

Perancangan Video Animasi Alat Bantu Penggunaan Produk Mesin UD.Han's Garden

Marco Hadinata Lianto¹, Erandaru², Jacky Cahyadi³

^{1,2,3}Program Studi Desain Komunikasi Visual, Fakultas Seni dan Desain, Universitas Kristen Petra,
Jl. Siwalankerto No.121-131, Surabaya 60236,

¹Email: marcohdnata@gmail.com

Abstrak

Kurangnya pemahaman akan penggunaan mesin yang tepat dapat mengakibatkan pengguna tidak mendapatkan hasil yang diinginkan. Media penyampaian informasi yang telah tersedia seperti buku manual dan video yang beredar di *YouTube* memiliki keterbatasan dalam menampilkan detail mesin. Oleh karena itu, untuk mengatasi keterbatasan tersebut, informasi penggunaan mesin diperlukan untuk dikemas dalam video animasi. Untuk referensi perancangan animasi, teknik analisa yang digunakan dalam perancangan ini adalah deskriptif kualitatif dengan metode 5 W 1 H. Adanya perancangan ini diharapkan dapat menjadi media alternatif yang dapat mengatasi keterbatasan audio visual untuk membantu pengguna produk mesin UD.Han's Garden.

Kata kunci: animasi, mesin FFC-15, mesin *cup sealer*, mesin pencabut bulu ayam, penggunaan mesin.

Abstract

Title: *Animation Video Design as a Tool for UD.Han's Garden Machine Product Usage*

Lack of understanding about machine usage cause users not to get the desired results. Media that provides information such as manuals, and videos published on YouTube has limitations in providing the details of the machine. Therefore, to overcome such limitations, animated videos about machine usage is needed. For the animation design references, analysis technique used is qualitative and descriptive with 5 W 1 H methods. The existence of this design is expected to be an alternative media that can overcome the limitations of audio-visual, to help UD.Han Garden's machine product users.

Keywords: *animation, FFC-15 machine, cup sealer machine, chicken feather plucker machine, machine usage.*

Pendahuluan

UD. Han's Garden adalah perusahaan distributor peralatan hidroponik dan mesin makanan. Perusahaan ini berdiri sejak tahun 2017 dan telah beroperasi selama 2 tahun. Berlokasi di Jl. Bongkaran no.20, Surabaya. UD. Han's Garden melayani pembeli dan reseller dengan kebutuhan industri pertanian, makanan, bahkan *hobbyist*.

Pelanggan UD.Han's Garden dapat mengakses toko online maupun datang sendiri ke lokasi toko untuk membeli produk seperti mesin FFC-15, mesin *cup sealer*, dan mesin pencabut bulu ayam. Pelanggan yang telah membeli produk mendapatkan hak untuk memperoleh informasi seperti pelatihan dari pelayan pelanggan dan buku petunjuk yang dimasukkan di dalam kemasan produk untuk membantu pemahaman penggunaan produk. Namun, meski telah dibekali dengan informasi yang disediakan, masih terdapat

pelanggan yang kurang paham mengenai penggunaan mesin dengan benar.

Dalam wawancara pada tahun 2020, Theo pemilik UD. Han's Garden menyatakan 3 masalah dalam penggunaan produk mesinnya. Pertama, kurangnya pemahaman akan penggunaan mesin *cup sealer* seperti durasi proses segel kemasan dipersingkat. Akibatnya, gelas mengalami gagal segel dapat menyebabkan kerugian yang cukup signifikan bagi perusahaan. Kedua, pengguna belum paham pentingnya persiapan bahan yang kurang tepat dapat berpengaruh bagi keawetan mesin FFC-15. Permasalahan ini menyebabkan munculnya permintaan tukar tambah bagi perusahaan dikarenakan mesin dianggap cepat rusak. Ketiga, detail informasi yang terlewatkan memberi dampak negatif bagi hasil mesin, di mana sering disalahpahami sebagai kerusakan mesin. Misalnya, mesin pencabut bulu ayam dinilai tidak bekerja secara efektif atau bahkan rusak karena ayam

yang bulunya dicabut tulangnya hancur dan menyangkut pada saat dimakan.

Contoh-contoh kasus di atas disimpulkan bahwa permasalahan penggunaan mesin sebenarnya memiliki solusi yang sederhana. Namun, bila belum diketahui pengguna dapat mengakibatkan kerugian secara waktu, biaya, bahkan bukan hanya bagi pengguna juga bagi penjual. Cara untuk membantu mengatasi keterbatasan pengetahuan penggunaan telah tersedia seperti buku panduan, melihat video di *YouTube* dan memanggil pelayan pelanggan untuk mendapatkan penjelasan. Namun, bantuan-bantuan tersebut memiliki keterbatasan tersendiri.

Panggilan terhadap pelayanan pelanggan memang secara langsung menjawab. Namun terbatas pada pemberian gambaran, juga ketersediaan akses waktu dan tempat. Instruksi tertulis seperti panduan pengguna memang menyediakan gambar dengan penjelasan yang hampir lengkap. Namun, panduan yang saat ini tersedia terdiri dari teks yang berbentuk kalimat yang banyak serta gambar yang sedikit. Teks dalam jumlah besar dan gambar yang sedikit menyebabkan pelanggan mencari jawabannya sendiri dengan membaca secara berurutan serta membayangkan gambaran dari kalimat teks agar dapat dipahami. Video di *YouTube* yang saat ini beredar menyediakan informasi penggunaan mesin dengan diperagakan oleh orang nyata. Namun, memiliki distraksi seperti fokus kamera yang buram, gangguan suara, serta keterbatasan perbesaran komponen yang kurang mendukung fokus urutan prosedur penggunaan.

Melihat permasalahan tersebut diperlukan solusi alternatif dalam memperoleh informasi yang dapat diakses kapanpun, dimanapun dengan gambaran visual yang sederhana dan bersih dari gangguan, serta dapat menyajikan perbesaran bagian mesin yang ingin diperhatikan sehingga membantu konsumen dalam memahami menggunakan produk mesin dengan benar dan jelas. Agar dapat mengatasi keterbatasan yang dimiliki oleh media yang menyampaikan informasi penggunaan mesin saat ini, maka perancangan ini bertujuan untuk merancang video animasi alat bantu penggunaan produk mesin UD.Han's Garden yang dapat menjelaskan penggunaan mesin secara berurutan dengan visual yang mudah diingat, memiliki kemudahan untuk menampilkan perbesaran dan interior mesin, serta *audio* yang jelas agar pengguna yang melihat dapat berkonsentrasi untuk memahami isi video. Video animasi ini juga disebar ke *YouTube* agar dapat mengatasi keterbatasan akses waktu dan tempat.

Metode Perancangan

Metode Pengumpulan Data

Pada perancangan ini diperlukan dua jenis data yang perlu diteliti agar perancangan dapat menghasilkan solusi yang menjawab permasalahan. Data-data yang dibutuhkan yaitu :

Data Primer

Data primer diperoleh melalui wawancara secara komunikasi personal maupun *social media messaging*. Data primer berupa informasi masalah penggunaan mesin yang disebabkan oleh ketidakpahaman pengguna. Selain dari wawancara, data primer juga diperoleh dari observasi terhadap mesin dan cara penggunaannya untuk menjawab permasalahan yang telah dikumpulkan dari hasil wawancara. Data primer ini kemudian dijadikan bahan perancangan *storyline* dan aset visual.

Data Sekunder

Data Sekunder diperoleh dengan studi pustaka melalui artikel dan video tentang teknis perancangan animasi yang tersedia di internet.

Metode Analisis Data

Metode analisis data yang digunakan adalah metode kualitatif. Metode yang digunakan untuk mengumpulkan data yaitu menggunakan metode 5W1H yang jawabannya diperoleh dari hasil wawancara maupun studi pustaka. Berikut daftar pertanyaan 5W1H:

What

- Apa saja kendala yang pernah dialami saat menggunakan mesin?
- Kendala-kendala apa yang muncul akibat ketidakpahaman?
- Apa yang dilakukan pengguna mesin ketika muncul masalah?

Who

- Apakah orang yang dilatih adalah orang yang menggunakan mesin?

When

- Kapan pengguna mengalami kendala saat menggunakan mesin?

Where

- Dimana pengguna produk mesin memperoleh informasi untuk menyelesaikan masalahnya?

Why

- Mengapa pengguna mesin belum memahami cara menggunakan mesin dengan benar?

How

- Seberapa sering terjadi kondisi mesin bermasalah akibat ketidakpahaman pengguna?
- Bagaimana cara mengatasi kendala yang muncul akibat ketidakpahaman?

Konsep Perancangan

Perancangan video animasi alat bantu penggunaan UD.Han's Garden diawali dengan pengenalan yang menyampaikan permasalahan yang dihadapi oleh pengguna. Kemudian, permasalahan tersebut dijawab dengan 3 tahapan penggunaan yaitu persiapan, pemakaian, dan perawatan. Kemudian video animasi ditutup dengan kesimpulan yang menjelaskan ulang secara singkat hal-hal yang perlu diperhatikan oleh pengguna. Bahan permasalahan dan solusi yang dibahas dalam video animasi diambil dari hasil analisis yang disusun dalam *storyline*. Gaya grafis yang digunakan dalam perancangan ini adalah *cel shading* yang bersifat non-photorealistic sehingga memberikan visual sederhana yang mudah diingat oleh pengguna yang menonton. Font yang digunakan adalah sans serif yang bersifat sederhana dan tegas. Font ini diaplikasikan pada panel-panel penunjuk yang membantu pengguna untuk mengerti lokasi bagian mesin yang perlu diperhatikan dan sedang dijelaskan.

Pembahasan

Animasi

Menurut International Design School (2014) mendefinisikan animasi sebagai berikut :

“Animasi adalah gambar bergerak berbentuk dari sekumpulan objek (gambar) yang disusun secara beraturan mengikuti alur pergerakan yang telah ditentukan pada setiap pertambahan hitungan waktu yang terjadi.”

Berdasarkan Medina (2014, p. 196), bila suatu gambar berbentuk terlalu rumit dan seperti kehidupan (realist) maka akan mengganggu transfer informasi. Gambar 2D sederhana dengan gerak dan warna yang menarik memadai untuk membantu transfer informasi.

Animasi Cel-Shaded

Menurut Viscircle (2019). Animasi *cel-shaded* merupakan representasi *Non-Photorealistic* yang bertujuan untuk membuat gambar 3 dimensi datar dengan menggunakan sedikit bayangan untuk meniru gaya kartun, anime, atau manga.

Tinjauan Obyek Penelitian

Perancangan ini membahas 3 produk mesin Han's Garden yang kurang dipahami penggunaannya oleh pengguna dan mengalami malfungsi yaitu mesin penggiling serbaguna FFC-15, mesin *cup sealer*, dan mesin pencabut bulu ayam.

Tinjauan Permasalahan Penggunaan Mesin

a. Mesin Penggiling Serbaguna FFC-15

Pada penggunaan mesin penggiling terdapat permasalahan dalam persiapan bahan giling serta perawatan dinamo. Bahan-bahan yang digunakan oleh pengguna melanggar kemampuan mesin, diantaranya adalah bahan masih dalam keadaan basah, dan ukuran

bahan yang terlalu besar. Kedua hal ini menyebabkan pengendapan dalam penggiling sehingga mesin dinamo bekerja terlalu berat dan berakibat mesin panas dan mati mendadak. Mesin yang terlalu berat bekerja juga mempengaruhi van belt sehingga lebih cepat kendor dan berisiko lepas dari *pulley*.



Sumber : YouTube Channel Sentot Hariono

Gambar 1. Bumbu basah yang mengendap pada Saringan dan Dalam Mesin

b. Mesin *Cup sealer*

Pengguna mesin yang diwawancarai mengalami masalah tentang gelas yang tidak tersegel sepenuhnya (mengalami kebocoran), hal ini disebabkan oleh panas plastik yang tidak merata. Faktor-faktor panas yang tidak merata diantaranya penyegelan ketika lampu indikator siap segel belum menyala, jalur plastik miring, atau elemen panas yang rusak akibat pengendapan sisa minuman yang terpercik mengenai komponen tersebut.



Sumber : Whatsapp Pelanggan UD.Han's Garden

Gambar 2. Plastik Segel yang Bocor

c. Mesin Pencabut Bulu Ayam

Kendala-kendala penggunaan mesin pencabut bulu ayam diantaranya adalah ayam sebelumnya tidak direndam air panas dahulu sehingga ketika terkena gesekan dan rotasi yang cepat, kulit ayam ikut tercabut bersama bulu dan tulang ayam hancur dikarenakan dalam keadaan keras dan tidak lunak. Kulit ayam yang ikut tercabut mengakibatkan berkurangnya kulit ayam renyah yang didapat juga tulang yang hancur dalam keadaan keras tersebar ke dalam daging sehingga menyangkut di gigi ketika digigit.

Selain dari ayam yang belum direndam air panas, mesin cabut bulu ayam yang digerakan mesin dinamo mengalami masalah dalam kelistrikan dikarenakan penggunaan dan perawatan mesin ini memerlukan air. Bila air mengenai mesin dinamo maka dinamo

berkemungkinan konslet dan menghantarkan listrik yang berbahaya bagi pengguna.

Tinjauan Penyelesaian Masalah Penggunaan Mesin

Berikut adalah rangkuman penyebab serta permasalahan dalam penggunaan mesin yang didapatkan dari wawancara pada teknisi, *quality control*, serta sales dari UD.Han's Garden maupun gudang rekanan UD.Han's Garden :

1. FFC-15 Mesin Penggiling Serbaguna

a. Masalah: Bahan basah mengakibatkan endapan
Solusi: FFC15 adalah mesin penggiling untuk bahan kering, bila ingin menggiling bahan basah sebaiknya menggunakan herb grinder.

b. Masalah: Bahan berukuran terlalu besar atau tidak merata

Solusi: bahan dengan ukuran besar dan tidak merata seperti serai atau jahe sebaiknya dipotong kecil-kecil terlebih dahulu agar tidak membuat gigi penggiling tersangkut dan memberatkan kerja dinamo.



Sumber : Munasya.com

Gambar 3. Potongan Serai yang Memudahkan Kerja Mesin

c. Masalah: *Van-belt* terlepas

Solusi: perputaran dan gesekan yang cepat dapat mengakibatkan *van-belt* yang terbuat dari karet memuai. Akibat dari memuainya karet, tingkat kekencangan berkurang, berisiko terlepas dan terlempar bila tidak disadari dan dalam keadaan mesin sedang menyala. *Van-belt* sebaiknya dilakukan pemeriksaan tingkat kekencangan tiap minggu. Bila kendor maka posisi mesin dinamo diatur dengan melepas baut kaki mesin dinamo kemudian digeser hingga kekencangan *van-belt* sesuai dengan yang diinginkan.



Gambar 4. Van-belt, Karet Penggerak antar Pulley Mesin dan Dinamo

d. Tidak lupa juga untuk memberi pelumas untuk perawatan mesin agar tidak cepat panas dan mati secara mendadak.



Sumber : Tokopedia Sigma Motor

Gambar 5. Gemuk / Grease sebagai Pelumas



Gambar 6. Corong Gemuk Pelumas

2. Cup sealer

a. Masalah : Gelas tidak tersegel dengan baik

Solusi: untuk mengatasinya penyegelan harus dilakukan saat lampu siap segel menyala, bukan yang lampu memanaskan.



Sumber : Whatsapp UD.Han's Garden

Gambar 7. Lampu Indikator Memanaskan, Belum Siap Segel



Sumber : Whatsapp UD.Han's Garden

Gambar 8. Lampu Indikator Panas yang Diinginkan, Siap Disegel

b. Sebaiknya minuman tidak terlalu penuh mengisi gelas agar mengurangi resiko percikan yang dapat merusak komponen pemanas. Tuas harus ditekan dan ditahan selama 3-5 detik agar panas merata pada ujung plastik segel.



Gambar 9. Tarik dan Tahan Tuas

c. Setelah disegel, sisa plastik penyegel yang lubang harus digunting agar jalur plastik tidak melenceng. Jalur plastik yang melenceng akan mengakibatkan permukaan plastik segel yang tidak merata.

d. Khusus untuk cup sealer otomatis, plastik harus memiliki marker agar terbaca oleh sensor, sehingga ketika mesin menggulung plastik secara otomatis, gambar yang diinginkan tertera pada produk minuman posisinya tepat.



Gambar 10. Plastik yang Memiliki Marker yang Dapat Terbaca Sensor Otomatis

3. Mesin Pencabut Bulu Ayam

a. Masalah: sengatan listrik dari air bekas cucian.
Solusi: Air yang terkena dinamo dapat menghantarkan listrik yang berbahaya bagi pengguna. Arah siram bulu sebaiknya ke arah menjauh dari dinamo. Ketika ingin membersihkan mesin pastikan dinamo dalam keadaan mati dan tidak terhubung dengan sumber listrik.



Sumber : YouTube Channel Fadi Pamukti

Gambar 11. Pengguna Sedang Menyiram dalam Mesin Pencabut Bulu Ayam

Konsep Perancangan

Target Audience

Target *audience* berfungsi untuk acuan penentuan elemen desain untuk animasi ini. Rincian target audiens untuk perancangan ini adalah sebagai berikut :

- Demografis

Secara demografis, target *audience* perancangan ini adalah dewasa muda berusia 25-30, berjenis kelamin pria atau wanita. Dewasa muda tersebut terdiri dari pemula bisnis yang menggunakan mesin sebagai

peralatan untuk membantu menyelesaikan pekerjaannya.

b. Geografis

Perancangan ini ditujukan untuk pengguna mesin yang bekerja dan bertempat tinggal di luar kota Surabaya, berhalangan untuk mengunjungi toko fisik, serta cenderung memilih untuk berbelanja mesin secara online.

c. Psikografis

Video animasi infografis dirancang bagi pengguna mesin yang membutuhkan panduan pada saat pertama kali menggunakan atau mengalami masalah. Video dikemas dalam bentuk visual yang mudah dipahami. Hal ini bertujuan sebagai alternatif buku panduan dengan tampilan rumit yang mengurangi minat baca pengguna.

d. Behavioristis

Pengguna yang ditujukan memiliki kesibukan yang tinggi, sehingga membutuhkan panduan yang dapat disajikan dengan segera dimanapun dan kapanpun. Video infografis animasi diunggah ke YouTube dapat diakses melalui telepon pintar yang bersifat praktis untuk dibawa (*mobile*). Sifat yang *mobile* ini membantu pengguna yang sibuk berpindah tempat untuk menyelesaikan tugas, serta memungkinkan untuk diakses kapanpun ketika ada masalah. Akses kapanpun dapat menjadi referensi darurat bagi pengguna bila pengguna tidak dapat menghubungi pelayan pelanggan untuk mendapatkan referensi.

Strategi Kreatif

Berdasarkan kebutuhan target audiens, maka perancangan video animasi infografis dikemas untuk menyampaikan informasi visual dan teks akan tahapan persiapan, pemakaian, dan perawatan mesin sehingga mudah dipahami secara mandiri oleh pelanggan. Video animasi dibagi menjadi beberapa seri yaitu FFC-15, *cup sealer*, dan mesin pencabut bulu ayam. Video dibagi menjadi beberapa seri agar durasi video tidak terlalu lama dan lebih terfokus pada jenis mesin yang dibutuhkan informasinya.

Kemudian untuk perancangan jangka panjangnya, akan dirancang media serupa sebagai panduan mandiri bagi pelanggan. Pada setiap video akan dilampirkan informasi ajakan untuk berlangganan, sehingga penonton dapat mengetahui informasi terbaru akan video-video panduan mandiri.

Distribusi

Animasi infografis ditujukan pada pelanggan dan pengguna mesin yang mengakses informasi secara online. Animasi yang sudah dirancang diunggah melalui YouTube. Menurut Wagner (2017) YouTube adalah search engine terbesar kedua setelah Google. Beberapa fungsi YouTube diantaranya adalah menjawab pertanyaan umum serta menyebarkan

penjelasan atau pelatihan dalam bentuk video. Selain itu YouTube juga dapat dijadikan tempat video serupa berkumpul dalam suatu channel. Berkumpulnya video memberikan pengguna pilihan untuk mengetahui informasi mesin lainnya.

Setelah diunggah ke YouTube, *link* URL video juga dibagikan kepada para mitra penjual UD Han's Garden untuk bisa diunggah (*upload*) dan ditayangkan melalui saluran penjualan daring yang dimilikinya antara lain Tokopedia, Bukalapak dan sosial media Instagram. Kemudian, untuk memudahkan dalam penulisan *link* URL video ini, maka dibuat short *link* URL dengan menggunakan fitur bit.ly. Dengan metode pendistribusian video yang dilakukan akan sangat membantu dalam aksesibilitas panduan kapanpun dan dimanapun kepada calon pengguna.

Nama YouTube Channel

Nama Channel di dalam akun YouTube untuk Infografis animasi ini adalah "Han's Garden S-Mart". Nama channel ini mengandung nama perusahaan untuk mempromosikan UD.Han's Garden serta S-Mart yang diambil dari kata smart dan mart yang berarti pintar dan berbelanja. Tujuan pemberian nama S-Mart agar pengunjung channel yang ingin membeli produk di UD.Han's Garden juga bisa mendapatkan informasi pemakaian produk, sehingga tidak hanya berbelanja namun juga mendapatkan wawasan.

Judul Video Animasi

Format penamaan judul dimulai dari "Kenapa", kemudian nama mesin, dan diakhiri dengan permasalahan yang menjadi topik utama video animasi. Format ini dibentuk agar menjadi keyword yang bersifat seragam (*serial*) sehingga memudahkan audiens untuk mencari video animasi ini. Pada perancangan ini, 3 judul video animasi adalah sebagai berikut :

1. Kenapa FFC-15 Bisa Mampet?
2. Kenapa Mesin Cup sealer Hasilnya Bocor?
3. Kenapa Mesin Pencabut Bulu Ayam Bisa Nyetrum?

Gaya Grafis

Gaya grafis yang digunakan untuk perancangan ini adalah non-photorealistic rendering. Menurut Hariadi & Ramadhani (2010) Non-Photorealistic Rendering (NPR) adalah "Salah satu dari wilayah computer graphic yang fokus pada berbagai kemungkinan gaya ekspresif untuk digital art yang terinspirasi oleh gaya artistik seperti melukis, menggambar, ilustrasi freehand, dan animasi kartun."

Grafis Non-Photorealistic Rendering ini direpresentasikan dengan teknik Animasi 3D Cel-Shading. Menurut Luque (2012) Cel-Shading yang juga disebut Toon Shading adalah teknik 3D yang membuat tampilan animasi 2D tradisional dengan penggunaan warna datar sebagai shader objek 3D.

Untuk menerapkan shader 2D pada objek 3D. Freestyle line check digunakan untuk memberikan outline (garis luar) sebagai garis pembeda bila posisi gambar yang terletak diatas atau di dalam gambar. Obyek dibentuk dalam model 3D agar fleksibel pada tampak berputar segala sisi dan perbesaran. Latar belakang diberi warna murni agak ke cerah agar tidak terkesan terlalu kaku dan segar.



Sumber: <https://youtu.be/71WnmX1UrEk>
Gambar 12. Warna 2D dengan outline



Sumber: <https://youtu.be/71WnmX1UrEk>
Gambar 13. Model 3d dengan Animasi

Tipografi

Infografis animasi ini menggunakan font sans serif untuk menunjukkan sikap yang terus terang, sederhana, dan tanpa basa-basi. Typeface Fivo Sans termasuk font sans serif geometris yang cocok digunakan untuk kebutuhan desain digital. Fivo Sans merupakan Typeface berlisensi gratis tahun 2014 dan aman untuk tujuan komersial yang dirancang oleh Alex Slobzheninov. Fivo Sans terkesan halus dan kuat cocok untuk teks dan headline. Fivo Sans tersedia dalam 7 keluarga font (Slobzheninov, 2018).

Font diberi warna putih agar tidak mengganggu fokus pengguna dalam mempelajari obyek utama yaitu visual mesin. Bila informasi yang dimuat dalam teks penting maka akan diberi warna berbeda seperti warna merah yang memberikan ketegasan terhadap teks.

The Latin alphabet, to political causes, f displaced the other scripts of Italy. As th alphabet of Rome, it the alphabet of Lati Christendom, and th literary alphabet of and America. It is no with the single exce of the Arabic, the on alphabet possessing claim to cosmopolita extension. Its great importance may the

Sumber : fontsquirrel.com

Gambar 14. Contoh Paragraf Fivo Sans

Proses Produksi

Pra Produksi

Storyline

Pada perancangan ini, Storyline berfungsi sebagai patokan animasi yang berbahan analisis perancangan. Storyline dibacakan oleh narrator dan direkam untuk menambahkan elemen audio pada animasi. Susunan *storyline* dimulai dengan judul yang mengandung mesin yang dibahas, bagian dalam video, cara membaca, serta isi yang dimulai dengan L yang berarti *line* atau baris dan nomor urut. Susunan ini bertujuan untuk mempermudah narator dalam membaca *storyline*. Elemen audio pada animasi mempermudah pengguna yang melihat video untuk mencerna informasi visual.

Berikut adalah *storyline* video animasi:

1. Episode 1 Kenapa FFC-15 Bisa Mampet?

Episode 1 diawali dengan bagian perkenalan yang menampilkan 3 masalah penggunaan FFC-15 yaitu hasil gilingan tidak sepenuhnya keluar, dinamo tiba-tiba mati dan karet dinamo yang terlepas. Kemudian, 3 panel cara penggunaan yaitu persiapan, pemakaian dan perawatan muncul.

Setelah perkenalan, dilanjutkan dengan bagian persiapan yang perlu diperhatikan sebelum memakai mesin, yaitu bahan yang dipilih dalam keadaan kering dan berukuran kecil sesuai dengan kemampuan saringan mesin. Untuk bahan yang basah, disarankan untuk menggunakan mesin *herb grinder*. Juga mempersiapkan wadah baskom untuk gilingan kasar dan karung untuk gilingan halus agar hasil tidak terbang.

Persiapan kemudian dilanjutkan ke bagian pemakaian, pada bagian ini dijelaskan tentang bagaimana cara memakai, kapasitas yang harus diperhatikan untuk meringankan kerja mesin, serta cara menggunakan ulang untuk penggilingan halus.

Untuk menjaga keawetan mesin, dijelaskan juga cara perawatan setelah pemakaian FFC-15. Mematikan mesin setelah pemakaian, memeriksa ketersediaan pelumas dan kekencangan van belt untuk menghindari masalah seperti mesin yang mati tiba-tiba karena panas serta karet dinamo yang terlepas saat mesin bekerja.

Pada bagian akhir diberi kesimpulan singkat dari persiapan, pemakaian, dan perawatan agar mempermudah untuk diingat cara-cara penggunaan yang tepat. Animasi kemudian ditutup dengan ajakan untuk *like* dan *subscribe*.

2. Episode 2 Kenapa Cup Sealer Hasilnya Bocor?

Episode 2 diawali dengan menceritakan pegawai kafe yang kehilangan pelanggannya dikarenakan kemasan kopi yang akan diberikan pada pelanggan bocor. Lalu pegawai tersebut heran dan bertanya kenapa gelas yang ia segel dengan mesin *cup sealer* bisa bocor. Seperti episode 1, 3 panel penggunaan persiapan, pemakaian, dan perawatan naik untuk menampilkan apa yang akan dibahas di animasi ini.

Setelah 3 panel naik kemudian dijelaskan mengenai persiapan yang dibutuhkan agar gelas tidak bocor. Yaitu dengan memperhatikan bahan plastik yang dipakai dan formasi plastik yang terpasang pada mesin. Kemudian dilanjutkan dengan tahap pemakaian yaitu dengan menahan tuas minimal 3 detik agar memberikan kesempatan untuk elemen pemanas menutup segel gelas secara merata.

Untuk menjaga keawetan mesin, perawatan harus dilakukan setelah pemakaian. Membersihkan moulding dari bekas minuman agar tidak merusak elemen pemanas dan memotong bekas plastik yang sudah berlubang agar hasil segel gelas tidak bocor.

Setelah menjelaskan 3 tahapan penggunaan, dilanjutkan dengan kesimpulan singkat agar informasi mudah diingat oleh pengguna. Terakhir, ajakan untuk *like* dan *subscribe* agar mendapatkan pemberitahuan video baru.

3. Episode 3 Kenapa Mesin Pencabut Bulu Ayam Nyetrum?

Episode 3 diawali dengan cerita seorang pemilik mesin barusan membeli ayam segar dan menginginkan untuk memakan ayam goreng. Lalu ia menyuruh pegawainya untuk mencabut bulu ayam agar dipersiapkan untuk dijadikan ayam goreng. Ketika sedang mencabut bulu ayam menggunakan mesin pencabut bulu ayam, sang pegawai tidak sadarkan diri akibat terkena sengatan listrik. Pemilik yang melihat kejadian itu terheran dan mempertanyakan kenapa mesin pencabut bulu ayam nyetrum? Setelah cerita pembuka selesai, kemudian 3 panel persiapan, pemakaian, dan perawatan naik.




Pada bagian persiapan, ayam harus terlebih dahulu direbus agar mempermudah pekerjaan dan meningkatkan kualitas produksi mesin. Pengguna mesin diharuskan untuk memperhatikan keamanan dengan mengenakan pakaian isolator agar tidak tersengat listrik.

Dilanjutkan ke pemakaian, kapasitas perlu diperhatikan agar pencabutan bulu ayam lebih merata. Pengguna juga dianjurkan untuk menyiram bulu ayam dengan arah yang menjauhi dinamo agar mengurangi risiko tersengat listrik. Setelah pemakaian kemudian dilanjutkan ke tahap perawatan. Pengguna disarankan untuk menyiram sisa bulu ayam yang akan dibersihkan ketika mesin dalam keadaan mati. Video lalu diakhiri dengan kesimpulan singkat, *like* dan *subscribe*.

Bagian 2. Persiapan

Storyboard

Storyboard berisi gambaran kasar tampilan yang akan dikerjakan dalam perancangan animasi ini. *Storyboard* berfungsi sebagai acuan produksi aset visual dan *animating*.

Scene	Gambar	Keterangan	Durasi
84		Suara : Jargon klasate Kamera : Long shot orang dan FFC-15 Animasi : orang menggrata, dinamo FFC-15 keluar asap panas Obyek : FFC-15, badan, besi glangan, orang Efek suara : orang menggrata	Durasi 85 *
84		Suara : mesin ada tidak rusak, Kamera : Long shot orang dan badan kate-kate Animasi : orang bingung Obyek : orang, badan kate-kate Efek suara : Badan memukul	Durasi 100 *
85		Suara : Berikan cara-cara yang bisa anda lakukan sendiri saat menggunakan 3 masalah tersebut Animasi : 3 panel each ke atas berurutan Obyek : badan, FFC-15 terbakai, Corong pelumas Efek suara : angki panel rusak Teks : Persiapan, pemakaian, perawatan	Durasi 200 *

Gambar 15. Contoh Storyboard

Susunan *storyboard* pada perancangan ini adalah sebagai berikut :

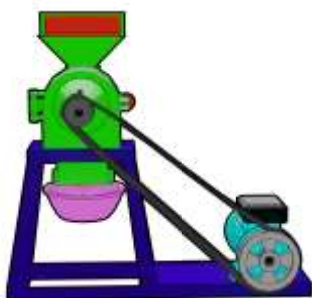
1. Nomor episode,
2. Judul episode,
3. Halaman *storyboard*,
4. Scene dan nomor urutnya,
5. Gambar *thumbnail scene*,
6. Keterangan yang mencakup voice line yang digunakan, teknik pengambilan gambar, animasi, obyek, dan efek suara yang terdapat dalam 1 *scene*,

7. Jumlah *frame* untuk menentukan durasi animasi per *scene*.

Produksi

3D Modelling

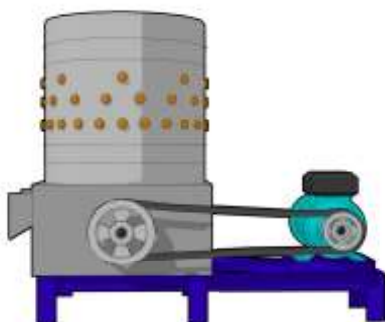
Modelling merupakan proses pembuatan asset dalam bentuk 3D menggunakan software Blender 2.8. Karakter yang sudah dimodel nantinya akan diberi Rig untuk digerakkan dalam proses animating. Berikut adalah contoh model yang digunakan dalam produksi animasi:



Gambar 16. Model Mesin FFC-15



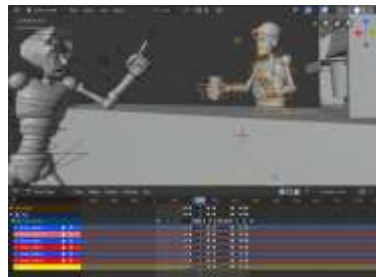
Gambar 17. Model Mesin Cup Sealer



Gambar 18. Model Mesin Pencabut Bulu Ayam

Animating

Animating adalah tahap menggerakkan model dengan menempatkan keyframe untuk menentukan perpindahan titik awal dan titik akhir pergerakan. Ketika selesai animate dilanjutkan dengan koreksi warna, pencahayaan, dan rendering.

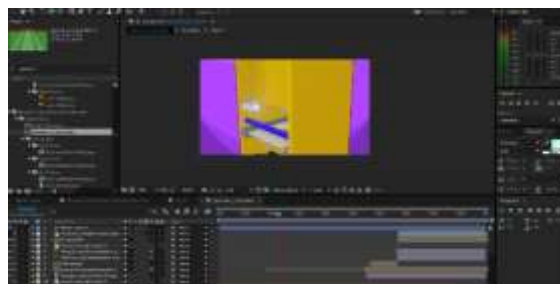


Gambar 19. Tangkapan Layar Proses Animating

Pasca Produksi

Composing

Setelah proses *rendering* selesai, dilanjutkan ke tahap *composing* yaitu menggabungkan *voice over*, *sound effects*, dan *visual effects*. Ketika selesai penggabungan, komposisi kemudian dirender menjadi video animasi.



Gambar 20. Tangkapan Layar Proses Composing

Karya Jadi Produksi

Episode 1 Kenapa FFC-15 Bisa Mampet?



Gambar 21. Thumbnail Video Episode 1

Video animasi ini berdurasi 3 menit 26 detik dengan resolusi 1920 x 1080 pixel. Bercerita tentang pemilik mesin FFC-15 yang mengalami masalah seperti bahan gilingan yang tidak keluar sepenuhnya, karet dinamo terlepas, dan mesin dinamo yang tiba-tiba berhenti karena panas. Masalah-masalah berikut dijawab dengan memperhatikan kesesuaian bahan gilingan

dengan kemampuan mesin pada tahapan persiapan, serta memperhatikan kekencangan dinamo dan ketersediaan pelumas agar mesin dinamo tidak bekerja terlalu berat pada tahap perawatan.

Episode 2 Kenapa Mesin *Cup Sealer* Bisa Bocor?



Gambar 22. Thumbnail Video Episode 2

Episode 2 berdurasi 4 menit 33 detik dengan resolusi yang sama dengan episode 1. Ber cerita tentang pegawai kafe yang mendapati kemasan gelas yang telah disegel mengalami kebocoran pada saat akan memberikan minuman kopi susu pada pelanggannya. Hal ini mengakibatkan minuman tumpah dan mengenai baju pelanggan. Pelanggan yang kesal kemudian tidak jadi membeli minuman yang dipersiapkan oleh pegawai kafe tersebut.

Masalah ini dijawab dengan memperhatikan plastik yang digunakan, formasi rol plastik pada tahap persiapan. Kemudian pada tahap pemakaian, tuas harus ditahan selama 3 detik sebelum dilepas agar panas segel gelas lebih merata. Diakhiri dengan memotong bekas plastik segel agar jalur plastik tetap lurus pada tahap perawatan.

Episode 3 Kenapa Mesin Pencabut Bulu Ayam Nyetrum?



Gambar 23. Thumbnail Video Episode 3

Episode 3 berdurasi 4 menit 2 detik dengan resolusi yang sama dengan episode 1. Berbeda dengan episode 1 dan 2 yang membahas tentang hasil produksi mesin, episode 3 menjelaskan mengenai keamanan yang perlu diperhatikan saat menggunakan mesin. Diawali dengan cerita pemilik yang baru saja membeli ayam untuk dijadikan makanannya. Kemudian, ia menginginkan pegawainya untuk mencabut bulu dari ayam yang sudah ia beli. Namun, ketika menggunakan mesin pencabut bulu ayam, pegawai mengalami sengatan listrik dari mesin pencabut bulu ayam.

Masalah ini dijawab dengan mempersiapkan peralatan keamanan seperti sepatu boots dan sarung tangan sebagai isolator untuk menangkalkan sengatan listrik. Listrik tersebut berasal dari genangan air bekas cucian mesin pencabut bulu ayam yang terkena mesin dinamo bertenaga listrik. Pada tahap perawatan, video animasi menganjurkan untuk membersihkan mesin pada saat mesin pencabut bulu ayam dalam keadaan mati.

Publikasi

Media Utama

Karya yang telah jadi kemudian dipublikasikan ke Youtube Channel Han's Garden S-Mart agar dapat diakses oleh pengguna dimanapun dan kapanpun melalui *smartphone*.



Gambar 24. YouTube Channel Han's Garden S-Mart

Media Promosi

a. Stiker

Stiker diaplikasikan pada kemasan produk yang akan dikirim ke pemesan online yang berjarak jauh dari toko fisik. Stiker ini berbahan vinyl yang kedap air sehingga cocok untuk situasi lembap pada saat proses pengiriman. Desain stiker terdiri dari gambar produk, ucapan selamat atas produk yang sudah datang, logo perusahaan, serta link YouTube tentang cara pemakaian mesin.



Gambar 25. Desain Stiker Episode 1



Gambar 26. Desain Stiker Episode 2



Gambar 27. Desain Stiker Episode 3



Gambar 28. Hasil Cetak Stiker

b. Kartu Nama

Kartu nama merupakan media yang hemat ruang dikarenakan dapat disimpan di dompet pengguna mesin yang mengunjungi toko. Kartu nama praktis karena mengandung banyak informasi seperti nama anggota perusahaan, nomor telepon, lokasi toko fisik, akses toko online serta link untuk mengakses YouTube channel Han's Garden S-Mart.



Gambar 29. Hasil Cetak Kartu Nama

c. Poster A3

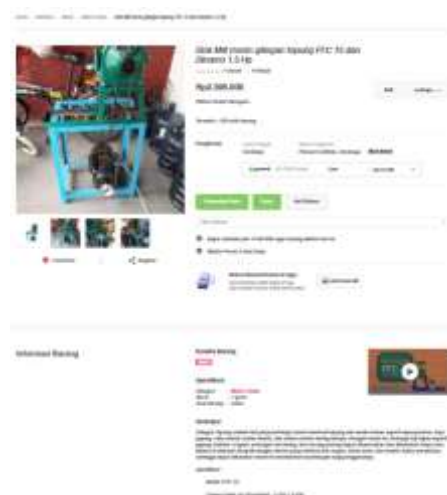
Poster sebagai media in-store yang dapat dipajang pada counter sales. Media ini ditujukan bagi pengunjung yang ingin memeriksa toko fisik serta melihat-lihat barang dagang UD.Han's Garden. Poster memiliki link YouTube dalam bentuk bit.ly yang singkat sehingga mempermudah akses bagi pengguna mesin dan pengunjung toko yang ingin melihat video cara penggunaan produk mesin.



Gambar 30. Hasil Cetak Poster A3

d. Toko Online

Link URL YouTube disalin ke toko *online* pada bagian video produk sesuai dengan masing masing mesin agar selain berbelanja, pengguna mesin dapat melihat langsung video animasi alat bantu penggunaan produk mesin UD.Han's Garden di aplikasi toko online tanpa berpindah ke aplikasi YouTube.



Gambar 31. Tampilan Thumbnail Video Pada Bukalapak di Media PC



Gambar 32. Tampilan Thumbnail Video Pada Tokopedia di Media Smartphone

e. Bit.Ly pada Instagram

Link URL YouTube dijadikan bit.Ly agar dapat mencukupi kapasitas batasan kata pada Instagram. Pengguna yang mengikuti Instagram perusahaan juga dapat mengakses di bagian *website* pada Bio Instagram.



Gambar 33. Link bit.ly pada Bio Instagram Perusahaan

Kesimpulan

Pemahaman akan penggunaan mesin sangat penting agar dapat mengurangi risiko kerugian baik dari pihak pengguna mesin maupun perusahaan. Pengertian

terhadap cara persiapan, pemakaian serta perawatan mesin membantu pengguna untuk mendapatkan hasil produksi mesin yang diinginkan. Bukan hanya dari segi produksi, namun juga dari segi keamanan dan kenyamanan saat menggunakan mesin.

Video animasi ini dinilai berhasil membantu klien yaitu UD.Han's Garden untuk menjelaskan segi teknis mesin yang dijual dengan mudah dan meningkatkan rasa percaya diri terhadap produk yang dijual. Di sisi lain, perancangan ini masih memiliki kelemahan yaitu memiliki judul yang kurang menarik perhatian viewers, serta anatomi karakter peraga yang kurang proporsional.

Ucapan Terimakasih

Puji Syukur kepada Tuhan Yesus Kristus yang mengizinkan keberhasilan karya tulis yang berjudul Perancangan Video Animasi Alat Bantu Penggunaan Produk Mesin UD.Han's Garden selesai tepat pada waktunya. Pada perancangan ini, mulai dari proses pengerjaan dari awal laporan hingga proses perancangan karya, ucapan terima kasih disampaikan kepada pihak yang telah membantu dan mendukung yakni, Erandaru, S.T., M.Sc. dan Jacky Cahyadi, S.Sn. selaku dosen pembimbing yang telah membantu serta meluangkan waktunya untuk membimbing sampai penulisan laporan dan perancangan karya tugas akhir ini selesai. Juga, Dr. Andrian Dektisa Hagijanto, S.Sn., M.Si. selaku ketua tim penguji dan Ryan P. Sutanto, S.Sn.,M.Med.Kom. selaku anggota tim penguji yang telah membantu serta meluangkan waktunya untuk menguji dan memeriksa penulisan laporan perancangan karya tugas akhir ini hingga selesai.

Penulis menyadari bahwa karya tulis ini masih jauh dari pada sempurna. Oleh karena itu penulis mengharapkan segala masukan seperti kritik dan saran yang membangun dari pembaca agar dapat menunjang pengembangan selanjutnya. Atas kata-kata yang kurang berkenan penulis memohon maaf. Semoga dengan adanya karya tulis ini dapat memberikan wawasan tambahan bagi pembaca-pembacanya.

Daftar Pustaka

- Hariadi, M., & Ramadhani, N. (2010). *Non-photorealistic rendering untuk scene animasi 3d menggunakan algoritma cel-shading*. Retrieved March 31, 2020, from Semantic Scholar: <https://www.semanticscholar.org/paper/NON-PHOTO-REALISTIC-RENDERING-UNTUK-SCENE-ANIMASI-3-Ramadhani-Sn/7247fcb866072a03d6cabfd1ff59619274e91991>
- International Design School. (2014, June 13). *Apa itu animasi?* Retrieved from ids | International Design

- School: <https://idseducation.com/articles/apa-itu-animasi/>
- Luque, R. R. (2012, December). *The cel shading technique*. Retrieved March 31, 2020, from Wordpress: https://raulreyesfinalproject.files.wordpress.com/2012/12/dissertation_cell-shading-raul_reyes_luque.pdf
- Medina, J. (2014). *Brain Rules | 12 Principles for surviving and thriving* (2nd ed.). Seattle, Washington, United States of America: Pear Press.
- Slobzheninov, A. (2018, May 18). *Fivo sans*. Retrieved from Font Squirrel: <https://www.fontsquirrel.com/fonts/fivo-sans#:~:text=Fivo%20Sans%20is%20a%20free,clean%2C%20simple%20and%20Swiss%20enough.&text=As%20a%20multi%2Dpurpose%20type,Oblique%2C%20358%20characters%20per%20weight>
- Viscircle. (2019, September 17). *Types of 3d animations – a brief overview*. Retrieved March 31, 2020, from Viscircle: <https://viscircle.de/types-of-3d-animations-a-brief-overview/?lang=en>
- Wagner, A. (2017, May 15). *Are you maximizing the use of video in your content marketing strategy?* Retrieved April 1, 2020, from Forbes: <https://www.forbes.com/sites/forbesagencycouncil/2017/05/15/are-you-maximizing-the-use-of-video-in-your-content-marketing-strategy/#6bceb05e3584>