tulang tersebut.



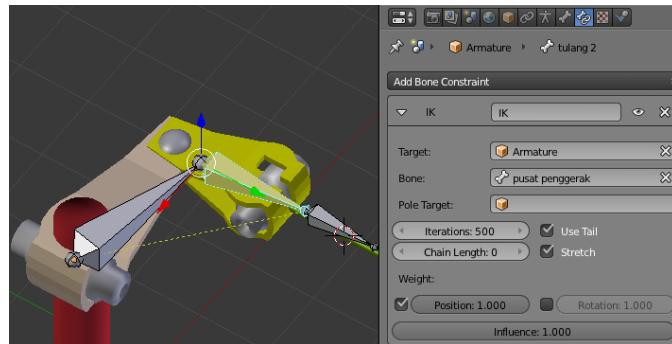
Gambar I-200 PoseMode

11. Lakukan pengaturan untuk membuat pusat engsel gerak, dengan menseleksi “tulang 2” sebagai penghubung pada tulang “pusat penggerak” →*BoneConstraints*→*AddBoneConstraint* → *Inverse Kinematics*.



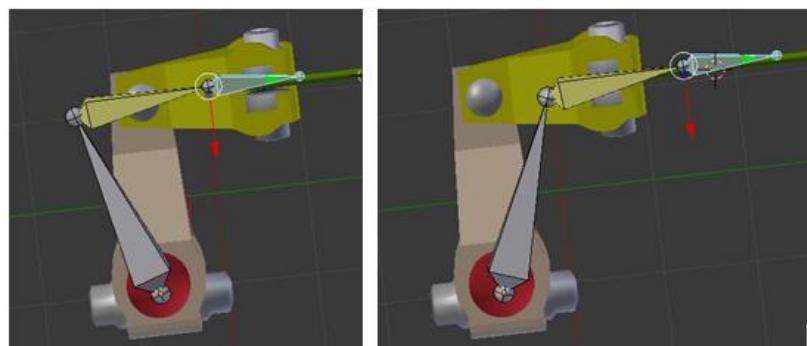
Gambar I-201 InverseKinematics

12. Anda dapat mengubah pengaturan *Target*→ “Armature” dan *Bone*→ “pusat penggerak”, seperti gambar berikut.



Gambar I-202/*Inverse Kinematics*

13. Selanjutnya seleksi tulang “pusat penggerak” lalu gerakan sesuai sumbu y dengan menarik arah panah berwarna hijau atau dapat menekan tombol G → Y, secara otomatis tulang yang lain akan bergerak ketika anda gerakan tulang “pusat penggerak”.



Gambar I-203/Perubahan Lokasi Tulang

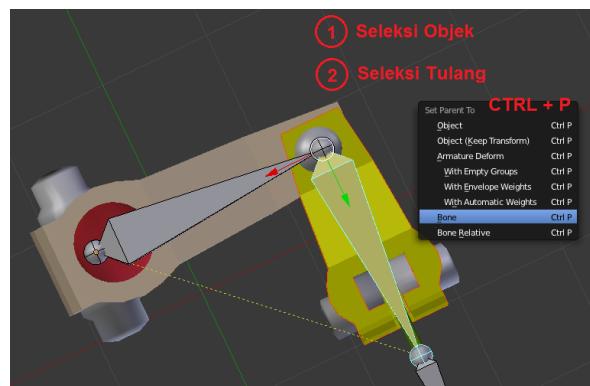
14. Hubungkanlah bagian objek lengkap kopling sesuai dengan bagian tulangnya, untuk dapat menseleksi objek kemudian bagian tulangnya dapat menekan tombol SHIFT lalu tahan, seleksi objek dengan Klik Kanan → seleksi bagian “tulang 1” dengan Klik Kanan → tekan tombol CTRL + P → *Bone*.



Gambar I-204/Seleksi Tulang

Secara otomatis objek tersebut terhubung dengan “tulang 1”.

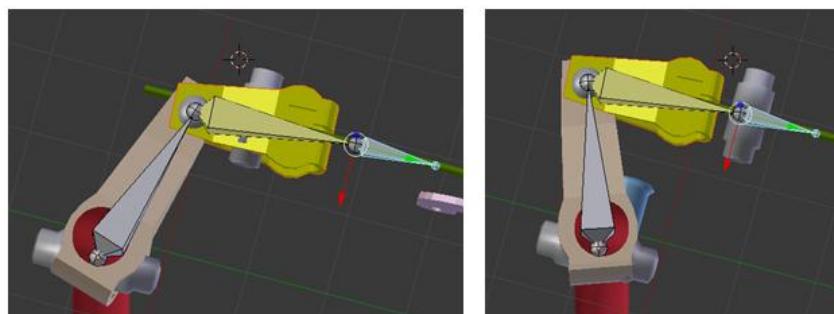
15. Lakukan kembali pada bagian objek lengan kopling yang lain kemudian hubungkan dengan “tulang 2”, dengan langkah menekan tombol SHIFT lalu tahan, seleksi objek dengan Klik Kanan → seleksi bagian “tulang 2” dengan Klik Kanan → tekan tombol CTRL + P → *Bone*.



Gambar I-205 Set Parent to Bone

Secara otomatis objek tersebut terhubung dengan “tulang 2”.

16. Anda dapat mencoba kembali menggerakan tulang “pusat penggerak” untuk melihat hasilnya.



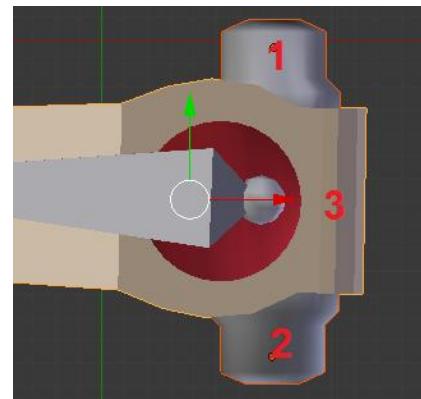
Gambar I-206 Perpindahan Lokasi Tulang

Secara otomatis objek dan tulang yang lain bergerak mengikuti tulang ‘pusat penggerak’.

17. Langkah selanjutnya adalah menghubungkan bagian-bagian yang lain objek dengan objek yang hubungkan dengan tulang, dengan melakukan *Parent* pada objek.

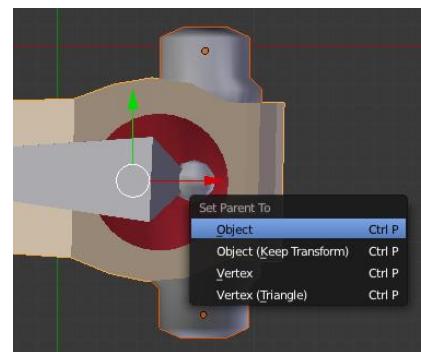
Berikut proses langkahnya:

- Tekan SHIFT lalu tahan, untuk menseleksi lebih dari satu objek.
- Seleksi dengan Klik Kanan pada ketiga objek bagian lengan kopling, seperti urutan gambar berikut ini.



Gambar I-207 Seleksi Tulang

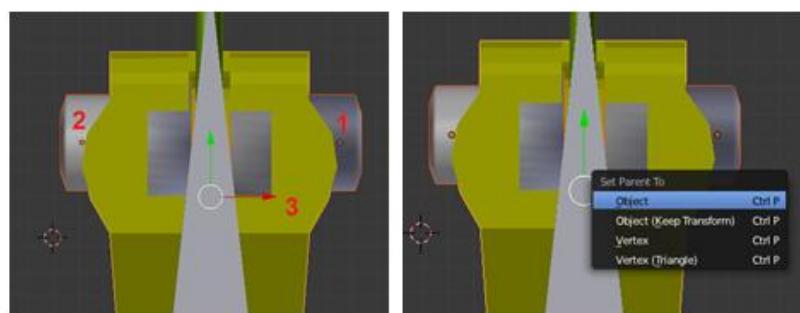
- Tekan tombol CTRL + P → *Object*, untuk menghubungkan objek no 1 dan 2 pada objek no 3.



Gambar I-208 SetParenttoObject

secara otomatis objek no 1 dan 2 telah terhubung dengan objek no 3.

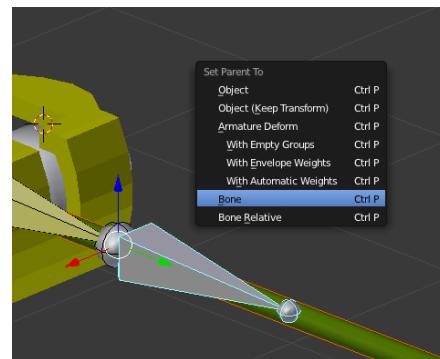
- Lakukan kembali langkah tersebut pada bagian objek lengan kopling yang lain, dengan langkah Tekan SHIFT lalu tahan, untuk menseleksi lebih dari satu objek → Seleksi dengan Klik Kanan pada ketiga objek bagian lengan kopling, seperti urutan gambar berikut → Tekan tombol CTRL + P → *Object*, untuk menghubungkan objek no 1,2 dan 3 pada objek no 4.



Gambar I-209 SetParenttoObject

secara otomatis objek no 1,2 dan 3 telah terhubung dengan objek no 4.

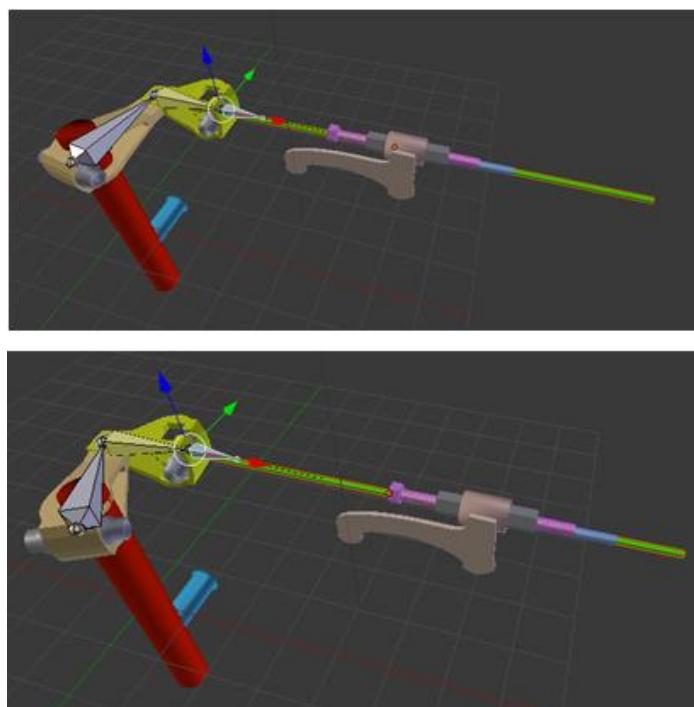
18. Lakukanlah kembali proses menguhungkan objek kabel dengan tulang “pusat penggerak”, dengan langkah seleksi objek kabel dengan Klik Kanan → seleksi tulang “pusat penggerak” → tekan tombol CTRL + P → Bone.



Gambar I-210 Seleksi Tulang

Secara otomatis objek tersebut telah terhubung dengan tulang “pusat penggerak”.

19. Untuk melihat hasilnya, anda dapat mencoba menggerakan tulang “pusat penggerak” sesuai dengan arah sumbu y atau dapat menekan tombol G → Y.



Gambar I-211 Hasil Penulangan Objek Kopling

Secara otomatis objek yang telah di hubungkan dengan objek lengan kopling, semuanya ikut bergerak ketika tulang “pusat penggerak” digerakan.

C. Rangkuman

- *Rigging* adalah proses penulangan (pemberian tulang) yang tersusun dari beberapa potong tulang (*Bone*) yang saling berhubungan.
- Langkah untuk menghubungkan tulang dengan objek menjadi satu keutuhan, adalah menekan **Ctrl+P** pilih *With Automatic Weights*.
- Fitur *pose mode* berguna untuk menganimasikan tulang.

D. Tugas

Buatlah sebuah objek yang diberikan penulangan (*rigging*) dan gerakan objek tersebut berdasarkan penulangan yang telah Anda buat!

E. Tes Formatif

Jawablah pertanyaan di bawah ini! Apabila ada pertanyaan yang belum bisa Anda jawab, bacalah kembali uraian di atas.

1. Apa yang terjadi apabila penempatan tulang tidak pas dengan objek?
2. Bandingkan penulangan gerak objek benda dengan penulangan gerak makhluk hidup!
3. Tuliskan langkah proses *rigging* pada benda sederhana berbentuk silinder!

Sudahkah Anda menguasai seluruh materi di atas?

F. Lembar Jawaban Tes Formatif

1. Hal apa yang terjadi apabila penempatan tulang tidak tepat dengan objek

.....
.....
.....
.....
.....

2. Perbandingan antara penulangan gerak objek benda dengan penulangan gerak makhluk hidup

.....
.....
.....
.....

- ### 3. Langkah-langkah Rigging pada benda sederhana berbentuk silinder

.....
.....
.....

G. Lembar Kerja Siswa

Kegiatan Belajar 12: Menerapkan Fitur Aplikasi Pengolah Simulasi Visual - Tahap Produksi: Menganimasikan Objek

A. Tujuan Pembelajaran

Setelah mengikuti pembelajaran, siswa mampu:

- menjelaskan teknik animasi,
- menganimasikan objek.

B. Uraian Materi

1. Teknik Animasi Pada Simulasi Visual

Menganimasikan adalah proses menggerakkan objek yang telah dibuat sesuai dengan *storyboard*. Menganimasikan meliputi proses perubahan skala, melakukan rotasi dan/atau mengubah posisi objek setiap *frame* sehingga menimbulkan ilusi gerak.

Teknik animasi yang dipakai dibagi menjadi 4 jenis, yaitu:

- Animasi perpindahan lokasi objek, merupakan teknik animasi dasar untuk mengubah posisi objek dari posisi awal ke posisi akhir. Penempatan posisi tersebut ditandai dengan sebutan *keyframe* atau gambar kunci. Animasi perpindahan lokasi banyak digunakan untuk membuat rangkaian gerakan benda;
- Animasi rotasi, merupakan teknik animasi gerakan berputar. Objek animasi akan diputar sesuai kebutuhan atau konsep pada *storyboard*. Animasi rotasi biasa digunakan untuk mempertegas objek dan menjadikan gerakan objek terkesan dinamis;
- Animasi skala, merupakan animasi perubahan ukuran. Digunakan untuk mempertegas objek yang akan disampaikan dan memberikan efek objek terlihat dinamis;
- Animasi kamera, merupakan animasi tingkat lanjut. Jika pada animasi perubahan lokasi, rotasi dan skala objeknya yang digerakkan, pada animasi kamera adalah kamera yang dianimasikan. Kamera bergerak mendekati objek, menjauh dari objek, atau kamera mengitari objek. Bisa dikombinasikan animasi bendanya bergerak dan kamera juga bergerak. Hal ini akan menambah kesan dinamis pada tayangan animasi. Namun jika penempatannya kurang tepat akan berdampak pada animasi yang kurang bagus. Pada tayangan objek akan

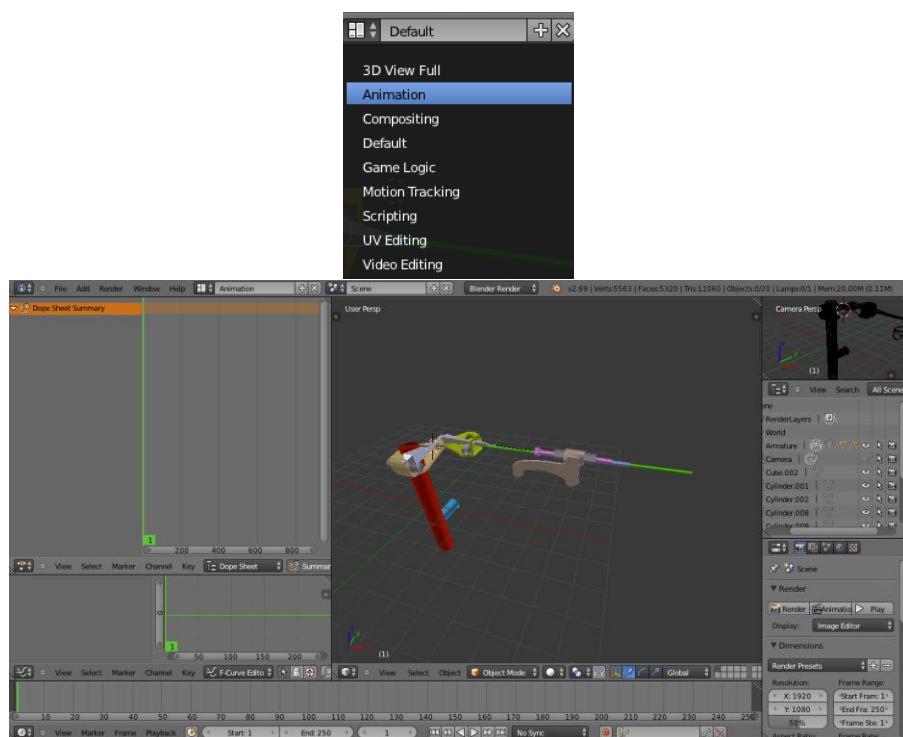
bergerak tanpa arah yang jelas. Gunakan teknis yang sesuai dengan kebutuhan cerita/skenario animasi yang telah disiapkan.

2. Menganimasikan Objek

Pada contoh dibawah ini kita akan menganimasikan objek yang sudah dibuat pada kegiatan belajar tentang pemodelan kopling. Model objek kopling ini akan dianimasikan proses kerja objek tersebut.

Praktik

1. Untuk melakukan proses menganimasikan objek, anda dapat mengubah tampilan *Default*→*Animation*.



Gambar I-212Fitur Animation

Secara otomatis muncul menu *DopeSheetSummary*, yang berfungsi untuk mengunci aksi gerakan objek atau sering disebut *Keyframe*.

2. Menganimasikan dapat menggunakan *Timeline*, sebagai Instruksi terkait dengan *frame animasi* atau disebut juga *sequencer*.



Gambar I-213Timeline

- Sesuaikanlah *frame* dengan kebutuhan yang diperlukan, dalam kasus ini hanya menggunakan *frameStart*: 1 | *End* : 80. Terbagi menjadi 4 tahap, yaitu pada *frame* ke - 20, ke - 40, ke - 60 dan *frame* ke – 80



Gambar I-214 Mengubah Start dan End

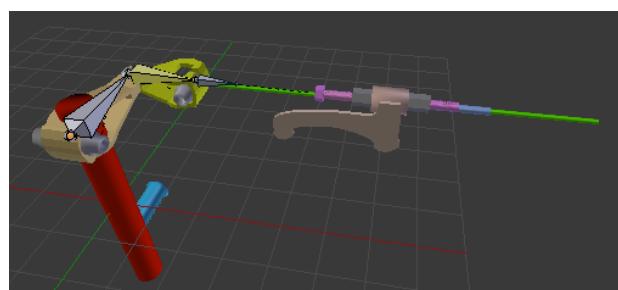
Keterangan:

Untuk menganimasikan objek memiliki beberapa tahap, yaitu:

- Seleksi objek yang ingin dianimasikan dengan menekan Klik Kanan.
- Geser garis berwarna hijau pada *Timeline* sesuai frame yang dibutuhkan.
- Selanjutnya anda dapat melakukan perpindahan lokasi, rotasi dan perubahan skala pada objek tersebut.
- Tekan tombol [i] untuk menampilkan *InsertKeyframeMenu*, lalu anda dapat memilih *LocRotScale* untuk merekam hasil perpindahan lokasi, rotasi dan perubahan skala pada objek tersebut.

Apabila objek yang anda buat telah dihubungkan dengan tulang, anda tidak perlu melakukan perpindahan lokasi, rotasi dan perubahan skala pada objek tersebut melainkan anda dapat melakukan hal tersebut pada tulang dengan fitur *PoseMode*.

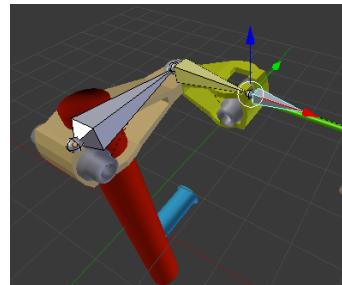
- Selanjutnya anda dapat menganimasikan cara kerja model objek kopling manual yang telah anda buat sebelumnya.



Gambar I-215 Objek Kopling Manual

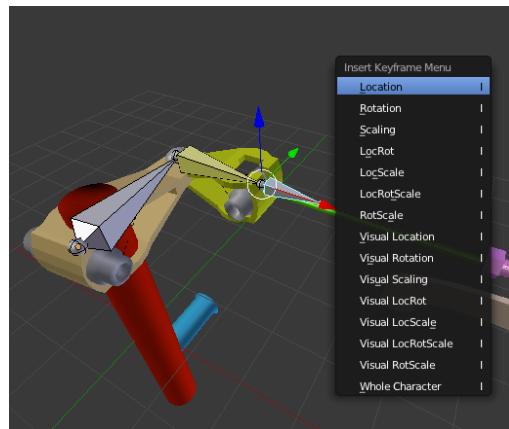
Pada kasus menganimasikan objek kopling manual tersebut anda dapat melakukan perpindahan lokasi tulang “pusat penggerak” sesuai dengan sumbu y.

- Lakukan seleksi pada tulang “pusat penggerak” dengan menekan Klik Kanan, lalu pastikan garis berwarna hijau pada *Timeline* masih pada frame 0.



Gambar I-216 Seleksi tulang pusat penggerak

- Tekan tombol [i] → *Location*, untuk merekam lokasi awal objek tersebut.



Gambar I-217 *InsertKeyframeLocation*

Secara otomatis pada frame 0 menu *DopeSheetSummary* dan *Timeline* muncul *Keyframe* yang diberi simbol berwarna kuning, simbol tersebut menandakan rekaman lokasi pada frame 0.



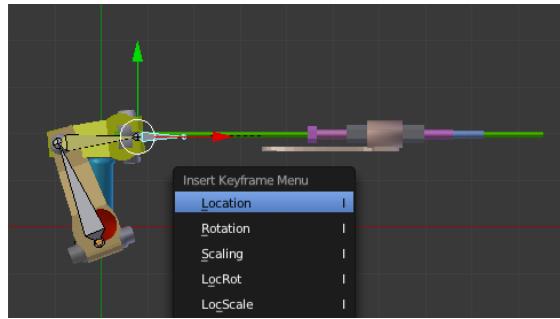
Gambar I-218 *DopeSheetSummary*

- Geser garis berwarna hijau pada *timeline* ke frame 20



Gambar I-219 Garis *Timeline*

- Lakukan perpindahan lokasi ke depan sesuai sumbu y pada tulang “pusat penggerak” → tekan [i] → *Location*, untuk merekam perpindahan lokasi tersebut.



Gambar I-220/InsertKeyframeLocation

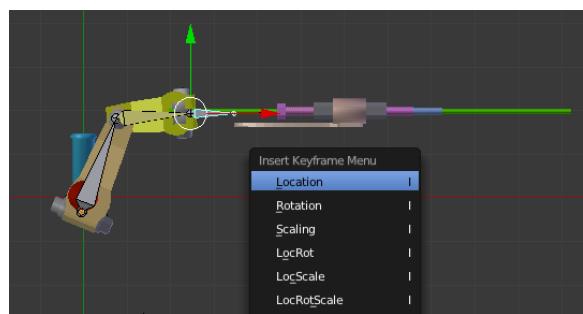
Secara otomatis pada frame 20 menu *DopeSheetSummary* dan *Timeline* muncul *Keyframe* yang diberi simbol berwarna kuning.

- Selanjutnya lakukan dengan langkah yang sama, dimulai dengan menggeser garis *Timeline* berwarna hijau pada frame 40.



Gambar I-221Garis Timeline

- Lakukan perpindahan lokasi ke belakang sesuai sumbu y pada tulang “pusat penggerak” → tekan [i] → *Location*, untuk merekam perpindahan lokasi tersebut.



Gambar I-222/InsertKeyframeLocation

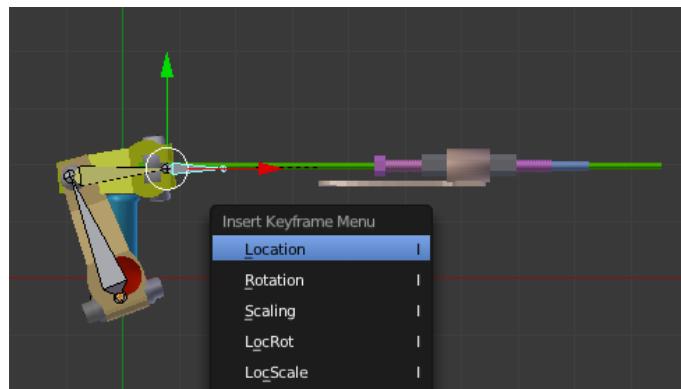
Secara otomatis pada frame 40 menu *DopeSheetSummary* dan *Timeline* muncul *Keyframe* yang diberi simbol berwarna kuning.

- Geser garis hijau pada *timeline* ke frame 60.



Gambar I-223Garis Timeline

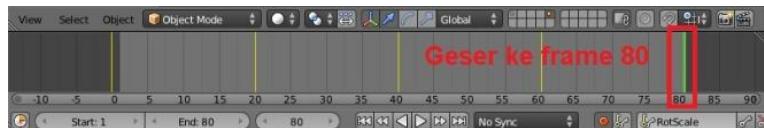
12. Lakukan perpindahan lokasi ke depan sesuai sumbu y pada tulang “pusat penggerak” → tekan [i] → *Location*, untuk merekam perpindahan lokasi tersebut.



Gambar I-224/InsertKeyframeLocation

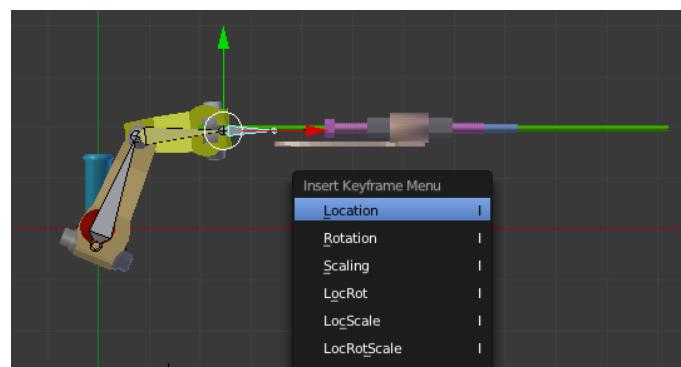
Secara otomatis pada frame 60 menu *DopeSheetSummary* dan *Timeline* muncul *Keyframe* yang diberi simbol berwarna kuning.

13. Geser garis hijau pada *timeline* ke frame 60.



Gambar I-225/Garis Timeline

14. Lakukan perpindahan lokasi ke belakang sesuai sumbu y pada tulang “pusat penggerak” → tekan [i] → *Location*, untuk merekam perpindahan lokasi tersebut.



Gambar I-226/InsertKeyframeLocation

Secara otomatis pada frame 80 menu *DopeSheetSummary* dan *Timeline* muncul *Keyframe* yang diberi simbol berwarna kuning.

15. Tekan *Play animation* pada *timeline* untuk memutar hasil rekaman, dan tekan *Pause animation* untuk menghentikannya.



Gambar I-227 Play dan Stop

C. Rangkuman

- Animasi pada simulasi visual adalah animasi sederhana yang meliputi perpindahan lokasi objek (*move*), perubahan ukuran objek (*scale*), putaran objek (*rotation*) dan menganimasikan kamera (*camera animation*).
- Menganimasikan adalah proses menggerakkan objek yang telah dibuat sesuai dengan *storyboard*.

D. Tugas

Buatlah animasi objek yang berdurasi 5 - 10 detik!

E. Tes Formatif

Jawablah pertanyaan di bawah ini! Apabila ada pertanyaan yang belum bisa Anda jawab, bacalah kembali uraian di atas.

1. Jelaskan fungsi *frame* dan *timeline*!
2. Jelaskan langkah-langkah menganimasikan objek!
Sudahkah Anda menguasai seluruh materi di atas?

F. Lembar Jawaban Tes Formatif

1. Fungsi *frame* dan *timeline*

.....
.....
.....
.....

2. Langkah-langkah menganimasikan objek.

.....
.....
.....
.....
.....

G. Lembar Kerja Siswa

Kegiatan Belajar 13: Menerapkan Fitur Aplikasi Pengolah Simulasi Visual - Tahap Produksi: *CameraAngle*, *UkuranObjek*, dan *Camera Movement*

A. Tujuan Pembelajaran

Setelah mengikuti pembelajaran, siswa mampu:

- menjelaskan tentang *CameraAngle* (sudut pembidikan gambar),
- menjelaskan jenis *Camera Angle*,
- melakukan pengambilan sudut kamera pada objek,
- melakukan animasi perpindahan kamera.

B. Uraian Materi

1. *Camera Angle*

Camera angle adalah sudut pengambilan gambar suatu objek. Dengan sudut tertentu kita bisa menghasilkan suatu *shot* yang menarik. Dengan perspektif yang unik akan menciptakan kesan tertentu pada objek yang Anda tayangkan. *Camera angle* menentukan wilayah dan titik pandang yang direkam oleh kamera.

Sebuah film atau animasi terbentuk dari banyak *shot* (bidikan kamera), setiap *shot* membutuhkan penempatan kamera yang terbaik bagi pandangan penonton. Pemilihan *angle* kamera yang baik akan meningkatkan kualitas dramatik dari objek yang disampaikan.

Konsep akan berhasil disampaikan dengan bahasa visual yang baik jika terdapat kesinambungan kejadian/proses yang ditampilkan dari berbagai sudut pandang.

Cameraangle sangat diperlukan untuk menyajikan infomasi visual dengan rangkaian bidikan kamera yang mampu mengomunikasikan informasi menjadi lebih baik dan mudah dipahami melalui bahasa visual.

2. *Jenis camera angle*

a. *Angle Kamera Objektif*

Kamera ini melakukan pengambilan gambar mewakili pandangan penonton. Penonton menyaksikan peristiwa yang dilihatnya melalui mata pengamat yang tersembunyi, diwakili oleh kamera. *Angle* kamera ini tidak mewakili pandangan siapapun dalam film, kecuali

pandangan penonton atau netral. Sebagian besar tayangan disajikan dari *angle* kamera yang objektif.

b. *Angle Kamera Subjektif*

Kamera subjektif merekam dari titik pandang seseorang. Penonton ikut berpartisipasi dalam peristiwa yang disaksikannya sebagai pengalaman pribadinya. Penonton dilibatkan dalam tayangan, yaitu ketika presenter memandang ke lensa, terasa penonton diajak berinteraksi dengan presenter.

c. *Angle Kamera Point of View*

Angle ini merekam objek dari titik pandang pemain tertentu. *Pointofview* adalah *objectiveangle*.

3. ***Ukuran Objek***

Ukuran Objek mengacu pada ukuran objek dapat ditentukan berdasarkan

- a. perbandingan ukuran objek terhadap luas area frame;



Gambar I-228 Perbandingan Ukuran Objek dengan Frame Kamera

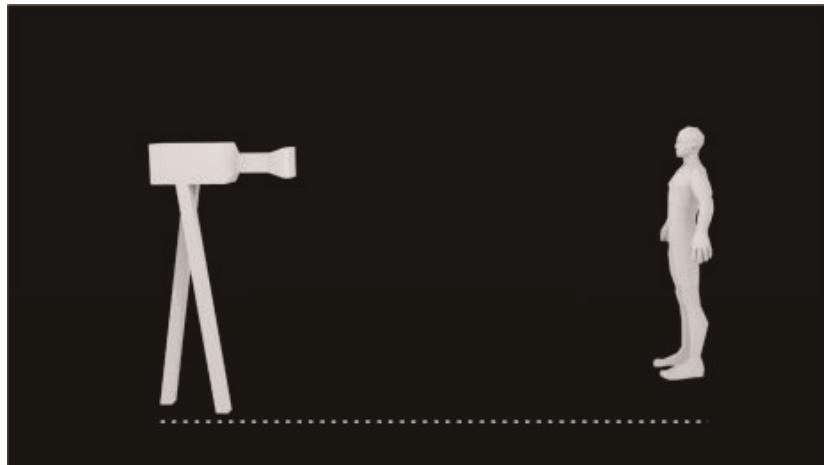
- b. Penggunaan lensa kamera dengan *focal length* tertentu akan menciptakan ukuran objek yang berbeda.

$$FLpanjang = \text{ukuran gambar besar}$$

$$FLpendek = \text{ukuran gambar kecil}$$

- c. Jarak antara kamera dengan objek

Semakin jauh jarak objek dengan kamera, objek akan tampak semakin kecil. Sebaliknya semakin dekat objek dengan kamera akan menjadikan objek tampak semakin besar.

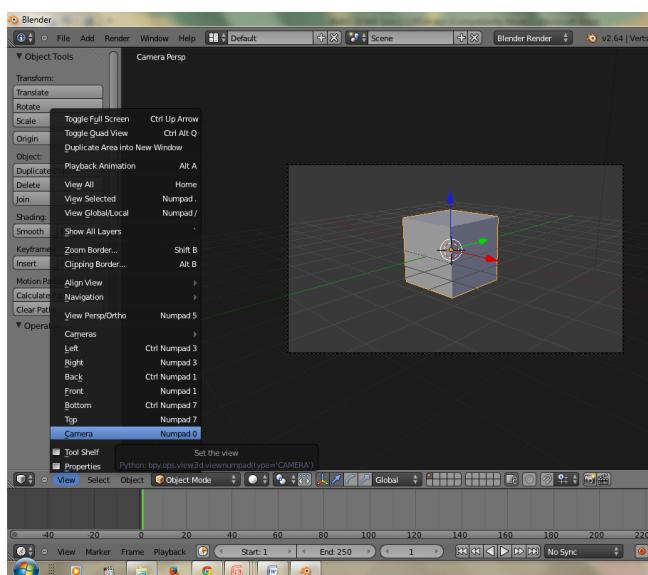


Gambar I-229 Semakin Jauh Objek Dengan Kamera Akan Tampak Kecil dan Sebaliknya

Jenis *Shot* dan *Camera Movement* dapat dilihat dan dibaca kembali pada Buku Simulasi Digital Jilid 1 pada kompetensi Presentasi Video.

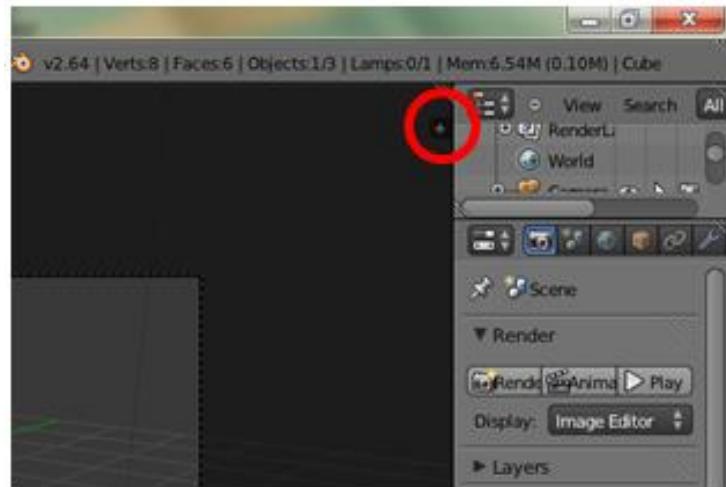
4. Pengambilan Sudut Kamera Pada Software Blender

Dalam pengaturan sudut kamera pada aplikasi blender sangatlah berbeda dengan pengambilan gambar menggunakan perangkat perekam video seperti kamera digital atau *handycam/digital recorder*. Blender memiliki fitur *view camera* seperti gambar berikut ini.



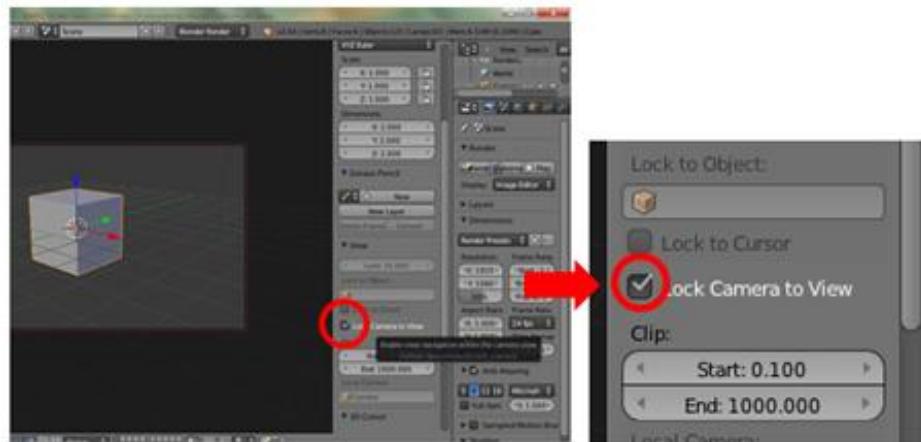
Gambar I-230 Mode Posisi *ViewCamera*

Pengaturan untuk menempatkan sudut kamera pada objek dapat Anda lakukan dengan milih *view camera*. Kemudian aturlah bagian properties (+) pada pojok kanan atas workarea blender. Pilih atau klik tombol (+) kemudian pastikan muncul *setting properties*.



Gambar I-231 Memilih *Setting Properties*

Setelah setting properties terbuka silahkan pilih (dengan cara ceklis) lock camera to view aturlah posisi kamera untuk menentukan sudut pengambilan gambar yang anda inginkan. Tahan midle mouse / klik tengah dengan mengeser mouse untuk menentukan bidikan kamera. Jika bidikan kamera sudah sesuai silahkan ceklis pada seting properties silahkan di nonaktifkan. Dan tutup kembali setting properties dengan cara menggeser bar ke kanan atau menekan shortcut (N).



Gambar I-232 Memilih *Lock Camera To View*

C. Rangkuman

- *Camera angle* adalah sudut pengambilan gambar suatu objek.
- *Camera angle* menentukan wilayah dan titik pandang yang direkam oleh kamera.
- Pemilihan *angle* kamera yang baik akan meningkatkan kualitas dramatik dari objek yang disampaikan.
- Jenis *angle* kamera terdiri atas *angle* kamera objektif, *angle* kamera subjektif, *angle* kamera *point of view*.

D. Tugas

Buatlah minimal 5 hasil gambar objek 3d dengan melakukan sudut pengambilan gambar pada objek tersebut!

E. Tes Formatif

Jawablah pertanyaan di bawah ini! Apabila ada pertanyaan yang belum bisa Anda jawab, bacalah kembali uraian di atas.

1. Bandingkan *angle* kamera subjektif dan *angle* kamera objektif!
2. Bandingkan pengaruh jarak antara objek dengan kamera pada tampilan objek, berdasarkan dekat dan jauh!

Sudahkah Anda menguasai seluruh materi di atas?

F. Lembar Jawaban Tes Formatif

1. Perbandingan *angle* kamera subjektif dan *angle* kamera objektif?

Jelaskan!

.....
.....
.....
.....
.....

2. Perbandingan pengaruh jarak kamera terhadap objek? Jelaskan!

.....
.....
.....
.....

G. Lembar Kerja Siswa

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

Kegiatan Belajar14: Menerapkan Fitur Aplikasi Pengolah Simulasi Visual - Tahap Produksi: *Camera Animation*

A. Tujuan Pembelajaran

Setelah mengikuti pembelajaran, siswa mampu :

- menjelaskan *camera animation*,
- melakukan *camera animation* dengan *object constraint*.

B. Uraian Materi

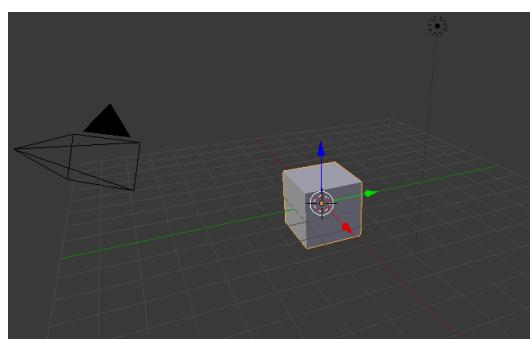
1. Camera Animation

Camera Animation atau menganimasikan kamera merupakan sebuah teknik animasi lanjut, animasi ini secara teknis adalah menggerakkan kamera, animasi teknik kamera ini juga sering digunakan dalam membuat animasi terlihat lebih dinamis.

Berikut ini akan dijelaskan tentang teknis animasi kamera dengan menggunakan *object constraint*.

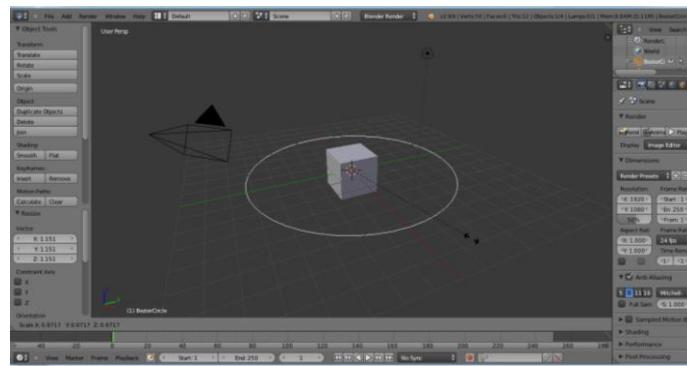
Praktik :

- Bukalah aplikasi Blender.
- Kita akan menggunakan objek kubus sebagai objek yang akan dibidik oleh kamera.
- Posisikan *cursor* ke *center*, caranya *SHIFT* + Skemudian pilih *cursortocenter*. Hal ini dimaksudkan agar saat kita menambahkan objek baru posisi objek berada di tengah.



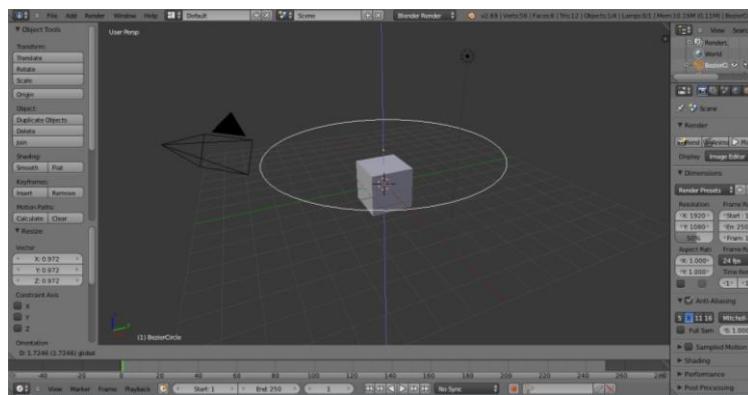
Gambar I-233 Cursor Berada di Posisi Center

- Tambahkan *objectcircle* caranya *SHIFT* A kemudian pilih *curve* lalu pilih *circle*.
- Lakukan perubahan ukuran pada *circle*, tekan S lalu geser mouse sehingga lingkaran (*circle*) membesar.



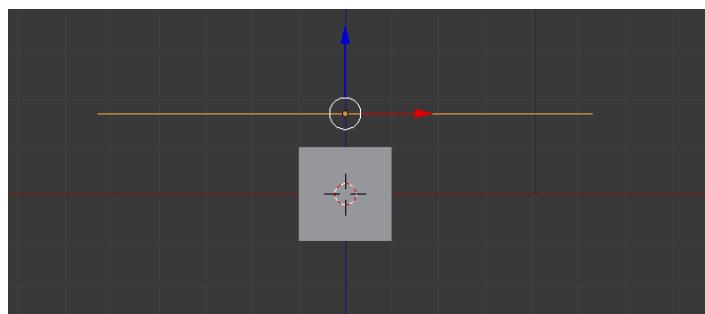
Gambar I-234 Cirle Dilakukan Perubahan Ukuran Menjadi Lebih Besar

- Tarik *circle* pada sumbu z (ke atas), jalur lingkaran ini akan menjadi garis kamera berputar dan objek berada di posisi bawah.



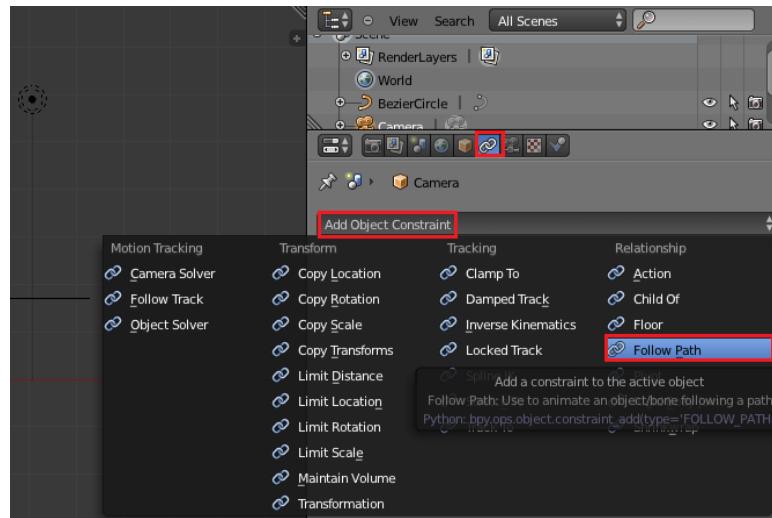
Gambar I-235 Circle Ditarik Kesumbu Z

Jika dilihat pada view *frontortho* akan tampak seperti berikut ini



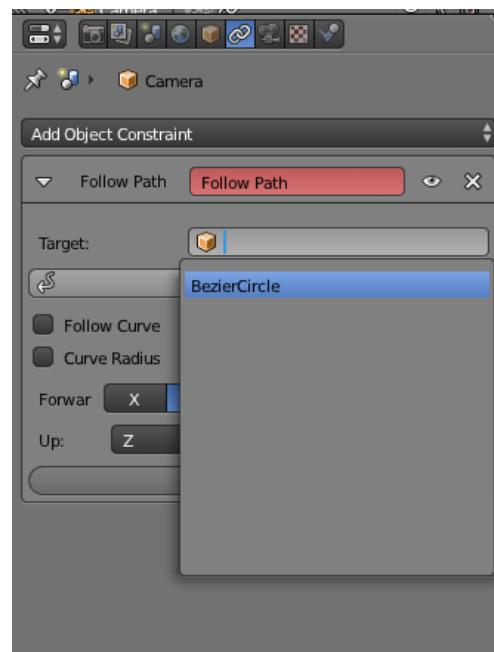
Gambar I-236 Circle Tampak di Atas Objek

- Seleksi kamera, kemudian lakukan *reset* rotasi, lokasi, dan skala dengan menggunakan *shortcutAlt R, Alt G, Alt S*.
- Pilih *constraint* (ikon rantai pada properties) kemudian pilih *addconstraint* pilih *follow path*.



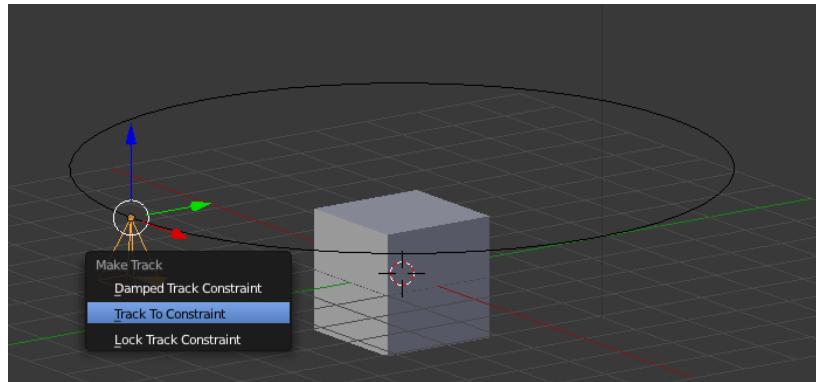
Gambar I-237Pilih *Follow Path*

- Kemudian pilih target *bezier circle*



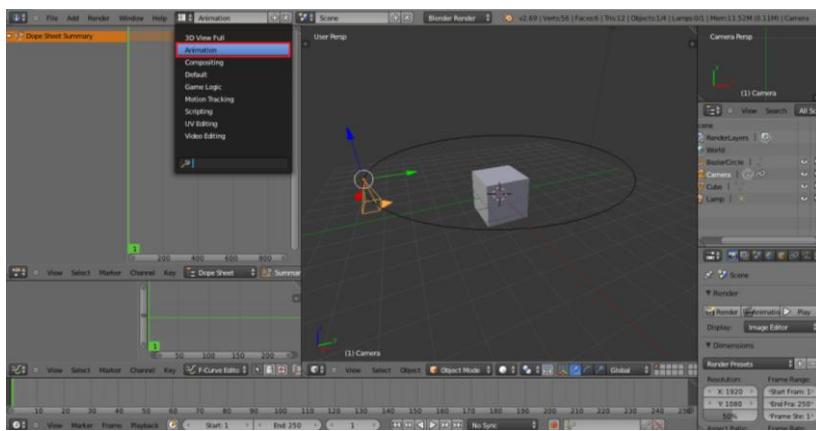
Gambar I-238*Bezier Circle*

- Seleksi *camera* dan *cube* (*multiple selection*) **SHIFT** Klik Kanan
- Kemudian tentukan *track animasi* dengan cara **Ctrl + T** pilih *tracktoconstraint*



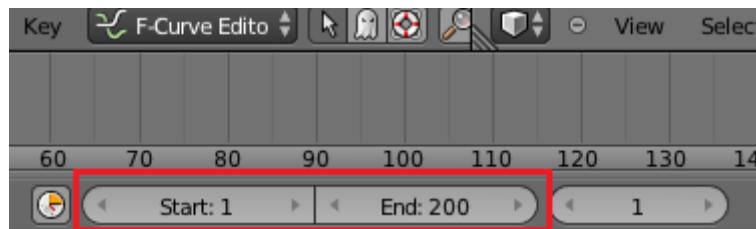
Gambar I-239 *Track To Constraint*

- Pilih mode animation, untuk menggerakkan animasi kamera



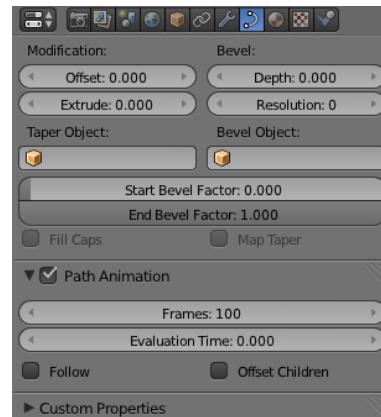
Gambar I-240 *Mode Animation*

- Tentukan frame animasi start 1 sampai 200



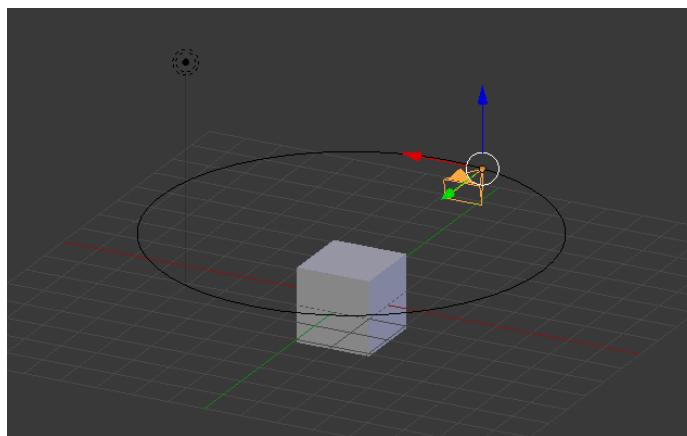
Gambar I-241 *Frame Animation*

- Pilih objek data pada *properties*, kemudian scroll ke bawah cari *pathanimation* tentukan *frame* 100, *evaluationtime* (*doubleclick*) ubah menjadi 0, kemudian tekan huruf I untuk menandai *keyframe*. Pastikan sampai *form* berwarna kuning.



Gambar I-242Path Animation

- Kemudian atur *endframe* 200 tekan i. Maka kamera akan mengitari posisi objek .



Gambar I-243KameraMengitari Objek

- Langkah terakhir Anda bisa bisa langsung render.

C. Rangkuman

- *Camera Animation* atau animasi kamera adalah sebuah teknik animasi yang menggerakkan kamera. Teknik ini juga sering digunakan dalam membuat agar animasi terlihat lebih dinamis.

D. Tugas

Buatlah animasiobjek dan gerakan kamera dengan menggunakan teknik *cameraanimationconstraint!*

E. Tes Formatif

Jawablah pertanyaan di bawah ini! Apabila ada pertanyaan yang belum bisa Anda jawab, bacalah kembali uraian di atas.

1. Sebutkan fungsi fitur *camera animation* dan *object constraint*!
2. Jelaskan langkah-langkah *camera animation*!
3. Jelaskan animasi dengan *object constraint*!

Sudahkah Anda menguasai seluruh materi di atas?

F. Lembar Jawaban Tes Formatif

1. Fungsi *camera animation* dan *objek constraint*

.....
.....
.....
.....

2. Langkah-langkah *camera animation*

.....
.....
.....
.....

3. Animasi dengan *Object constraint* adalah

.....
.....
.....
.....

G. Lembar Kerja Siswa

.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....

Kegiatan Belajar15: Menerapkan Fitur Aplikasi Pengolah Simulasi Visual - Tahap Pasca Produksi: *Rendering Sequence dan Editing*

A. Tujuan Pembelajaran

Setelah mengikuti pembelajaran, siswa mampu:

- menjelaskan *rendering sequence*;
- melakukan *rendering sequence*;
- menjelaskan *editing*;
- menjelaskan jendela *videoediting*;
- melakukan *import images sequence*;
- melakukan transisi video;
- melakukan *mixing audio*;
- melakukan *rendering akhir*.

B. Uraian Materi

1. *Rendering Sequence*

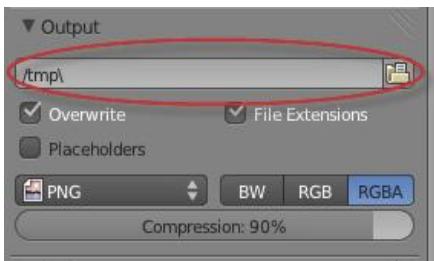
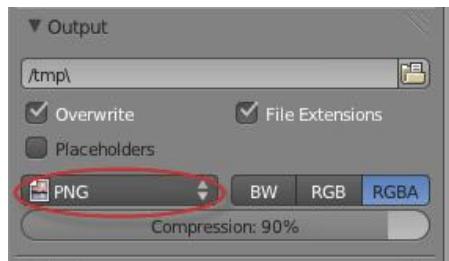
Rendering Sequence merupakan suatu proses pengikatan gerakan objek dalam gambar berurutan. Gambar berurutan ini membentuk animasi jika dijalankan secara berurutan. Jumlah gambar hasil (*render*) sama dengan jumlah frame yang dianimasikan.

Hasil jadi *rendersequence* ini berupa gambar dengan ekstensi jpg, png, dll. Hasil *rendering sequence* ini berupa data gambar mentah yang nantinya akan disunting lagi dan dikomposisikan dengan musik, *sounedffect*, *title*, dan dirender kembali dalam bentuk animasi *movie* yang utuh.

Praktik

1. Buka menu *render* untuk menentukan jenis *outputgambar* yang akan digunakan.
2. Pilihlah menu render dengan ikon *photo* dari *properties* Blender.
3. Kemudian tentukan letak penyimpanan *file (output)*.
4. Pilih ekstensi *file* yang akan dipakai, disarankan menggunakan ekstensi png, dengan hasil gambar transparan dan tidak terlalu besar ukuran *filenya*. Anda dapat memilih ekstensi targa, namun *file* yang dihasilkan dalam 1 *frame* bisa mencapai 1-3 MB.

5. Pilih resolusi sesuai dengan kebutuhan.

	
<p>Gambar I-244Memilih Direktori</p>	<p>Gambar I-245Memilik Ekstensi File</p>

6. Setelah memilih hasil *outputgambar* sesuai kebutuhan lalu klik tombol *Image*pada menu.
 7. *Render* atau dapat menggunakan shortcut dengan menekan F12.



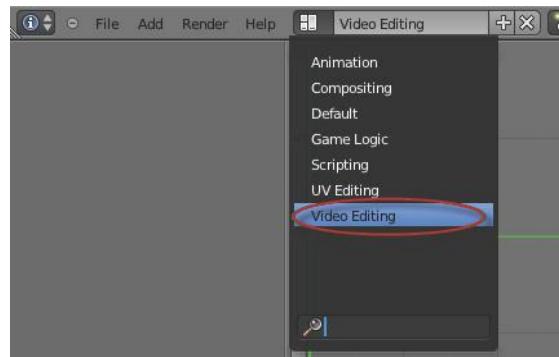
Gambar I-246Menu Untuk Merender Gambar

2. *Editing*

Editing adalah proses menggabungkan dan mengkoordinasikan *shot* demi *shot* menjadi keseluruhan sinematik yang utuh. *Editing* terdiri atas dua tahap. Tahap pertama ketika editor mengambil rekaman dan kemudian memilah, mengatur sebagai bahan yang akan dikombinasikan menjadi adegan secara berurutan. Tahap kedua ketika editor merakit komponen-komponen dalam bentuk akhir visual.

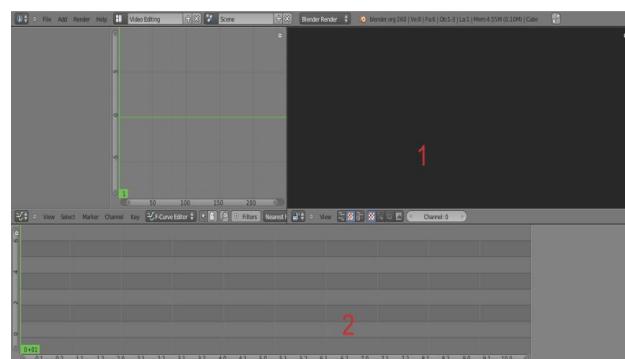
3. *Jendela Video Editing*

Blender memiliki fasilitas untuk mengedit video. Pilihlah jendela *video editing* seperti pada gambar di bawah ini.



Gambar I-247 Tampilan *VideoEditing*

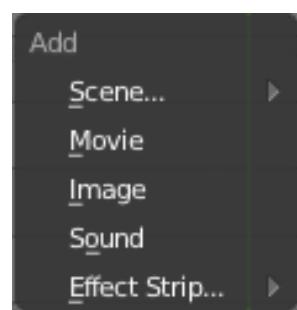
Setelah klik *videoediting*, akan tampil jendela video *editing* seperti pada gambar di bawah ini.



Gambar I-248 Tampilan *VideoEditing*

Bagian jendela nomor 1 berfungsi untuk melihat *preview* video yang kita edit, sedangkan bagian jendela nomor 2 untuk menampilkan *sequence* video.

Shift A berguna untuk menampilkan *Add*, sesuai pada gambar di bawah.

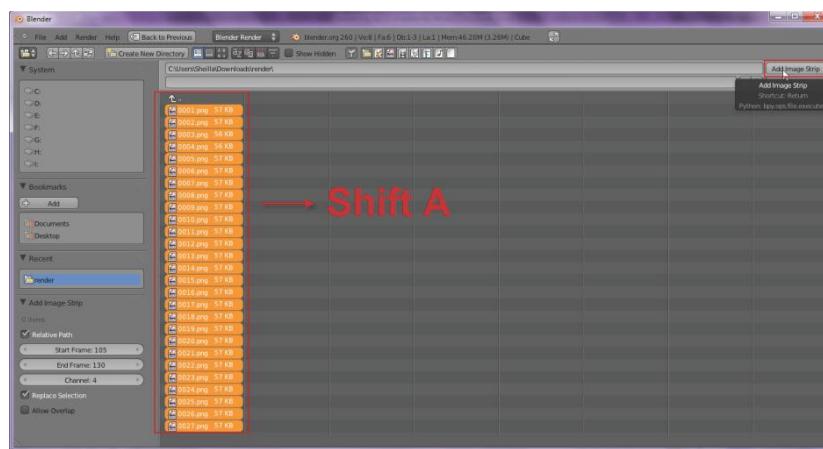


Gambar I-249 Menampilkan Menu *Add*

- *Scene* digunakan untuk menambahkan *scene* ke dalam *sequence*
- *Movie* digunakan untuk menambahkan *video* ke dalam *sequence*
- *Image* digunakan untuk menambahkan *gambar* ke dalam *sequence*
- *Sound* digunakan untuk *memasukan* suara ke dalam *sequence*

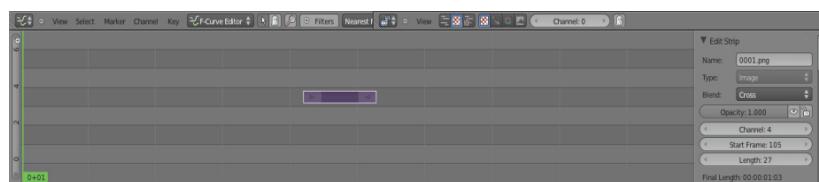
4. Mengambil Gambar (*Import Images Sequences*)

Mengambil gambar (*import images sequences*) merupakan langkah penting karena kita akan menampilkan gambar-gambar yang telah dirender. Pilih *file/image* dengan format/ekstensi png. Tekan A untuk memblok seluruh gambar dan klik *Add image strip*.



Gambar I-250 Menyeleksi Semua Gambar

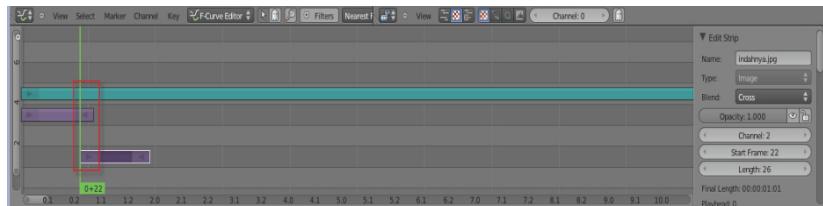
Gambar yang kita tambahkan tadi akan muncul menjadi seperti *strips video* yang tampil pada *sequence editor*. Cara mudah untuk memindahkan strip langsung ke *frame 0*, bisa dengan mengarahkan garis yang dilingkari merah seperti pada gambar di bawah, ke *frame 0* dengan seleksi *strip* tekan *Shift S (Snap)*.



Gambar I-251 Memindahkan *Strip*

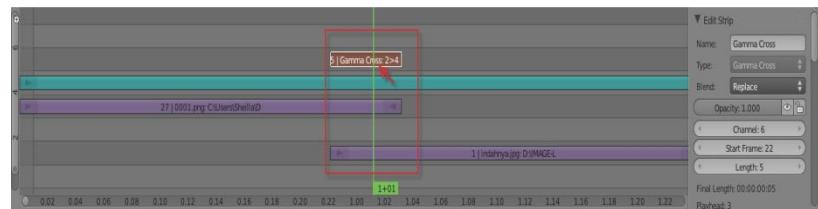
5. Memberikan transisi pada video

Transisi dibutuhkan agar tidak terjadi efek *jumping* pada video. Untuk mendapatkan efek halus pada video, dapat digunakan *effect strip*. Gunakan *effect strip GammaCross*. Langkah awal yang Anda lakukan adalah dengan menyeleksi *strip* ke-2. Geser hingga kedua *strips* saling bertindih dengan *strip* ke-1, seperti pada gambar di bawah ini.



Gambar I-252 Membuat Transisi

Seleksi kedua *strip* dengan menekan *Shift A(Add)*, pilih *Gamma Cross*.

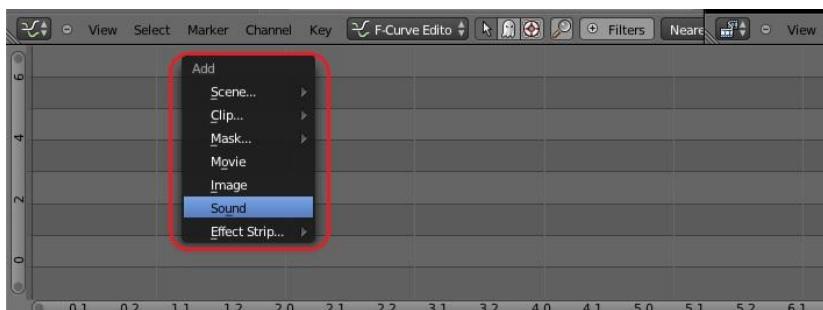


Gambar I-253 Membuat Efek Transisi

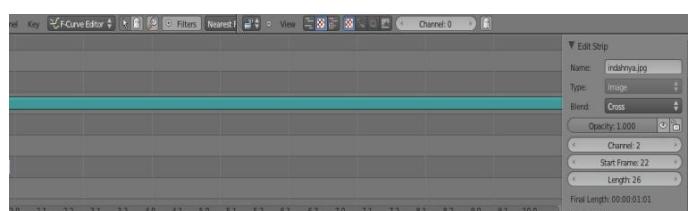
6. *Mixing Audio*

Mixing merupakan tahap pemanfaatan gambar dan suara. Kegiatan ini meliputi mengelola dan menempatkan serta memilih *sound* yang diinginkan. Contohnya mengubah suara seperti suara robot dan memberikan *backsound* instrumen termasuk dalam proses *mixing*.

Tekan *Shift A(Add)* lalu masukkan *sound*.



Gambar I-254 Memasukkan Suara



Gambar I-255 Hasil Suara Yang Telah Dimasukkan

7. *Rendering*

Rendering adalah proses editing dari keseluruhan proses animasi mulai dari pemodelan sampai video animasi kelihatan utuh.

Padarenderingakhir, semua data yang telah dibuat diterjemahkan dalam bentuk *output* (tampilan akhir pada model dan animasi). Proses render animasi dilakukan dengan dua cara, yaitu merender animasi menjadi *sequence* gambar dan merender animasi menjadi video.

Klik menu *Render*



Gambar I-256 Memilih Menu *Render*

Hasil *render* dapat diatur sesuai dengan kebutuhan. Untuk mempermudah proses *render*, dapat dilakukan *rendering* gambar terlebih dahulu dalam bentuk format/ekstensi.png ataupun .jpg. Hasil *render* dalam bentuk gambar ini nantinya akan digunakan untuk melakukan *render* video.

Aturlah ukuran *output* yang akan dihasilkan. Gunakan ukuran *default* yaitu TV PAL 4:3. Klik *Render Present* TV PAL 4:3

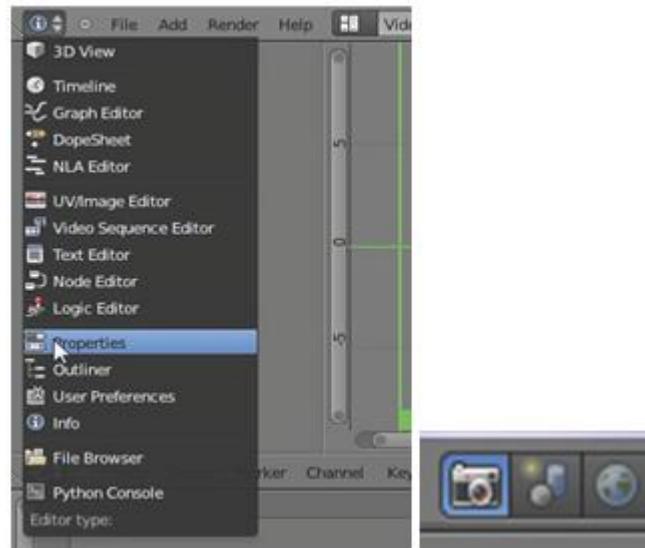


Gambar I-257 Mengubah Format Video

Bukalah menu *render* untuk menentukan jenis *output* gambar yang akan digunakan.

<p>Gambar I-258 Menu Output Render</p>	<p>Gambar I-259 Menu Output Render</p>
--	--

Digunakan untuk memilih direktori sebagai tempat menyimpan hasil render. Untuk mengubah tujuan direktori, klik gambar <i>folder</i> .	Digunakan Untuk Memilih Hasil <i>Output Render</i> .
---	--



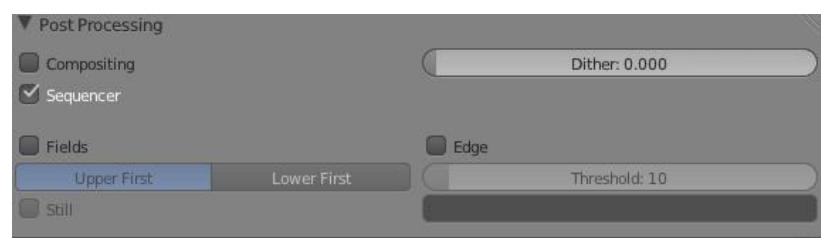
Gambar I-260Langkah Menemukan Menu *Render*

Proses *rendering*

akhirdilakukankarenasemuaproseseditingvideotelahselesaisehingga proses ini menghasilkan format/ekstensi avi. Ganti windowstypemenjadiproperties, kemudian pilih bagian *render* sehingga akan muncul menu-menu yang akan digunakan untuk *render*.

8. *Setup*

Sebenarnya kegiatan *Setup*sama dengan saat melakukan proses *render* animasi biasa, tetapi ada sedikit perbedaan,yaitudengan mengaktifkan *Sequencer* padamenu *Render*→ *Post Processing*→ *Render* seperti gambar di bawah ini.



Gambar I-261Pengaturan Dalam Menu *Render*

Dengan aktifnya menu tersebut, Blender akan merender semua yang terdapat pada sequencer. Setting output dari file yang dirender dengan format/ekstensi tertentu (misal: *.avi).

Bukalah menu *render* → *output*, terdapat beberapa menu antara lain.



Gambar I-262 *Setting Output* Dalam Menu *Render*

Setting video dengan ekstensi *.avi DV.

Tekan *Render Animation* dengan shortcut *Ctrl + F12* atau dengan menekan tombol *animation*. Tunggu hingga proses rendering selesai. Sebelum melakukan proses render hendaknya simpan (save) terlebih dahulu.

C. Rangkuman

- *Rendering sequence* merupakan suatu proses pengikatan gerakan objek dalam gambar berurutan.
- *Rendering sequence* ini umumnya disimpan dalam format ekstensi *.png yang artinya latarbelakang gambar akan transparan.
- Anda dapat menggunakan format ekstensi *targa namun file setiap gambar/frame akan lebih besar.
- *Editing* adalah menggabungkan dan mengkoordinasikan *shot* demi *shot* menjadi keseluruhan sinematik yang utuh.
- Dalam *editing* Anda dapat menggabungkan seluruh *cut*/adegan menjadi satu kesatuan video.
- Fitur *editing* dalam Blender dapat menggabungkan video, transisi dan suara.

D. Tugas

1. Buatlah animasi objek dan lakukan *rendering sequence*!
2. Rangkailah semua hasil animasi yang telah Anda buat menjadi video animasi berdurasi 30 – 60 detik. Padukan dengan suara atau musik sebagai ilustrasi!

E. Tes Formatif

Jawablah pertanyaan di bawah ini! Apabila ada pertanyaan yang belum bisa Anda jawab, bacalah kembali uraian di atas.

1. Sebutkan fungsi fitur *rendering sequence*!
2. Jelaskan langkah-langkah *rendering sequence*!
3. Jelaskan langkah-langkah melakukan *editing*!
4. Jelaskan tentang *mixing audio*!

Sudahkah Anda menguasai seluruh materi di atas?

F. Lembar Jawaban Tes Formatif

1. Fungsi fitur *rendering sequence*.

.....
.....
.....
.....

- ## 2. Langkah-langkah *rendering sequence*.

- ### 3. Langkah-langkah melakukan *editing*

4. *Mixing audio* adalah

.....
.....
.....

G. Lembar Kerja Siswa

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

II. BUKU DIGITAL

Deskripsi

Perkembangan digital memungkinkan mewujudkan buku “nirkertas” bahkan buku “maya” yang mudah dibawa dan disimpan serta mudah dibaca ketika diperlukan. Teks yang menjadi hakikat buku dapat disimpan dalam bentuk digital.

Buku digital membekali siswa mampu mengubah format *file* teks menjadi buku digital, bahkan menambahkan video dan suara dalam buku tersebut.

Kegiatan belajar ke 16: Memahami Buku Digital

A. Tujuan Pembelajaran

Setelah mengikuti pembelajaran, siswa mampu:

- menjelaskan pengertian buku digital;
- menjelaskan fungsi dan tujuan buku digital;
- mengidentifikasi jenis buku digital;
- memahami berbagai format buku digital;
- memahami aplikasi pemformatan buku digital;
- memahami aplikasi pembaca buku digital.

B. Materi Pokok



Gambar II-1 Buku Digital

1. Pengertian Buku Digital

Buku digital atau buku elektronik, disingkat *e-book*, atau *ebook*, adalah bentuk digital dari buku cetak. Buku cetak pada umumnya terdiri atas setumpuk kertas dijilid yang berisi teks atau teks dan atau gambar, maka buku elektronik berisikan informasi digital yang dapat berisi teks, gambar, audio, video, yang dapat dibaca di komputer, laptop, tablet, atau *smartphone*.

2. Fungsi dan Tujuan Buku Digital

a. Fungsi

- 1) Sebagai salah satu alternatif media belajar.

Berbeda dengan buku cetak, buku digital dapat memuat konten multimedia di dalamnya sehingga dapat menyajikan bahan ajar

yang lebih menarik dan membuat pembelajaran menjadi lebih menyenangkan.

2) Sebagai media berbagi informasi.

Dibandingkan dengan buku cetak, buku digital dapat disebarluaskan secara lebih mudah, baik melalui media seperti *website*, kelas maya, *email* dan media digital yang lain. Seseorang dengan mudah dapat menjadi pengarang serta penerbit dari buku yang dibuatnya sendiri.

b. Tujuan

Ada beberapa tujuan pengembangan buku digital:

1) Memberikan kesempatan bagi pembuat konten untuk lebih mudah berbagi informasi, dengan cara2 yang lebih menarik dan interaktif. Dengan membuat konten dalam bentuk digital, pengarang tidak perlu mendatangi penerbit untuk menerbitkan bukunya. Ia cukup berkunjung ke salah satu laman toko buku daring dan mendistribusikan bukunya secara mandiri.

2) Melindungi informasi yang disampaikan.

Berbeda dengan buku fisik yang dapat rusak, basah, ataupun hilang, buku digital yang berupa data di komputer terlindungi dari masalah-masalah tersebut. Andaikata data tersebut hilang, pengguna dapat dengan mudah mencari penggantinya baik dari internet maupun meminta kembali pada pembuat buku.

3) Mempermudah proses memahami materi ajar.

Dalam perangkat lunak buku digital, Guru dapat memberikan catatan tertentu pada materi, mencari kata atau kalimat tertentu dalam materi, menampilkan file multimedia (audio dan video) yang dapat diputar untuk memperkaya konten buku. Hal tersebut sangat membantu siswa memahami materi ajar dengan lebih baik dan lebih cepat.

3. Jenis Format Buku Digital

Berikut beberapa format yang tersedia untuk buku dalam format digital

- **AZW** – *Amazon World*. Sebuah format *proprietary* Amazon, yang menyerupai format MOBI kadang-kadang dengan dan kadang-kadang tanpa menyertakan *Digital Rights Management* (DRM). DRM pada format ini dikhususkan untuk Kindle Amazon.
- **EPUB** – *Electronic Publication*. Format terbuka didefinisikan oleh *Forum Open digital book* dari *International Digital Publishing Forum* (idpf). EPUB mengacu kepada standar XHTML dan XML. Ini adalah standar yang sedang berkembang. Spesifikasi untuk EPUB dapat ditemukan di situs web IDPF, Adobe, Barnes & Noble, dan Apple, masing-masing memiliki DRM mereka sendiri. Format tersebut tidak kompatibel antara satu dengan yang lainnya. Saat ini sudah ada versi terbaru yaitu ePub 3, tetapi belum digunakan secara luas.
- **KF8** -Format *Kindle Fire* dari Amazon. Hal ini pada dasarnya sama dengan prinsip ePub yang disusun dalam pembungkus *Palm File Database* (PDB) dengan *Digital Right Management* (DRM) milik Amazon.
- **MOBI** – Format MobiPocket, ditampilkan menggunakan perangkat lunak membaca sendiri. MobiPocket tersedia pada hampir semua PDA dan Smartphone. Aplikasi Mobipocket pada PC Windows dapat mengkonversi Chm, doc, Html, OCF, Pdf, Rtf, dan Txt file ke format ini. Kindle menampilkan format mobipocket juga.
- **PDB** - *Palm File Database*. Dapat menyertakan beberapa format buku digital yang berbeda, yang ditujukan untuk perangkat berbasiskan sistem operasi Palm. Pada umumnya digunakan untuk buku digital berformat PalmDOC (AportisDoc) dan format eReader juga.
- **PDF** - *Portable Document Format* yang diciptakan oleh Adobe untuk produk Acrobat mereka. Format ini secara langsung merupakan format yang digunakan untuk pertukaran dokumen. Dukungan perangkat lunak untuk format ini hampir mencakupi semua *platform* komputer dan perangkat genggam. Beberapa perangkat memiliki masalah dengan PDF karena kebanyakan

konten yang tersedia akan ditampilkan baik untuk format A4 atau surat, yang keduanya tidak mudah dibaca ketika diperkecil sesuai layar kecil. Beberapa aplikasi pembaca buku digital dapat menyusun ulang tampilan beberapa dokumen PDF, termasuk Sony PRS505, untuk mengakomodasi layar kecil.

- **PRC** - *Palm Resource File*, Sering menyertakan alat baca Mobipocket tetapi kadang-kadang menyertakan eReader atau alat baca AportisDoc.
- **HTML** - *Hyper Text Markup Language* adalah tulang punggung dari World Wide Web. Banyak teks yang didistribusikan dalam format ini. Selain itu, beberapa pembaca e-book mendukung *Cascading Style Sheets* (CSS) yang pada dasarnya gayautama panduan untuk halaman HTML.
- **CHM** - *Compressed HTML*, sering digunakan untuk file bantuan Windows. Hal ini telah menjadi sangat populer untuk distribusi teks dan bahan pendukung lainnya melalui Web.
- **XHTML** - versi khusus dari HTML dirancang agar sesuai dengan aturan konstruksi XML. Ini adalah format standar untuk data epub.
- **XML** - tujuan umum *markup language* untuk pertukaran data. Dalam konteks *digital book* umumnya terbatas pada XHTML dan RSS feed meskipun beberapa format lain yang telah ditetapkan.
- Untuk lebih lengkapnya dapat diakses pada laman berikut
http://wiki.mobiteread.com/wiki/E-book_formats

4. Pemilihan Format Buku Digital

Pertimbangan pemilihan format buku digital book yang akan digunakan pada buku ini mengacu kepada beberapa hal sebagai berikut.



- a. Memanfaatkan ketersediaan perangkat Ketersediaan perangkat pendukung (seperti telepon seluler) yang beredar di Indonesia dan jumlah penggunanya yang sangat besar. Jumlah tersebut belum termasuk pengguna laptop, *tablet*, dan *smartphone*. Hal ini dapat dimanfaatkan untuk mengenalkan buku digital melalui perangkat tersebut.

b. Ukuran tampilan aplikasi alat baca buku digital

Format PDF tidak akan menjadi masalah apabila dibaca menggunakan komputer maupun laptop, namun karena ditujukan untuk perangkat bergerak/telepon seluler yang memiliki ukuran layar yang bervariasi, maka diperlukan format yang dapat menyesuaikan dengan tampilan layar.

c. Format yang didukung secara luas.

Penggunaan format yang hanya mendukung satu perangkat tertentu akan membuat ketergantungan pada satu teknologi pendukung saja. Oleh karena itu, dalam hal pemilihan format, hal yang perlu dipertimbangkan adalah penggunaan format yang mendapat dukungan secara luas, baik untuk pembuatannya maupun aplikasi alat bacanya.

Electronic publication (ePub) merupakan salah satu format buku digital yang disepakati oleh *International Digital Publishing Forum (IDPF)* pada Oktober 2011. *ePub* menggantikan peran *Open eBook* sebagai format buku terbuka. *Epub* terdiri atas file multimedia, html5, css, xhtml, xml yang dikemas dalam satu *file*.

Sebagai format yang tidak mengacu kepada salah satu pengembang tertentu, *ePub* dapat dibaca di berbagai perangkat, seperti: komputer (AZARDI, Calibre, plugin firefox, plugin google chrome), Android (FBReader, Ideal Reader), iOS (ireader), Kobo eReader, Blackberry playbook, Barnes and Noble Nook, Sony Reader, dan berbagai perangkat lainnya. Format *ePub* mendukung penyesuaian tampilan teks sesuai dengan ukuran layar kecil untuk perangkat tertentu. Pada format EPUB 3.0 sudah dimungkinkan menyertakan fitur audio maupun video serta animasi ke dalam buku digital.

Format *ePub* merupakan salah satu format buku digital yang paling populer saat ini. Berbagai kelebihan yang ditawarkan telah menjadikan *ePub* sebagai salah satu format buku digital yang paling banyak digunakan. Fitur-fiturnya antara lain

- format terbuka dan gratis;
- berbagai alat baca *ePub* yang telah tersedia di pelbagai perangkat;

- berbagai perangkat lunak pembuat *ePub* telah tersedia;
- dukungan (*support*) untuk video dan audio;
- *reflowable (word wrap)*, dan pengaturan ukuran teks;
- dukungan untuk *Digital Rights Management (DRM)*, dan
- *styling Cascading Style Sheet (CSS)*.

5. Aplikasi Pemformatan Buku Digital

Aplikasi yang digunakan untuk menyusun buku digital dengan format *ePub* adalah:

- aplikasi pengolah kata yaitu Libre Office atau MS Office;
- aplikasi pengolah gambar yaitu GIMP atau Adobe Photoshop;
- aplikasi audio editor yaitu Audacity/format factory;
- aplikasi video editor yaitu Avidemux/format factory;
- aplikasi *ePub* editor yaitu Sigil.

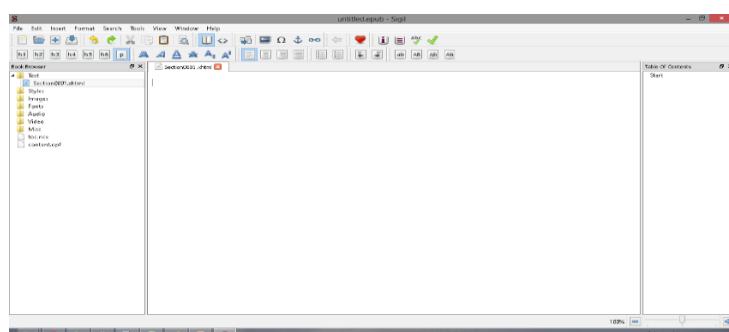
Aplikasi *ePub* editor Sigil

Sigil adalah sebuah perangkat lunak editor untuk *ePub* yang bersifat *opensource*. Beberapa fitur dari Sigil adalah sebagai berikut.

- Gratis dan *Open Source* dengan lisensi GPLv3
- *Multiplatform*: dapat dijalankan di Windows, Linux dan Mac
- *Multiple view*: *Book view*, *Code View* dan *Preview*
- Dapat langsung mengedit tampilan *epub* di *book view*
- Generator daftar isi dengan *support* untuk *heading multi-level*
- Editor metadata

Sigil sudah mendukung *importfilevideo* dan *audio* semenjak versi 0.7.0.

Dalam buku ini kita akan menggunakan Sigil versi 0.7.2. Untuk mengunduh Sigil, siswa dapat mengakses websitenya di <https://code.google.com/p/sigil/>.



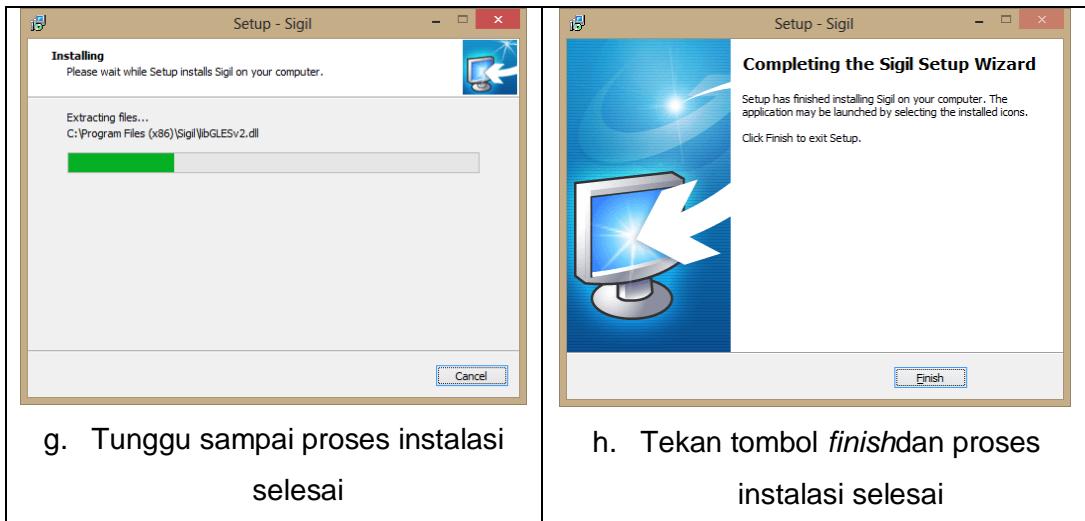
Gambar II-3 Tampilan Awal Sigil

Panel sebelah kiri merupakan *file browser* untuk *file-file* yang terdapat di dalam *epub*, panel tengah merupakan editor, dan panel sebelah kanan untuk daftar isi dari dokumen *epub* yang sedang dikerjakan.

File instalasi perangkat lunak Sigil dapat ditemukan dapat diunduh pada laman Sigil. Proses instalasi perangkat lunak Sigil sebagai berikut.

The figure consists of six screenshots of the Sigil Setup Wizard, arranged in a 3x2 grid:

- a. Tekan tombol next**: Welcome to the Sigil Setup Wizard screen. It shows a computer monitor icon with a cursor pointing at it. Text: "Welcome to the Sigil Setup Wizard", "This will install Sigil 0.7.4 on your computer.", "It is recommended that you close all other applications before continuing.", "Click Next to continue, or Cancel to exit Setup." Buttons: "Next >" (highlighted), "Cancel".
- b. Pilih i accept the agreement kemudian tekan tombol next**: License Agreement screen. It displays the GNU General Public License (Version 3, 29 June 2007). Text: "Please read the following License Agreement. You must accept the terms of this agreement before continuing with the installation.", "GNU GENERAL PUBLIC LICENSE Version 3, 29 June 2007", "Copyright (C) 2007 Free Software Foundation, Inc. <<http://fsf.org>> Everyone is permitted to copy and distribute verbatim copies of this license document, but changing it is not allowed.", "Preamble", "The GNU General Public License is a free, copyleft license for software and other kinds of works.", "I accept the agreement" (radio button), "I do not accept the agreement" (radio button, selected). Buttons: "< Back", "Next >" (highlighted), "Cancel".
- c. Tekan tombol next**: Select Destination Location screen. It shows a folder icon and the path "C:\Program Files (x86)\Sigil". Text: "Select Destination Location", "Where should Sigil be installed?", "Setup will install Sigil into the following folder.", "To continue, click Next. If you would like to select a different folder, click Browse.", "C:\Program Files (x86)\Sigil", "Browse...". Buttons: "< Back", "Next >" (highlighted), "Cancel". Note: "At least 90.7 MB of free disk space is required."
- d. Tekan tombol next**: Select Components screen. It shows a list of components under "Custom installation": "Sigil" (checked), "Create a desktop icon" (checked), "For all users" (radio button selected), "For the current user only" (radio button), "Associate ebook files with Sigil" (checked), "EPUB" (checked). Text: "Select the components you want to install; clear the components you do not want to install. Click Next when you are ready to continue.", "Current selection requires at least 90.7 MB of disk space.". Buttons: "< Back", "Next >" (highlighted), "Cancel".
- e. Tekan tombol next**: Select Start Menu Folder screen. It shows a folder icon and the path "Sigil". Text: "Select Start Menu Folder", "Where should Setup place the program's shortcuts?", "Setup will create the program's shortcuts in the following Start Menu folder.", "To continue, click Next. If you would like to select a different folder, click Browse.", "Sigil", "Browse...". Buttons: "< Back", "Next >" (highlighted), "Cancel".
- f. Tekan tombol install**: Ready to Install screen. It displays the setup details: "Destination location: C:\Program Files (x86)\Sigil", "Setup type: Custom installation", "Selected components: Sigil, Create a desktop icon, For all users, Associate ebook files with Sigil, EPUB". Text: "Setup is now ready to begin installing Sigil on your computer.", "Click Install to continue with the installation, or click Back if you want to review or change any settings.", "Install" (highlighted). Buttons: "< Back", "Install" (highlighted), "Cancel".



Gambar II-4Proses Instalasi Perangkat Lunak Sigil

6. Aplikasi Alat Baca Buku Digital

Format ePub membutuhkan aplikasi alat baca. Daftar aplikasi alat baca buku digital dapat diurutkan berdasarkan platform dan sistem operasinya. Platform yang dimaksud seperti komputer, laptop, tablet, dan smartphone.

a. Komputer/laptop

Pada komputer maupun laptop, aplikasi yang digunakan dikategorikan berdasarkan sistem operasi:

- Microsoft Windows dapat menggunakan perangkat lunak seperti Calibre eBook Viewer, Azardi;
- Apple MacOs dapat menggunakan perangkat lunak seperti iBooks, Calibre eBook Viewer, dan Azardi;
- Linux dapat menggunakan perangkat lunak Okular, Calibre eBook Viewer ,dan Azardi.

b. Tablet dan Smartphone

Pada Tablet dan Smartphone, aplikasi yang digunakan dikategorikan berdasarkan sistem operasi:

- Apple iOS dapat menggunakan perangkat lunak iBooks;
- Google Android dapat menggunakan perangkat lunak Moon+Reader, Ideal reader, Aldiko, dan FBReader;
- Blackberry OS dapat menggunakan perangkat lunak EPub reader yang bisa diunduh di Blackberry.

c. Telepon Seluler

Pada telepon seluler dan *feature phone* tersedia aplikasi Albitreader.

Idealnya, sebuah format ePub rata-rata berjalan stabil dan banyak digunakan pada perangkat alat baca Tablet dibandingkan dengan perangkat alat baca lainnya.

C. Rangkuman

Buku digital atau *e-book* merupakan sebuah buku elektronik yang terdiri atas teks, gambar, video, maupun suara, dan diterbitkan dalam bentuk digital yang dapat dibaca di komputer maupun perangkat elektronik lainnya, memiliki jenis file yang beragam seperti ePub, Pdf, Azw, Mobi, KF-8 dll.

D. Tugas

1. Carilah perbedaan buku digital dengan format ePub dan format Pdf, diskusikan dan simpulkan!
2. Carilah artikel di internet tentang 3 jenis format buku digital yang sedang banyak digunakan!
3. Carilah definisi dari *feature phone*, *smartphone*, dan tablet.

E. Tes Formatif

Jawablah pertanyaan di bawah ini! Apabila ada pertanyaan yang belum bisa Anda jawab, bacalah kembali uraian di atas.

1. Jelaskan Pengertian buku digital, fungsi, dan tujuannya!
2. Jelaskan minimal 3 jenis format buku digital beserta perangkat lunak alat bacanya!

Sudahkah Anda menguasai seluruh materi di atas?

F. Lembar Jawaban Tes Formatif

1. Buku digital adalah.

.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....

2. 3 Jenis format buku digital yaitu.

G. Lembar Kerja Siswa

Kegiatan Belajar ke-17: Persiapan dan Pemformatan Buku Digital

A. Tujuan Pembelajaran

- Setelah mengikuti pembelajaran, siswa mampu.
- memilih konten dalam bentuk dokumen teks yang akan digunakan.
 - memilih konten dalam bentuk gambar, video dan audio
 - menghasilkan file berformat HTML
 - menghasilkan file gambar berformat JPEG
 - menghasilkan file audio berformat MP3
 - menghasilkan file video berformat MP4
 - Menjelaskan langkah-langkah pemformatan ePub
 - Menjelaskan langkah-langkah membaca buku digital
 - Memasukan *file* HTML ke dalam aplikasi buku digital
 - Menyisipkan *file* audio Mp3 ke dalam aplikasi buku digital
 - Menyisipkan *file* video MP4 ke dalam aplikasi buku digital
 - Menentukan sampul buku
 - Membuat indentasi dan daftar isi
 - Membuat metadata editor

B. Materi Pokok

1. Penyiapan Materi

Pada proses penyiapan materi untuk dikonversi menjadi buku digital, hal yang perlu diperhatikan adalah memberi pemahaman kepada siswa bahwa pembaca buku digital memiliki kebebasan mengakses isi buku sesuai dengan apa yang dicari dan dapat dibaca secara acak/tidak runtut. Oleh karena itu penyiapan materi harus diupayakan agar bagian dari isi buku dapat berdiri sendiri atau bersifat modular. Sifat ini meminimalkan ketergantungan antara bab yang satu dengan yang lain.

Pertimbangkan juga perangkat yang akan digunakan oleh pembaca. Pembaca yang menggunakan *feature phone* tidak dapat menampilkan ePub yang menyertakan video maupun *audio*.

2. Mengatur tata letak (*layout*) dokumen

Sebelum diformat, bahan ajar dalam bentuk dokumen harus terlebih dahulu disesuaikan formatnya dengan cara melakukan beberapa pengaturan.

a. Mengatur Gambar

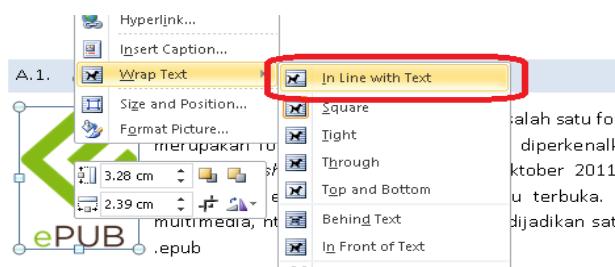
Gambar perlu diatur sehingga tampil dengan baik ketika dikonversi ke file ePub. Beberapa hal yang perlu diatur dalam menyiapkan gambar adalah sebagai berikut:

- Format gambar sebaiknya dalam tipe JPEG

Semua gambar di dalam file teks harus menggunakan format JPEG. Salah satu cara memastikan foto tersebut tersimpan dalam format JPEG adalah dengan melihat tipe file (*file type*) pada *explorer*, apakah sudah dalam bentuk JPEG *Image*. Jika masih dalam bentuk lain, misalnya Bitmap *Image*, maka mengubah filetype gambar menjadi JPEG *Image* dapat dilakukan dengan membuka file foto tersebut menggunakan aplikasi lain semisal GIMP, Adobe Photoshop atau Paint.

- Gambar

Gambar harus berada dalam posisi *in line with text*. Untuk mengubah semua pengaturan tata letak (*layout*) gambar menjadi *in line with text* dapat dengan cara klik kanan gambar → *Wrap text* → *In line with text* pada perangkat lunak pengolah kata.



Gambar II-5Pengaturan Gambar

- *Equation* atau gambar rumus

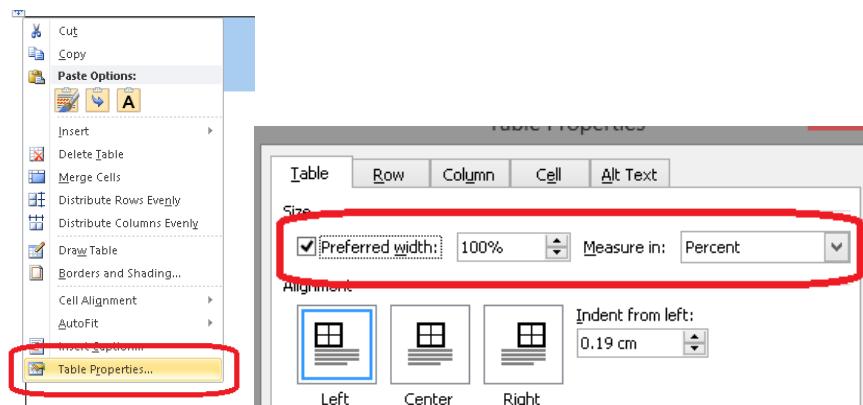
Equation maupun rumus yang berada pada dokumensebaiknya diubah dalam bentuk gambar. Hal ini untuk menghindari tata letak yang berantakan akibat proses konversi ke format ePub

b. Mengatur Tabel

Tampilan tabel dalam *ePub* harus diperhatikan, dikarenakan alat baca *ePub* yang beragam baik dari sisi perangkatnya maupun *perangkat lunak*. Tampilkan informasi secukupnya pada tabel, dan potong kolom sesuai kebutuhan jika dirasa data yang ditampilkan terlalu panjang.

Untuk pengaturan lebar tabel, buatlah menjadi *relative*, untuk melakukannya pada Ms. Word: tempatkan kursor dalam sel tabel dan

klik kanan. Sebuah jendela pop-up akan muncul dan pilih *table properties*.



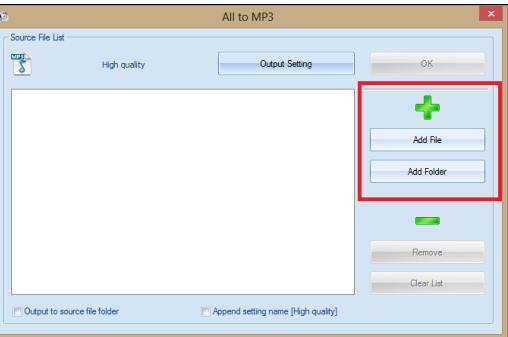
Gambar II-6 Pengaturan Tabel

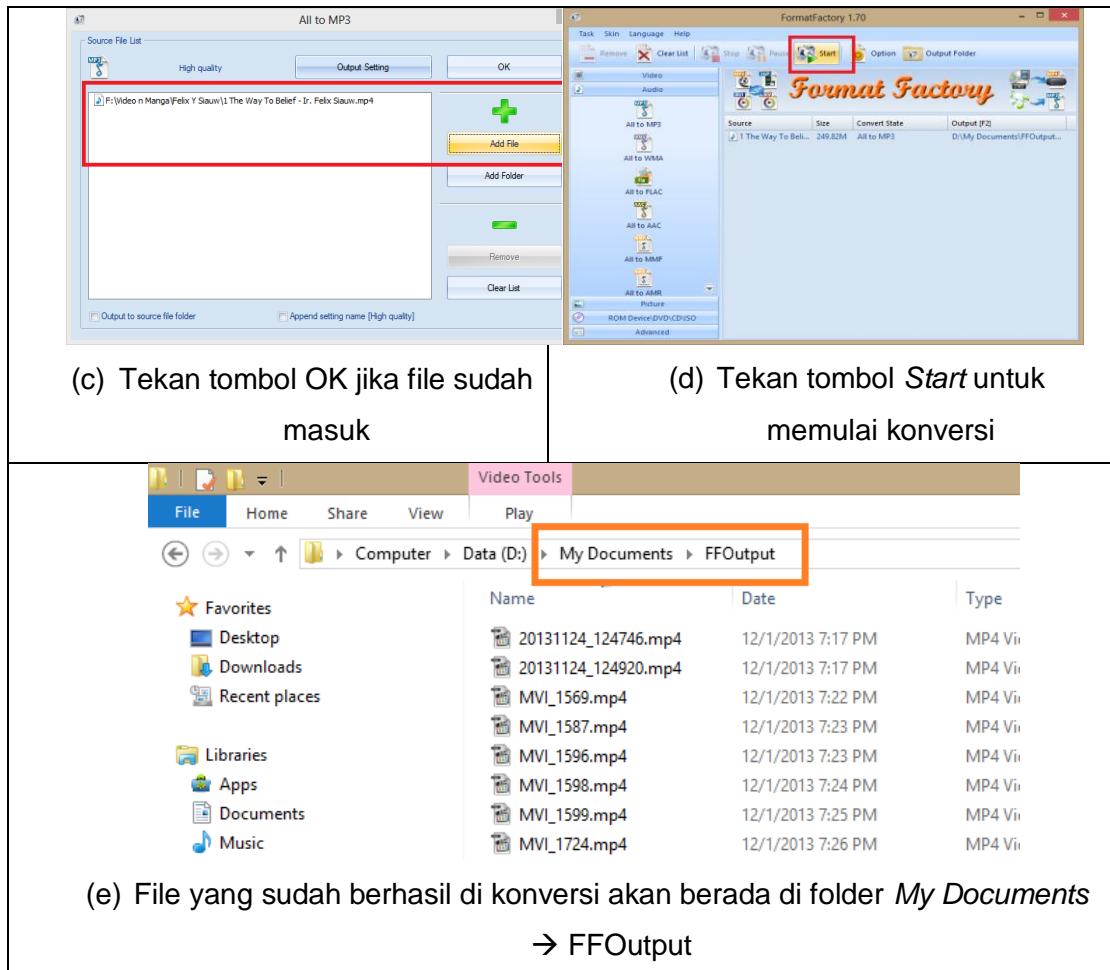
Centang *preferred width* pada tab *table*, kemudian ubah properti *Measure in* menjadi *percent*, dan terakhir ubah lebar menjadi 100%. Hal ini akan memastikan tabel ditampilkan selebar layar pada semua perangkat pembaca *epub* nantinya.

c. Mengatur Audio

Format *file audio* yang dapat digunakan untuk buku digital adalah mp3. Untuk mengubah format *file* selain mp3 menjadi format mp3 dapat menggunakan perangkat lunak *formatfactory*.

Langkah-langkah menyiapkan video dalam format mp3 untuk buku digital adalah sebagai berikut.

 <p>(a) Buka <i>Format Factory</i>, kemudian pilih <i>Audio all to mp3</i></p>	 <p>(b) Setelah itu cari <i>file</i> yang akan diubah dengan menekan <i>add file</i> atau <i>add folder</i></p>
---	---



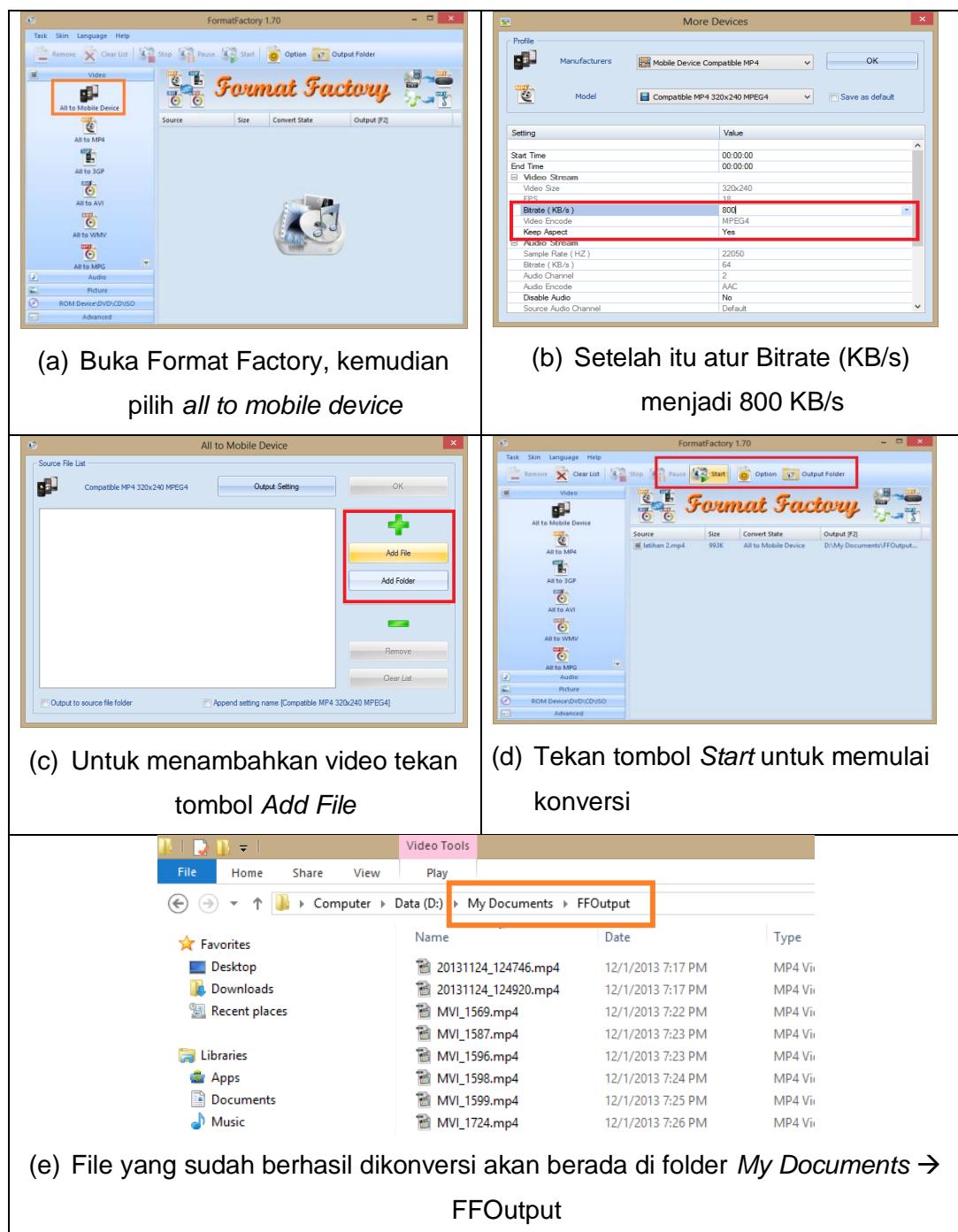
Gambar II-7Proses Konversi Audio

d. Mengatur Video

Seringkali materi pembelajaran memerlukan penjelasan yang lebih rinci dari pada sekedar teks dan gambar. Rekaman video merupakan salah satu sumber belajar yang relatif mudah untuk dibuat ataupun dicari di internet.

Format video yang didukung oleh epub adalah mp4, sehingga format video lainnya harus diubah menjadi format mp4. Dalam kasus ini, Anda akan menggunakan *perangkat lunak Format Factory*.

Penggunaan Format Factory cukup mudah, dari halaman awal, pilih *video→allto mp4, addfile*, kemudian pilih video yang ingin diubah menjadi format mp4. Langkah-langkah menyiapkan video dalam format mp4 untuk buku digital adalah sebagai berikut.



Gambar II-8Proses Konversi Video

e. Menghilangkan formatting standart

Yang dimaksud dengan *formatting standard* di sini adalah format *text layout* pada dokumen *word* yang harus mengikuti ketentuan-ketentuan *layout* sehingga ketika dilakukan proses konversi ke format *ePub*, *layout*, atau tampilan yang tidak sesuai dapat dihilangkan.

Adapun beberapa ketentuan dalam format *text layout* pada dokumen word yang harus dihilangkan atau diubah adalah sebagai berikut.

- Pastikan pemberian halaman otomatis (*page number*) pada setiap halaman di hilangkan.
- Pastikan dokumen halaman tidak menggunakan header dan footer
- Pastikan setiap rumus yang dibuat (antara lain menggunakan *equation editor*) diubah menjadi format gambar
- Pastikan setiap tabel dibuat menjadi format gambar

1. Pengembangan ePub

Proses pengembangan ePub dapat dilakukan dengan lebih mudah jika materi bahan ajar telah dibuat dalam format dokumen terlebih dahulu.

Terdapat 3 tahap pengembangan ePub yang dibahas dalam kegiatan belajar ini.

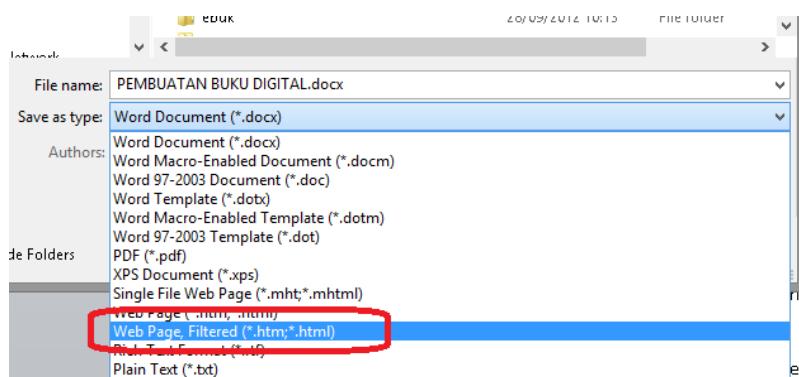
a. Konversi materi menjadi ePub

Langkah pertama yang harus dilakukan dalam pengembangan buku digital adalah perubahan materi yang dimiliki menjadi format ePub. Materi yang dapat diubah menjadi format ePub adalah materi dalam bentuk word atau pdf.

1) Konversi file word ke file html

Sebelum diubah menjadi HTML, pastikan dokumen tersebut telah disiapkan sesuai dengan langkah menyiapkan materi sebelum diubah menjadi buku digital, simpan dokumen menjadi html dengan cara:

File → save as → web page filtered.



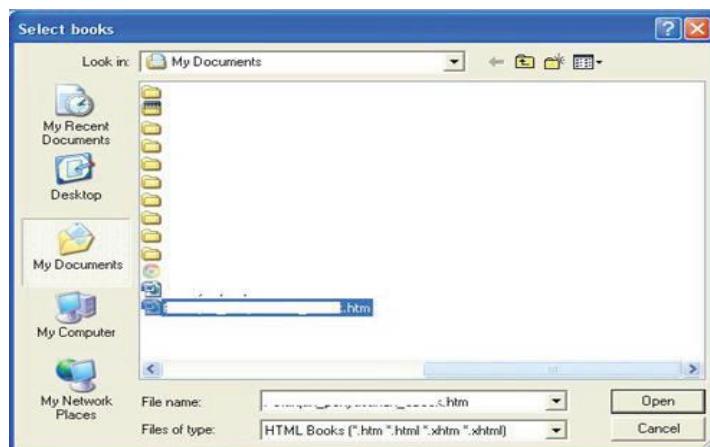
Gambar II-9 Proses Penyimpanan Dokumen HTML

Pastikan yang dipilih adalah tipe *web pagefiltered*. Jika dipilih tipe *web page* akan menghasilkan keluaran .html yang memiliki sintaks yang tidak biasa digunakan pada halaman web.

2) Konversi pdf ke ePub

Buka aplikasi Calibre dan tekan tombol *add books*.

Sebuah jendela *pop-up* akan tampil untuk mengarahkan Anda memilih pdf yang akan dibuat. Pilih *File* tersebut lalu tekan tombol *open* kemudian pilih *file* yang akan ditambahkan ke calibre.



Gambar II-10 Jendela *Pop-Up* Untuk Memilih File Html Pada Calibre



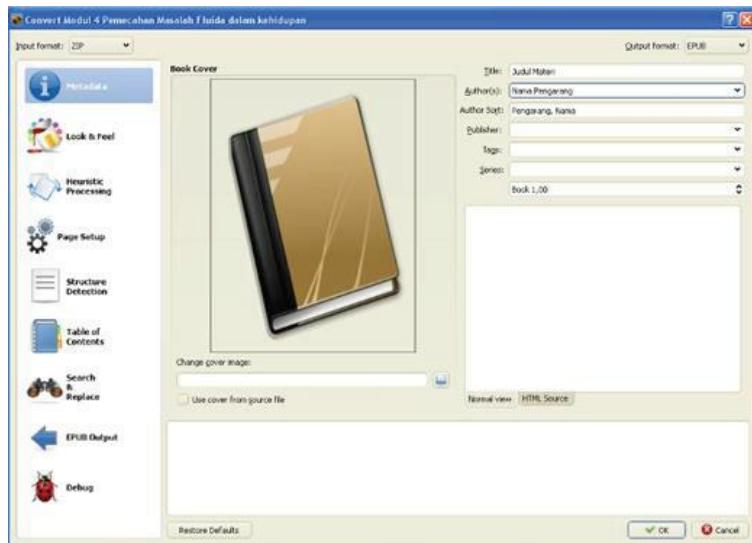
Gambar II-11 Tombol Konversi

Mengkonversi files Anda

Pilih file Anda dan klik *Convert E-books*.

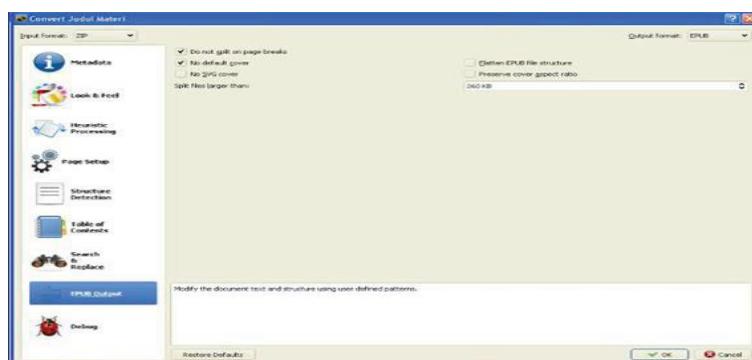
Pada jendela *pop-up* yang muncul di drop down box di sisi kanan pastikan

bahwa *Output format* yang dipilih adalah EPUB.



Gambar II-12 Jendela Pop-Up Untuk Menkonversi File Pdf

Pilih tab *EPUB Output* dan tandai (centang) kotak *Do not split on page breaks* dan *No default cover*. Kemudian pilih OK

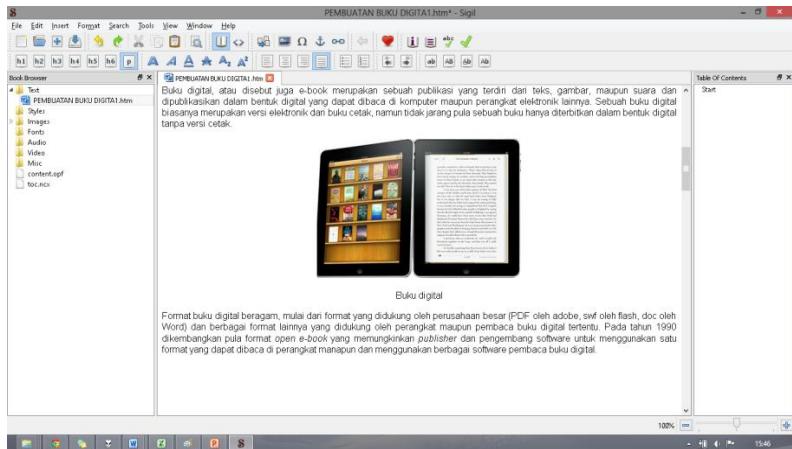


Gambar II-13 Jendela Pop-Up untuk menyesuaikan konfigurasi output Epub

Hal tersebut merupakan langkah-langkah yang Anda butuhkan untuk menyusun dan mengubah (konversi) ePub dari file PDF.

b. Memberi Identitas Buku

Untuk memberikan identitas buku digital seperti kolofon, sampul buku, indentasi dapat digunakan perangkat lunak Sigil. Langkah awal yang harus dilakukan adalah membuka file html yang telah dikonversi ke dalam Sigil dengan cara *Sigil* → *File* → *Open*, kemudian pilih html yang telah dibuat.



Gambar II-14 Tampilan Awal Perangkat Lunak Sigil

Setelah itu pastikan tidak ada kesalahan di dalam dokumen tersebut, hapus spasi yang berlebih serta pastikan gambar sudah pada tempatnya.

1) Memberikan Sampul Buku

Sampul buku dalam buku digital muncul pada tampilan utama perangkat lunak pembaca buku digital bersama informasi lainnya seperti judul buku dan nama pengarang seperti gambar di bawah ini

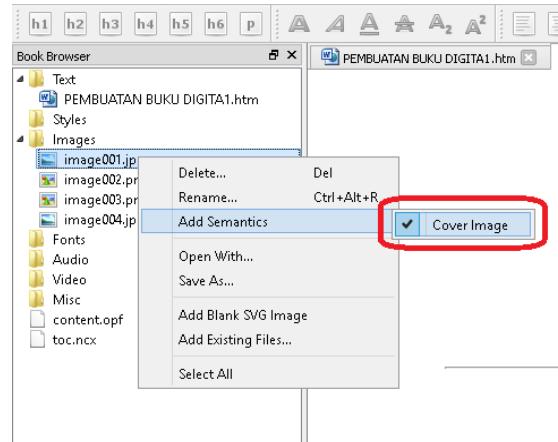


Gambar II-15 Contoh *Library* Pembaca Buku Digital

Untuk membuat sampul buku, Anda perlu menyiapkan sebuah *file* gambar yang akan digunakan sebagai halaman sampul. Jika gambar yang ingin digunakan sebagai sampul buku sudah terdapat di dalam dokumen html, anda dapat menunjuknya sebagai halaman sampul dengan cara berikut ini.

Images → pilih gambar → klik kanan → *add semantic* → *cover image*.

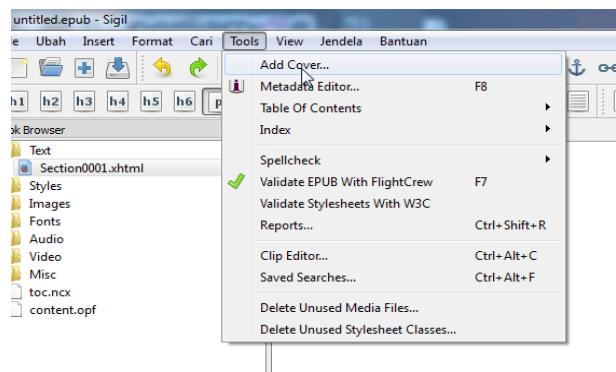
Jika gambar belum tersedia, Anda dapat menambahkan file gambar tersebut dengan cara klik kanan *images* → *add existing files* → pilih gambar.



Gambar II-16 Memasukkan Sampul Buku

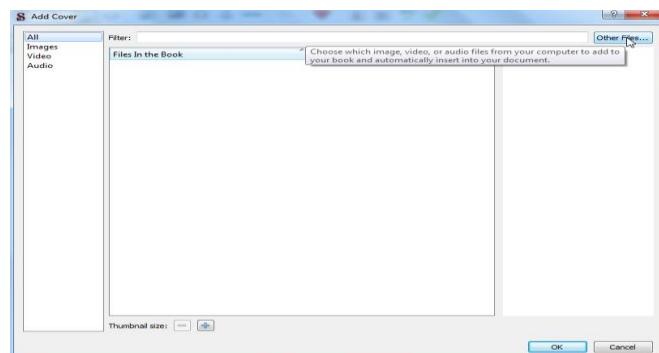
Menu *Tools* → *add cover*

Cara lain untuk menambahkan halaman sampul dengan menggunakan menu *tools* kemudian pilih menu *add cover*.



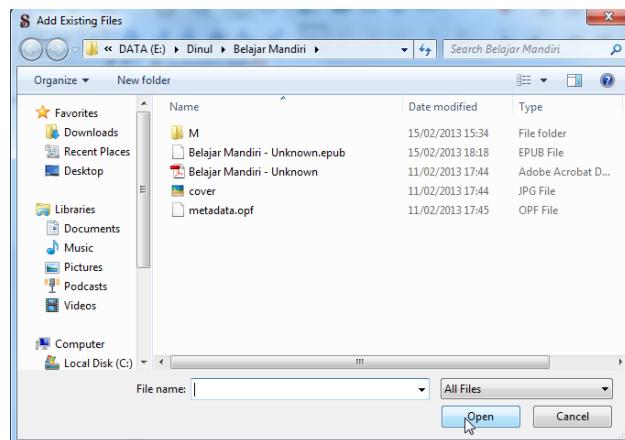
Gambar II-17 Memasukkan Sampul Buku Melalui *Tools*

Setelah menu *add cover* dipilih maka akan tampil halaman seperti gambar di bawah ini



Gambar II-18 Memasukkan Gambar Untuk Sampul

Untuk mencari gambar yang kita inginkan tekan tombol *other files* dan akan muncul halaman untuk mencari *file* gambar yang ingin kita jadikan sampul seperti gambar berikut.



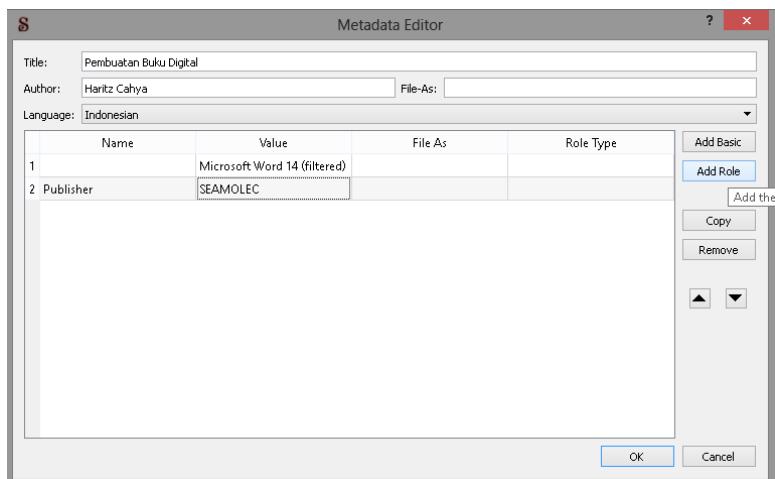
Gambar II-19 Mencari Gambar Untuk Sampul

Pilih gambar yang akan dijadikan sampul dan tekan tombol *open*.

2) Kolofon dan Metadata

Kolofon adalah catatan penulis, umumnya pada akhir naskah atau terbitan, berisi keterangan mengenai tempat, waktu, dan penyalin naskah. Kolofon pada buku digital sama dengan metadata.

Metadata merupakan sebuah informasi yang mendeskripsikan sebuah *file*. Pada *epub*, metadata berfungsi memberikan informasi pada sebuah buku: judul, nama pengarang, tahun penerbitan, bahasa, ISBN, penerbit, kategori, deskripsi, dll. Untuk masuk ke jendela *metadata*, dari sigil → *Tools* → *Metadata editor*, atau tekan tombol F8. Setelah itu silahkan masukkan judul (*Title*), pengarang (*author*), serta untuk menambahkan properti lainnya seperti penerbit, tahun terbit, dll silahkan tekan tombol *add basic*, dan kemudian ubah *valuenya*.

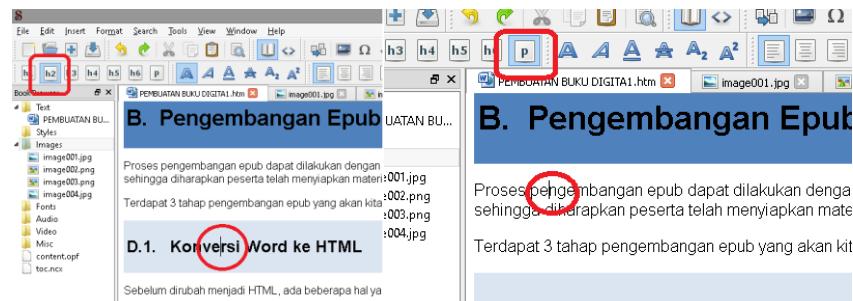


Gambar II-20 Tampilan *Metadata Editor*

3) Memberikan Indentasi dan Daftar Isi pada Buku Digital

Indentasi adalah bagian paragraf yang menjorok ke dalam pada baris-baris paragraf. Indentasi adalah bagian dari pembuatan daftar isi. Daftar isi merupakan cara utama pengguna melakukan navigasi di dalam dokumen ePub. Pengguna dapat langsung membuka bagian dokumen yang ingin dibaca dengan menggunakan daftar isi tanpa harus membuka tiap-tiap halaman, sistem yang mirip dengan *hyperlink* di halaman web. Sigil memiliki fitur untuk membuat daftar isi secara otomatis. Hal yang perlu dipersiapkan hanyalah menentukan *header* setiap bab yang ingin dimasukkan di dalam daftar isi. Jika dokumen word yang digunakan telah menggunakan *styling*, maka dokumen telah terformat secara otomatis, tetapi jika belum, maka pengguna harus menentukan *header* di Sigil. Dengan cara:

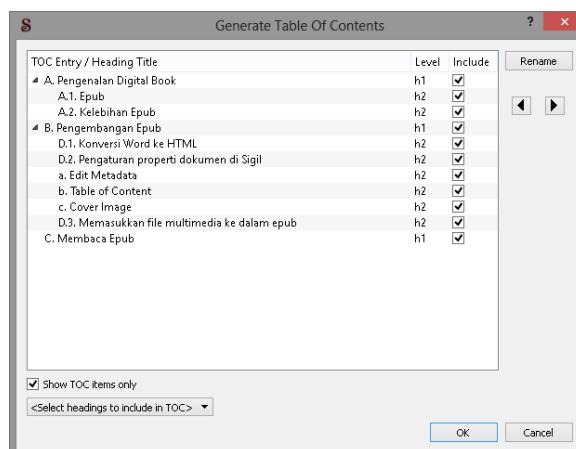
Tempatkan cursor di kalimat topik/subtopik → pilih header



Gambar II-21 Pengaturan Indentasi

Dapat dilihat di gambar kiri, cursor (lingkaran merah) terletak di kalimat Konversi word ke HTML, yang ditetapkan sebagai

h2(header 2, persegi merah), sedangkan isi paragraf di gambar kanan (lingkaran merah) diberikan *styling* p/(paragraf, persegi merah). h1 menandakan topik utama, h2 subtopik, h3 sub-subtopik, dst. Simbol pmenandakan isi paragraf yang tidak dimasukkan ke dalam daftar isi. Untuk membuat daftar isi di *readium* cukup dengan masuk ke *tools* → *table of content* → *generate table of content* → *OK*.



Gambar II-22Pengaturan Daftar Isi

c. Memasukkan File Multimedia

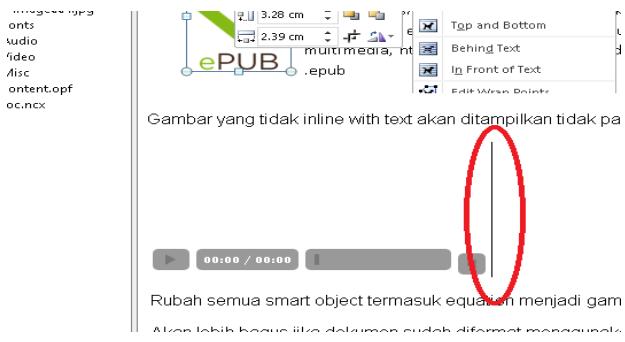
Sejak versi 7.0, Sigil telah mendukung *import file* rekaman video dan rekaman suara ke dalam dokumen *epub*. Untuk saat ini format yang telah didukung oleh *epub* adalah:

- Video: (mp4, webm)
- Audio: (mp3, wav, ogg)

Jika ingin memasukkan video dalam format lainnya ke dalam buku, digital, Anda dapat menggunakan *software* konversi video, salah satunya adalah dengan menggunakan *software* gratis, *FormatFactory* (www.pcfreetime.com)atau avidemux.

Untuk memasukkan file video/audio cukup dengan menempatkan *cursor mouse* di tempat yang Anda inginkan, kemudian lakukan salah satu dari dua cara berikut.

- 1) Klik kanan → *insertfile*→*otherfile*→ pilih audio/video yang diinginkan. Maka akan muncul tampilan pemutaran video/audio di jendela editor seperti di bawah ini.

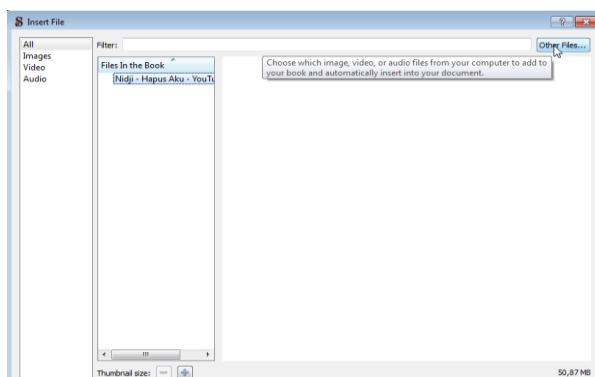


Gambar II-23 Memasukkan File Audio/Video

Setelah itu pilih *file→save as* untuk menyimpan dokumen Anda sebagai epub.

2) Klik gambar

Klik *other file* pada tampilan *Insert File* seperti gambar di bawah ini.



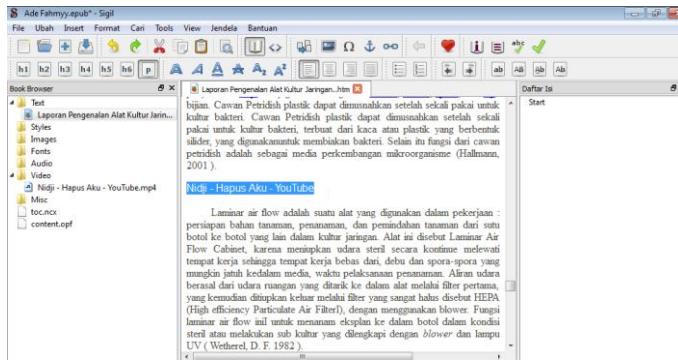
Gambar II-24 Tampilan Jendela *Insert File*

3) Pada jendela *AddExistingFiles* pilih video yang anda inginkan



Gambar II-25 Tampilan Jendela *AddExistingFile*

Apabila tampilan sudah seperti gambar di bawah ini berarti *add audio* atau *video* Anda sudah berhasil.

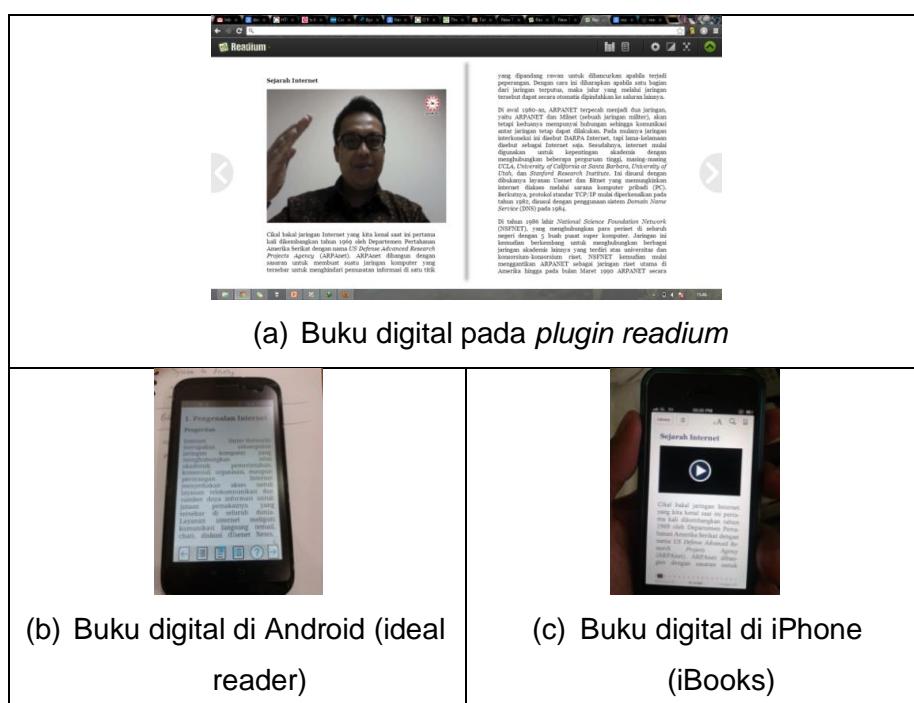


Gambar II-26 Tampilan File Video Sudah Berhasil Disisipkan

2. Langkah-langkah Membaca Buku Digital

Terdapat berbagai macam perangkat lunak (*software*) untuk membaca *epub*, namun hanya sebagian yang dapat memutar *file multimedia*, antara lain:

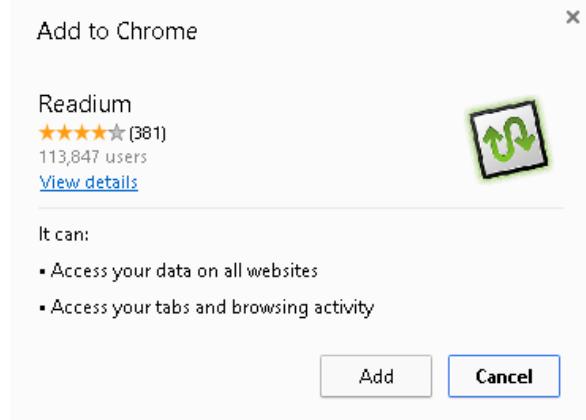
- Melalui komputer :
 - aplikasi *desktop* → *GHP Reader*
 - Google Chrome → *Readium* → *install* dari *chrome store* → beberapa video tidak dapat diputar
- Melalui tablet/*smartphone*:
 - Android → *Ideal Reader* atau *moon+reader* → *install* dari *google play*
 - iOS → *iBooks*



Gambar II-27 Perangkat Lunak Pembaca Buku Digital

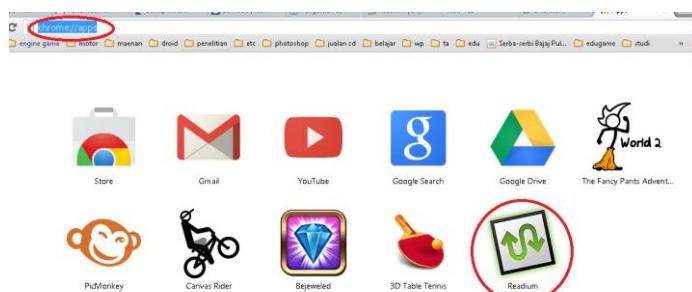
a. Membaca buku digital melalui Readium

Untuk melakukan instalasi *pluginReadium* di Google Chrome, cukup buka halaman web <http://readium.org> dari Google Chrome, kemudian tekan tombol “*install from chrome web store*”, dan pilih “*add*”.



Gambar II-28 Memasang *Plugin* Readium

Untuk mengakses Readium, ketikkan <chrome://apps/> di *address bar* Google Chrome Anda, dan silahkan pilih Readium dari daftar aplikasi GoogleChrome Anda.



Gambar II-29 /con Readium Yang Sudah Terinstall

Untuk menambahkan buku ke dalam *readium*, tekan tombol “*add newbook*” di pojok kanan atas Google Chrome, maka buku akan ditambahkan ke dalam pustaka Readium.



Gambar II-30 Tampilan Buku-Buku Digital di Readium

Untuk mulai membaca buku, silahkan klik di gambar buku atau tombol “read”.



Gambar II-31 Tampilan Buku Digital Ketika di Buka

C. Rangkuman

- Sebelum mengonversi file berformat Word ke dalam format buku digital, dilakukan persiapan yang matang: menyusun daftar isi, menyiapkan format gambar, mengatur tabel, menyiapkan file audio dan video dalam format yang sesuai.
- Dokumen yang dapat dibaca secara baik pada hampir semua peralatan (komputer, tablet, smartphone) adalah file gambar dengan tipe JPEG, fileaudio dengan tipe mp3, filevideo dengan tipe mp4.
- Proses pengembangan buku digital dilakukan dengan cara:
 - (a) mengonversi buku digital menjadi format ePub,
 - (b) memberi identitas buku dan
 - (c) memasukkan file multimedia ke dalam ePub.
- Untuk membaca buku digital menggunakan media komputer dapat digunakan Readium plugin pada Google chrome, sedangkan dengan media tablet/smartphone dapat menggunakan iBooks Reader (iOS), Ideal reader dan moon+reader (android)

D. Tugas

1. Cari perangkat lunak open sourcedan konversikan fileaudio ke format mp3 dan video ke format mp4!

2. Sebutkan dan jelaskan format *audio* dan *video* yang dapat diputar pada buku digital!
3. Tambahkan plugin alat baca ePub *open source* pada browser selain Google Chrome!
4. Diskusikan perbedaan tampilan buku digital ketika dibaca di Tablet dan Smartphone

E. Tes Formatif

Jawablah pertanyaan di bawah ini! Apabila ada pertanyaan yang belum dapat Anda jawab, bacalah kembali uraian di atas.

1. Sebutkan dan jelaskan secara singkat langkah-langkah menyiapkan bahan materi rekaman *audio* dan rekaman *video*!
2. Mengapa rumus atau *equation* harus dijadikan gambar terlebih dahulu sebelum dikonversi!
3. Jelaskan secara singkat langkah-langkah pengembangan buku digital dalam format ePub!
4. Sebutkan format *audio* dan *video* yang dapat diputar pada buku digital!

Sudahkah Anda menguasai seluruh materi di atas?

F. Lembar Jawaban Tes Formatif

1. Langkah-langkah menyiapkan bahan materi rekaman *audio* dan *video* sebagai berikut

.....
.....
.....
.....
.....
.....

2. Rumus atau *equation* harus dijadikan gambar terlebih dahulu karena.

.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....

3. langkah-langkah pengembangan buku digital dalam format ePub sebagai berikut.

4. Tampilan buku digital berbeda-beda pada komputer, tablet dan Smartphone karena.

G. Lembar Kerja Siswa

Kegiatan Belajar ke-18: Publikasi Buku Digital

A. Tujuan Pembelajaran

Setelah mengikuti pembelajaran, siswa mampu:

- Menyebutkan proses publikasi dokumen digital
- Mengidentifikasi nama-nama toko buku digital
- Mengunggah dokumen digital ke toko buku digital
- Mengenalkan hasil karya melalui jejaring sosial

B. Materi Pokok

1. Proses Penerbitan Buku Digital

Proses penerbitan buku digital pada dasarnya sama dengan penerbitan buku cetak. Berikut adalah perbandingan proses penerbitan buku cetak dan buku digital.

Kegiatan publikasi	Buku cetak	Buku digital
<ul style="list-style-type: none">• Penulis mengajukan ke penerbit, sekaligus menyerahkan <i>draft</i> naskah	√	√
<ul style="list-style-type: none">• Bila disetujui, penerbit akan mengatur perjanjian dan menunjuk editor	√	√
<ul style="list-style-type: none">• <i>Draft</i> naskah sesudah diperiksa editor akan diserahkan kembali kepada penulis untuk penyempurnaan	√	√
<ul style="list-style-type: none">• Setelah <i>draft</i> selesai, penerbit akan menunjuk illustrator untuk membuat ilustrasi dan sampul buku dsb.	√	√
<ul style="list-style-type: none">• Penerbit mengurus hak cipta(bila	√	• Tidak dilakukan

diperlukan) serta ISBN			
• Proses pembuatan film	✓	• Tidak dilakukan	
• Pencetakan buku	✓		✓
• Peluncuran/penerbitan buku	✓		✓
• Distribusi buku	Toko buku	toko buku online seperti QBaca, NulisBuku dan Seamarket Seamolec	

[✓] dilakukan

2. Nama-Nama Penerbit Buku Digital

Toko buku daring yang dapat digunakan untuk mengunggah buku digital.

a. NulisBuku

Nulisbuku dengan alamat <http://nulisbuku.com> sebagai alternatif pilihan apabila penulis ingin menerbitkan bukunya. Nulisbuku memperkenalkan cara *self-publishing* yaitu penulis merangkap tugas sebagai penerbit yang bertanggung jawab penuh atas keseluruhan proses penerbitan bukunya, dari mulai menulis naskah, mendesain sampul buku, dan tata wajah (*layout*) naskah, menentukan harga buku, distribusi sampai dengan memasarkan buku. Nulisbuku menerima semua bentuk naskah, baik berupa puisi, novel, komik, novel grafis, selama tidak mengandung unsur SARA dan pornografi. Salah satu keunikan nulisbuku adalah penulis dapat menentukan sendiri harga jual bukunya sendiri (tentunya royalti tiap buku juga ditentukan sendiri oleh penulis).

b. QBaca

QBaca dengan alamat website <http://qbaca.com> merupakan salah satu toko buku digital yang menyediakan koleksi buku-buku digital

dari berbagai penerbit, baik buku gratis maupun buku berbayar. Aplikasi pembaca QBaca tersedia untuk perangkat Android serta Apple iOS di handphone atau *tablet*. QBaca saat ini menerapkan format EPUB 3 sebagai format digitalnya.

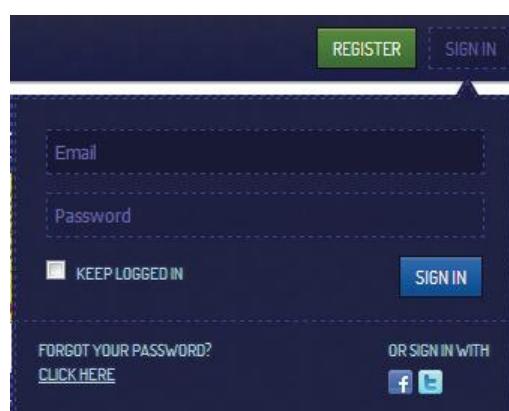
c. Seamarket Seamolec

SEA Market Appstore merupakan situs yang menampung aplikasi-aplikasi lokal yang menjadi mediaperantara bagi para pengembang dengan konsumen. Aplikasi dapat diakses dengan mengunjungi alamat <http://seamarket.seamolec.org>.

3. Memublikasikan Buku Digital di Toko Buku Digital

Salah satu langkah mengunggah buku digital di toko buku daring dapat menggunakan Seamarket Seamolec pada halaman web <http://seamarket.seamolec.org>

a. Membuat Akun Toko Buku



Gambar II-32Membuat Akun SEAMarket

Akun pada aplikasi seamarket dapat didaftarkan dengan mengisikan data pribadi pengguna dan menyertakan alamat email pengguna. Pengguna dapat pula mendaftarkan akunnya dengan bantuan fitur facebook connect

maupun *twitter connect* dalam mempermudah proses registrasi.

1) Registrasi

Berikut adalah langkah-langkah yang digunakan untuk melakukan pendaftaran seamarket seamolec:

- Tekan tombol “Register” di sebelah atas kanan halaman situs
- Masukkan *email*, *password* pengguna dan ketikkan kembali *password*
- Tekan “Sign Up” dalam form untuk melakukan pendaftaran

- Verifikasi pendaftaran akun dengan menekan alamat yang telah dikirimkan sistem ke alamat *email Anda*.
- Jika konfirmasi berhasil, pada halaman situs akan muncul nama pengguna yang menandakan bahwa pengguna tersebut telah *login*
- Abaikan langkah di atas jika ingin registrasi menggunakan jejaring sosial (facebook/twitter).

2) *Login*

Berikut adalah langkah-langkah dalam melakukan *login* pada aplikasi seamarket seamolec.

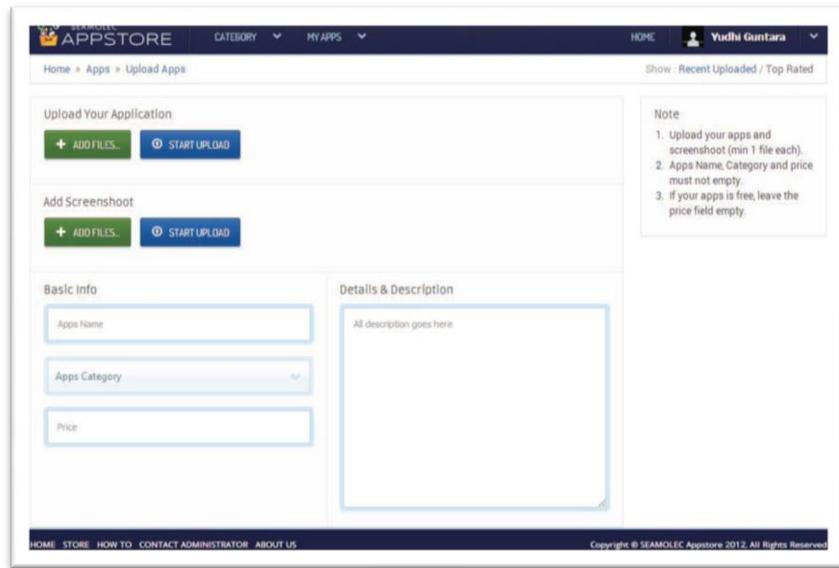
- Masukkan *email* dan *password* pengguna, centang “*keep logged in*” untuk tetap login
- Untuk melakukan *login* tekan tombol “*sign in*” dalam form.
- Abaikan langkah di atas jika ingin login menggunakan akun jejaring sosial (facebook/twitter)

b. Mengunggah Buku

Penulis dapat mengunggah buku digital setelah membuat akun terlebih dahulu. Penulis dapat memberikan gambar *screenshoot* buku disertai detail dan harga.

1) Mengunggah Buku Digital

- Masuk ke halaman unggah aplikasi dengan menekan tombol navigasi “*My Apps*” kemudian pilih “*Upload Apps*”
- Untuk mengunggah *installer* aplikasi, klik tombol “*Add files*” pada panel “*upload your application*”
- Untuk mengunggah *screenshoot* aplikasi, klik tombol “*add files*” pada panel “*add screenshoot*”
- Jika telah dipilih tekan tombol *start upload* untuk memulai *upload resource*
- Sertakan informasi dasar seperti judul buku, harga kategori deskripsi dll.
- Tekan tombol “*Submit Apps*” untuk memroses pengunggahan



Gambar II-33MempublikasikanBuku Digital di SEAMarket

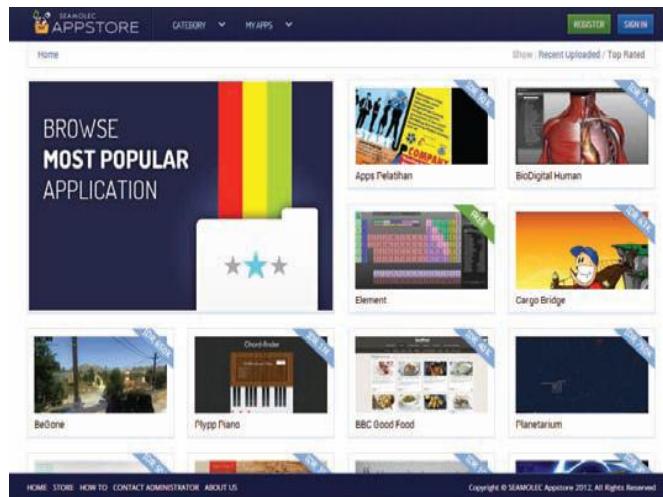
2) *Update Aplikasi Buku Digital*

- Masuk ke halaman *update* aplikasi dengan memilih aplikasi yang ingin diubah dengan menampilkan halaman aplikasi tertuju kemudian klik navigasi '*EditApps*' pada panel sebelah kanan.
- Untuk meng-*updateinstaller* aplikasi, hapus *installer* yang lama dengan mengklik tombol '*Delete*'. Kemudian klik tombol '*AddFiles*' pada panel '*UploadYourApplication*' untuk mengganti *installer* yang lama.
- Untuk meng-*update* aplikasi *screenshoot*, klik tombol '*AddFiles*' pada panel '*AddScreenshot*' atau jika ada *screenshoot* yang ingin dihapus, klik tombol '*Delete*' pada *screenshoot* yang dituju.
- Jika telah dipilih, klik *startupload* untuk memulai *uploadresource*.
- Sertakan info dasar seperti nama aplikasi, harga, kategori, dan deskripsi.
- Klik tombol '*SaveChanges*' untuk menyimpan perubahan.

3) *Lihat Halaman Aplikasi Buku Digital*

Pada halaman utama SEAMarketAppstore, tampak berbagai aplikasi yang ditampilkan berdasarkan aplikasi terbaru atau

aplikasi dengan *rate* yang tinggi. Pada SEA Market Appstore, halaman aplikasi terbagi menjadi 4 bagian, yakni *overview*, *detail*, *review*, dan *related apps*.



Gambar II-34 Halaman Utama SEAMarket

C. Rangkuman

- Penerbit buku digital pada dasarnya sama dengan penerbit buku cetak. Perbedaan antara keduanya adalah pada bagian publikasi/distribusi buku.
- Dalam penerbitan buku ada penulis, penerbit dan toko buku. Ketika menerbitkan buku digital, Anda dapat menghubungi penerbit atau toko buku.
- Untuk memublikasi/mengunggah buku digital ke toko buku digital, Anda harus membuat akun kemudian dapat diunggah ke toko tersebut.

D. Tugas

1. Sebutkan etiket pembuatan buku digital yang Anda anggap dapat melanggar *digital citizenship!*
2. Unggahlah salah satu karya buku digital Anda pada salah satu toko buku digital!

E. Tes Formatif

Jawablah pertanyaan di bawah ini! Apabila ada pertanyaan yang belum dapat Anda jawab, bacalah kembali uraian di atas.

1. Apa yang dimaksud dengan penerbit digital dan sebutkan 4 penerbit digital yang Anda ketahui!
2. Jelaskan langkah-langkah menerbitkan buku digital pada salah satu penerbit buku digital yang Anda ketahui!

Sudahkah Anda menguasai seluruh materi di atas?

F. Lembar Jawaban Tes Formatif

1. Penerbit buku digital adalah.

.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....

2. Langkah-langkah untuk menerbitkan buku digital sebagai berikut.

.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....

G. Lembar Kerja Siswa

.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....