



Hak cipta dan penggunaan kembali:

Lisensi ini mengizinkan setiap orang untuk menggubah, memperbaiki, dan membuat ciptaan turunan bukan untuk kepentingan komersial, selama anda mencantumkan nama penulis dan melisensikan ciptaan turunan dengan syarat yang serupa dengan ciptaan asli.

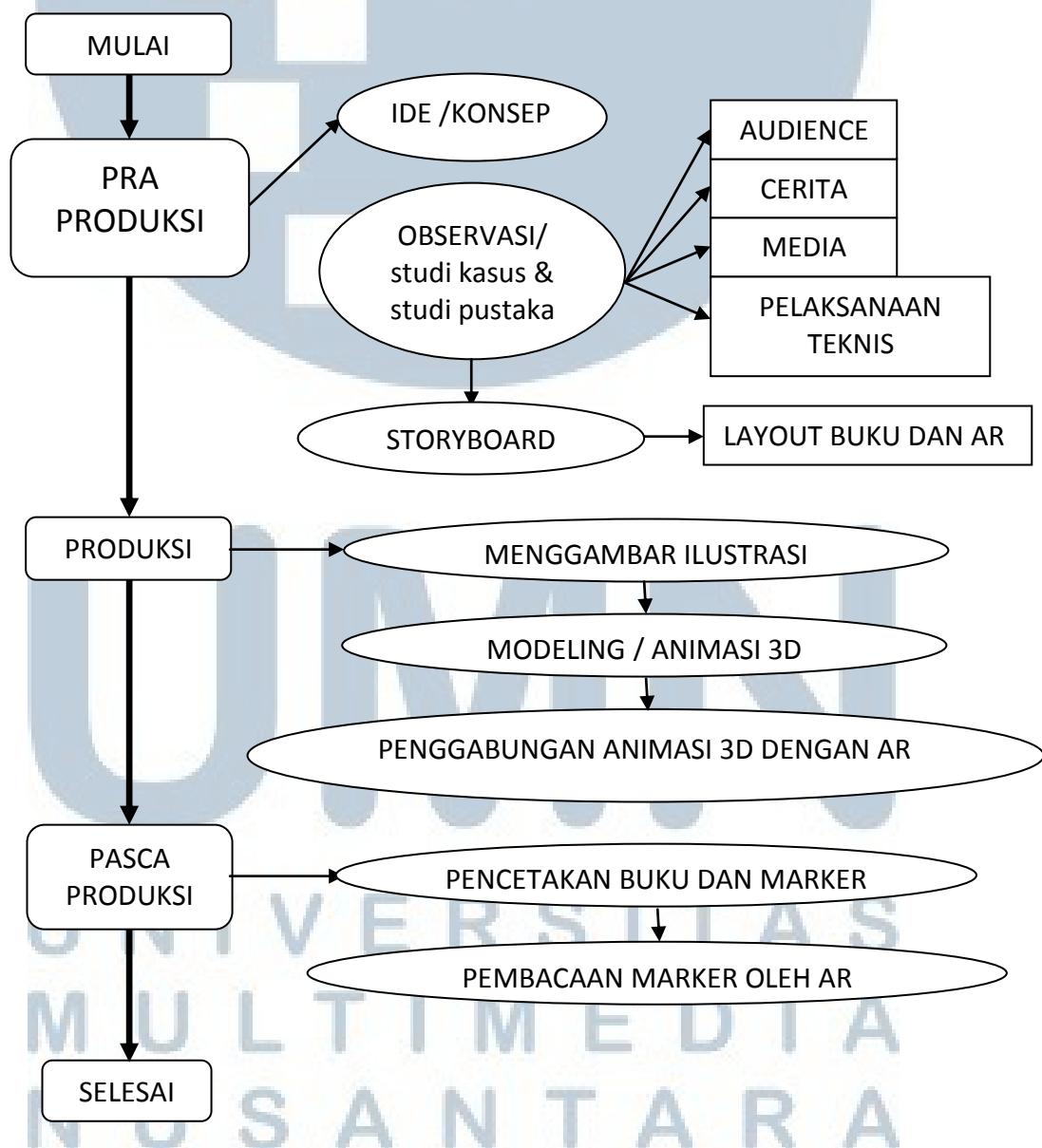
Copyright and reuse:

This license lets you remix, tweak, and build upon work non-commercially, as long as you credit the origin creator and license it on your new creations under the identical terms.

BAB III

METODE PENELITIAN

Dalam pembuatan desain aplikasi buku cerita, penulis melalui 3 proses produksi, dimana dapat digambarkan dalam diagram di bawah ini.



3.1 Diagram flowchart proses penelitian

Flowchart diatas menggambarkan proses penelitian. Penulis menggunakan tahapan berupa 3 tahap proses produksi karya, mulai dari pra-produksi, produksi hingga paska produksi. Sepanjang tahapan tersebut, dilakukan proses penelitian khususnya saat produksi dan paska produksi karya.

Tahap pra produksi diawali dengan ide yang ingin dibuat, yaitu *story telling*. Kemudian dilakukan observasi tentang konsep ini, meliputi cerita yang cocok untuk target pengguna, media yang digunakan, dan pertimbangan pelaksanaan teknis.

Cerita yang dibuat untuk audience anak-anak berusia 5 sampai 7 tahun adalah cerita mengenai sampah plastik, tujuannya mendidik anak untuk peduli pada lingkungan khususnya dampak limbah plastik terhadap biota laut melalui *story telling*. Tokoh dalam cerita ini adalah seorang anak laki-laki bernama Piko yang sedang berada dipantai.

Saat sedang di pantai, Piko membeli makanan ringan (*snack*). Plastik pembungkusnya dibuang sembarangan kemudian tertiuip angin hingga ke tengah pantai dan tenggelam ke dalam laut. Kemudian, perjalanan plastik di dalam laut pun dimulai. Plastik bertemu dengan seekor ikan yang mengira ia adalah makanannya, namun akhirnya ikan tersebut memuntahkannya. Plastik berenang lagi dan bertemu dengan seekor penyu dan hampir menjerat kepala penyu. Kemudian plastik bertemu ubur-ubur. Ubur-ubur mengira plastik adalah temannya, Ubur-ubur mengajak plastik bermain ke taman laut. Namun, saat ditaman laut, plastik menghalangi sinar matahari, sehingga tumbuhan laut tidak

dapat memasak makanannya. Ubur-ubur kemudian mengetahui bahwa plastik bukan teman mereka. Kemudian, plastik mulai berenang ke permukaan, dan ia pun dibawa terbang oleh burung camar, sebab burung camar mengira plastik ikan kesukaannya. Namun saat sampai di pantai burung camar menjatuhkan plastik dimuka Piko yang sedang bermain bola voli, Piko gusar, kemudian ia pun teringat bahwa tadi ia membuang sampah plastiknya sembarangan. Ia pun malu dan membuang sampah plastik tersebut ditempatnya.

Cerita ini ingin memberikan pesan pendidikan bahwa sampah plastik mengganggu kehidupan hewan laut selain pesan moral yaitu ketertiban dan kepedulian terhadap lingkungan.

Pada tahapan produksi, dimulai dengan menggambar ilustrasi buku, sehingga didapat tempat yang sesuai untuk meletakkan *marker* sebagai *tracking point* untuk AR. Kemudian, berdasarkan *storyboard*, maka animasi 3D dibuat sebagai objek virtual yang akan ditambahkan. Kemudian, dilanjutkan dengan penggabungan animasi 3D dengan menggunakan aplikasi AR. Dalam tahap produksi ini penulis mencatat setiap kesalahan teknis dan hasil pengamatan.

Tahapan berikutnya adalah tahap paska produksi. Dalam tahap ini, buku cerita sudah mulai dicetak berikut dengan *marker*. Pada tahapan ini, pembacaan *marker* oleh sistem AR sudah berhasil dilakukan. Setiap tahapan dilakukan analisa yang hasilnya akan mengarahkan kepada kesimpulan.