

BAB I PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Sejarah merupakan ilmu pengetahuan yang mempelajari segala peristiwa kejadian yang terjadi dimasa lampau berbentuk peninggalan-peninggalan berbagai peristiwa. Dunia pendidikan sejarah adalah mata pelajaran wajib yang perlu dipelajari oleh semua siswa, dengan mempelajari sejarah, diharapkan siswa dapat mengetahui sejarah dan menghargai jasa para pahlawan terdahulu serta menarik subjek dari nilai-nilai yang terkandung di dalamnya. Melalui sejarah dapat dikembangkan nilai-nilai dan kecakapan-kecakapan sosial bagi siswa berupa nilai demokrasi, nasionalisme, patriotisme, bertanggung jawab, mandiri dan pentingnya pendidikan bagi kemajuan suatu bangsa.

Indonesia sebuah Negara yang memiliki banyak sekali sejarah kejadian yang pernah dialami oleh rakyat Indonesia dimasa lalu dari zaman kerajaan sampai zaman penjajahan mewarisi banyak peninggalan-peninggalan bersejarah yang mempunyai nilai cerita sejarah tinggi seperti prasasti, bangunan, benda-benda dan karya seni lainnya yang perlu dipelajari sejarahnya dan dijaga sejak dini agar penerus bangsa Indonesia dapat mengetahui sejarahnya sendiri.

Benteng Vastenburg adalah salah satu warisan pinggalan dari zaman penjajahan Belanda yang ada di kota Solo, pada zaman kemerdekaan indonesia benteng ini digunakan sebagai markas TNI untuk mempertahankan kemerdekaan. Benteng Vastenburg dipercantik setelah ditetapkan sebagai situs cagar budaya, Pemerintah dan swasta pun kerap menggelar berbagai acara di benteng, baik di bagian dalam

maupun di mukanya, mulai dari acara musik, festival, hingga upacara. Namun sangat disayangkan di zaman modern ini tidak banyak yang mengetahui Benteng Vastenburg itu sendiri dan peristiwa apa saja yang melingkupinya tidak banyak orang yang mengetahuinya dan sejarahnya justru mulai dilupakan.

Pendidikan sejarah di Indonesia sudah diajarkan sejak dini yaitu di sekolah dasar, namun pelajaran sejarah diidentikan sebagai pembelajaran yang membosankan di kelas baik strategi, metode, teknik pembelajaran lebih banyak bertumpu pada pendekatan berbasis guru yang monoton. Guru diposisikan sebagai pokok sumber informasi, menggunakan kaedah mengajar bercorak hafalan dengan metode buku dan ceramah. Menurut Suryabrata (2002), pada faktor non-sosial mencakup metode pembelajaran, dimana metode pembelajaran merupakan salah satu sarana untuk meningkatkan kegiatan proses belajar mengajar. Penggunaan metode pembelajaran yang menarik diharapkan mampu membangkitkan motivasi dan rangsangan kegiatan belajar siswa, membantu keefektifan proses pembelajaran, menarik dan mengarahkan perhatian siswa untuk berkonsentrasi kepada isi pelajaran serta memperlancar pencapaian tujuan untuk memahami dan mengingat informasi yang diberikan. Sehingga pembelajaran menjadi lebih menarik, membawa kesegaran dan variasi baru bagi pengalaman belajar siswa agar tidak bosan. maka dibutuhkan media edukasi yang dapat menyampaikan pesan kesejarahan yang mudah diterima dan difahami.

Media edukasi alat bantu yang berfungsi dalam menjelaskan sebagian ataupun keseluruhan program pembelajaran yang sulit dijelaskan secara verbal.

Media edukasi bisa berupa materi pembelajaran, soal latihan, permainan melalui multimedia dan lain lain. Sesuai dengan definisinya media edukasi berfungsi sebagai alat bantu dalam menjelaskan materi yang umumnya sulit dijelaskan oleh tenaga pengajar. Adanya multimedia, pengajar dapat menyampaikan materi pelajaran dalam bentuk media teks , grafis , audio , video dan animasi sehingga informasi yang disajikan akan lebih menarik minat siswa, Penyampaian informasi tentang edukasi banyak media yang dapat digunakan salah satunya seperti video mapping.

Melihat permasalahan tersebut, diperlukan suatu cara penyampaian sejarah yang unik agar generasi penerus lebih tertarik dengan sejarah bangsanya. Oleh sebab itu diperlukan media pembelajaran baru yang lebih menarik, yaitu dengan metode video mapping pada sebuah maket 3 Dimensi.

Video mapping merupakan seni pertunjukan yang memanfaatkan cahaya dari proyektor yang diproyeksikan ke suatu objek dengan berbentuk 3 dimensi dan dipadukan dengan audio visual. Video mapping dinilai lebih menarik dalam penyampaian pesan karena memadukan unsur audio visual dalam penerapannya, seperti yang diungkapkan oleh Gunawan (2003: 93) pada buku *Born to be A Genius*, bahwa salah satu strategi yang dapat digunakan untuk mengingat informasi dibandingkan melalui proses baca atau diucapkan adalah visualisasi.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dijelaskan sebelumnya ,maka diperoleh perumusan sebagai berikut :

1. Bagaimana merancang konsep video mapping ?
2. Bagaimana merancang video mapping Benteng Vastenburg sebagai media edukasi bagi generasi muda ?

C. Tujuan Perancangan

Berdasarkan uraian latar belakang masalah diatas, maka tujuan penyusunan Tugas Akhir dengan judul “ PERANCANGAN VIDEO MAPPING BENTENG VASTENBURG SEBAGAI MEDIA EDUKASI SEJARAH “ adalah :

1. Membuat konsep video mapping yang berupa ilustrasi menjelaskan tentang sejarah benteng vastenburg ketika orang melihat akan mendapatkan banyak pengetahuan tentang sejarah benteng tersebut.
2. Merancang video mapping pembelajaran sejarah yang menarik melalui teknologi multimedia, dengan judul“ PERANCANGAN VIDEO MAPPING BENTENG VASTENBURG SEBAGAI MEDIA EDUKASI SEJARAH “

D. Manfaat Perancangan

Adapun manfaat dari penyusunan Tugas Akhir ini adalah sebagai berikut:

1. Bagi penulis :

- a. Menerapkan ilmu-ilmu yang telah dipelajari selama mengikuti perkuliahan.
- b. Mengetahui kondisi dunia kerja yang sebenarnya.
- c. Sebagai pengalaman kerja penulis.
- d. Untuk memenuhi salah satu syarat kelulusan strata satu (S1) program studi Desain Komunikasi Visual.

2. Bagi Universitas :

- a. Mengetahui kemampuan mahasiswa dalam memahami teori-teori yang telah dipelajari selama kuliah.
- b. Mengetahui kemampuan mahasiswa dalam menerapkan ilmunya dan sebagai bahan evaluasi.
- c. Memberikan kepada mahasiswa tentang kesiapan dalam memasuki dunia kerja yang sebenarnya.

3. Bagi masyarakat :

- a. Meningkatkan daya tarik pelajar mengenal sejarah.
- b. Membantu pihak benteng sebagai media pengenalan sejarah Benteng Vastenburg.

E. Tinjauan Pustaka

Kegiatan penelitian ilmiah umumnya diawali dengan melakukan studi kepustakaan, guna mencari data-data untuk membangun kerangka pemikiran sebagai konsep dasar penelitian.

Jurnal teknologi pendidikan Swarnabhumi Vol. 2, No. 1, Februari 2017. Themistoklis Semenderiadis (2009:68) yang menyebutkan bahwa media audio-visual memainkan peran penting dalam proses pendidikan, terutama ketika digunakan oleh guru dan siswa. Media audio visual memberikan banyak stimulus kepada siswa, karena sifat audiovisual/suara-gambar. Audiovisual memperkaya lingkungan belajar, memelihara eksplorasi, eksperimen dan penemuan, dan mendorong siswa untuk mengembangkan pembicaraan dan mengungkapkan pikirannya sehingga berpengaruh terhadap hasil belajar.

Manfaat jurnal ini adalah media edukasi yang baik untuk siswa ditampilkan dengan media audiovisual akan lebih menarik dan meningkatkan kreatifitas siswa sehingga berpengaruh terhadap hasil belajar.

Journal Teknik Informatika Vol. 13, No. 4 (2018) Basten Frans, Penyusun tugas akhir yang berjudul “Penerapan Teknik Video Mapping Multi Proyektor Untuk Pengenalan Tarian Adat Minahasa” Merancang tentang bagaimana video mapping menjadi sebuah media pengenalan sebuah tarian daerah yang baik dalam menyampaikan pesan untuk mudah dimengerti. Dengan perkembangan teknologi yang berkembang saat ini mencakup di segala bidang, salah satunya adalah di bidang multimedia.

Manfaat jurnal ini adalah Video mapping menjadi sarana media pengenalan terhadap masyarakat generasi sekarang ini, dengan menggunakan video mapping agar supaya pengenalan video menjadi lebih menarik di tonton bagi masyarakat modern sekarang ini.

Perbedaan dengan rancangan Basten Frans Ratu, peran video mpping adalah sebagai media pembelajaran pengenlan sejarah untuk menambah minat belajar sejarah terutama sejarah Indonesia.

Umi Erniasih, Suwito Eko Pramono, Atno Universitas Negeri Semarang 2018, penyusun jurnal yang berjudul “Perbedaan Hasil Belajar dengan Menggunakan Media Video Edukasi dan Media Video Dokumenter pada Pembelajaran Sejarah di SMA N 12 Semarang Tahun Ajarah 2017/2018 “. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui hasil belajar peserta didik dengan menggunakan media video edukasi dalam pembelajaran sejarah di Kelas X IPS SMA N 12 Semarang tahun ajaran 2017/2018, untuk mengetahui hasil belajar peserta didik dengan menggunakan media video dokumenter dalam pembelajaran sejarah di kelas X IPS SMA N 12 Semarang tahun ajaran

2017/2018, dan untuk mengetahui perbedaan hasil belajar dengan menggunakan media video edukasi dengan media video dokumenter pada pembelajaran sejarah di Kelas X IPS SMA N 12 Semarang tahun ajaran 2017/2018. Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan jenis eksperimen. Lokasi penelitian di SMA N 12 Semarang. Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini yaitu dokumentasi, tes, observasi, serta angket. Hasil penelitian menunjukkan bahwa rata-rata hasil belajar peserta didik dengan menggunakan media video edukasi yaitu sebesar 85,5. Sedangkan rata-rata hasil belajar peserta didik dengan menggunakan media video dokumenter sebesar 74,6.

Manfaat jurnal ini, menggunakan metode video edukasi untuk menyampaikan sebuah pembelajaran sangatlah efektif sebagai media masa kini dengan menunjukkan bahwa rata-rata hasil belajar peserta didik dengan menggunakan media video edukasi yaitu sebesar 85,5. Sedangkan rata-rata hasil belajar peserta didik dengan menggunakan media video dokumenter sebesar 74,6.

(<https://journal.unnes.ac.id/sju/index.php/ijhe/article/view/27646>)

F. Landasan Teori

1. Perancangan

Pengertian perancangan menurut bin Ladjamudin (2005:39) “Perancangan adalah tahapan perancangan (design) memiliki tujuan untuk mendesain system baru yang dapat menyelesaikan masalah-masalah yang dihadapi perusahaan yang diperoleh dari pemilihan alternative sistem yang terbaik”.

Perancangan menurut Kusri (2007:79) “perancangan adalah proses pengembangan spesifikasi sistem baru berdasarkan hasil rekomendasi analisis sistem”.

Hasil dari pengertian dua ahli yang diatas dapat disimpulkan bahwa pengertian adalah proses pengembangan spesifikasi system baru yang dapat menyelesaikan masalah-masalah yang sedang dihadapi.

2. Video

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia, video merupakan rekaman gambar hidup atau program televisi untuk ditayangkan lewat pesawat televisi, atau dengan kata lain video merupakan tayangan gambar bergerak yang disertai dengan suara. Video sebenarnya berasal dari bahasa Latin, video-vidi-visum yang artinya melihat (mempunyai daya penglihatan) dapat melihat. Media video merupakan salah satu jenis media audio visual. Media audio visual adalah media yang mengandalkan indera pendengaran dan indera penglihatan. Media audio visual merupakan salah satu media yang dapat digunakan dalam pembelajaran menyimak. Media ini dapat menambah minat pemakai dalam belajar karena pemakai dapat menyimak sekaligus melihat gambar. Menurut (Azhar Arsyad, 2011) video merupakan gambar-gambar dalam frame, di mana frame demi frame diproyeksikan melalui lensa proyektor secara mekanis sehingga pada layar terlihat gambar hidup.

3. Video Mapping

Video Mapping merupakan seni pertunjukan yang memanfaatkan cahaya itu sendiri sebagai medianya. Penerapan Video mapping dalam media

pembelajaran dianggap lebih menarik karena merupakan jenis media pembelajaran baru dan unik, selain itu perpaduan unsur audio dan visual membuat orang lebih cepat mengingat informasi (Gunawan, 2003: 93). Video mapping adalah sebuah teknik untuk memproyeksikan video pada permukaan datar. Permukaan datar yang menjadi area proyeksi dari video mapping ini biasanya berupa dinding, layar, struktur, fasad bangunan serta objek-objek tiga dimensi lainnya. Video mapping ini memadukan seni, teknologi, dan juga elemen-elemen geometri dalam proses pembuatannya. Kata kunci dari video mapping ini adalah projection, yaitu suatu transformasi dari suatu bentuk ke bentuk lainnya. Pada konteks video mapping ini yang diproyeksikan adalah scene pada video. Untuk membuat video mapping semakin menarik dan nyata, teknologi 3D projection diterapkan untuk memunculkan ilusi kedalaman (depth). Perasaan akan kedalaman dan jarak yang muncul pada proyeksi tersebut merupakan hasil pengubahan persepsi visual dengan menggunakan permainan cahaya dan bayangan. Bahkan tidak jarang pula pembuat video menggunakan sumber cahaya dan bayangan yang artifisial demi mendapatkan efek dan ilusi optik yang sesuai dengan ekspektasi mereka. Objek yang diproyeksikan dapat berupa motion graphic atau animasi 3D yang terdiri atas bidang-bidang berbentuk geometris, garis, maupun ruang. Proyektor kemudian mentransformasikan input-input tersebut menjadi lebih eksploratif dan menarik, seperti membengkokkan, merotasikan, serta memberikan penekanan (highlight) yang menjadikan objek proyeksi sebagai titik fokus yang diamati oleh penonton. Secara singkat, proses yang terjadi dalam video mapping projection

adalah seperti berikut ini: (SHAPE, LINE, SPACE) + (LIGHT & SHADOW) -
> OPTICAL ILLUSION -> CHANGING PERCEPTION OF FORM.

4. Media

Media adalah alat yang berfungsi menyampaikan pesan (Bovee, 1997). Sedangkan media pembelajaran menurut (Simamora, 2009:65), media pembelajaran adalah alat yang berfungsi untuk menyampaikan pesan pembelajaran. Pembelajaran merupakan sebuah proses komunikasi antara peserta didik, pendidik, dan bahan ajar. Komunikasi tidak akan berjalan tanpa bantuan sarana penyampai pesan atau media, Media adalah alat saluran komunikasi. Kata media berasal dari bahasa latin yang merupakan bentuk jamak kata medium. Secara harfiah, media berarti perantara, yaitu perantara antara sumber pesan (a source) dengan penerima pesan (a receiver).

5. Edukasi

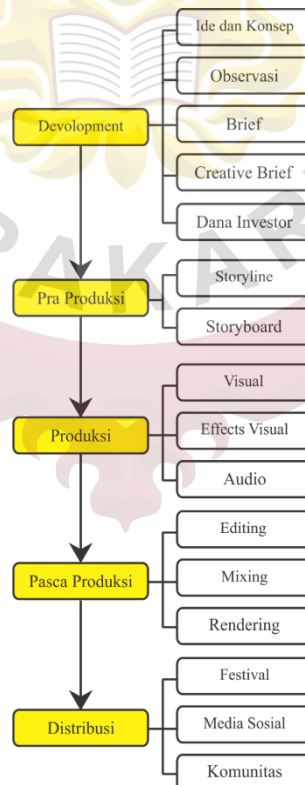
Edukasi atau disebut juga dengan pendidikan merupakan segala upaya yang direncanakan untuk mempengaruhi orang lain baik individu, kelompok, atau masyarakat sehingga mereka melakukan apa yang diharapkan oleh pelaku pendidikan (Notoadmojo, 2003). Edukasi merupakan proses belajar dari tidak tahu tentang nilai kesehatan menjadi tahu (Suliha, 2002). Pendidikan merupakan kebutuhan yang sangat penting bagi kehidupan manusia, sudah semestinya usaha dalam menumbuhkan kembangkan pendidikan secara sistematis dan berkualitas perlu terus di upayakan, sehingga tujuan dari proses pendidikan

dapat dicapai secara optimal. Pendidikan memiliki arti penting bagi individu, pendidikan lebih jauh memberikan pengaruh yang besar terhadap kemajuan suatu bangsa.

6. Sejarah

Menurut Moh. Hatta, Pengertian sejarah menurut Moh. Hatta adalah dalam wujudnya tentang masa lampau. Sejarah bukan sekadar melahirkan kriteria dari kejadian di masa lalu, tetapi pemahaman masa lampau yang mengandung berbagai dinamika, mungkin berisi problematik pelajaran bagi manusia berikutnya.

G. Metode Perancangan



Gambar 01. kerangka metode perancangan
(sumber : Ahmad Khotib Sya'Roni,2014)

Proses pembuatan video mapping diperlukan mekanisme dan pembuatannya dilakukan secara profesional serta membutuhkan kreatifitas. Salah satu nya dengan menentukan metode perancangan. Metode perancangan diharapkan hasil tugas akhir dapat bermanfaat secara maksimal. Metode yang digunakan oleh penulisan dapat dijelaskan sebagai berikut :

1. Development

Development adalah aktivitas yang dilakukan oleh perusahaan ketika sedang berinovasi menciptakan produk atau layanan baru. berisikan rangkaian proses riset dan pengembangan produk atau layanan yang ingin dibuat. Tujuan utamanya adalah agar perusahaan dapat meluncurkan produk atau jasa yang orisinal secara optimal.

a. Ide / Gagasan

Gagasan (pikiran) adalah sesuatu (hasil pemikiran, usulan, keinginan, harapan) yang penulis sampaikan kepada pembaca atau pendengar. Selain itu, gagasan tersebut diintegrasikan ke dalam fakta, data, informasi dan media lain yang mengklarifikasi gagasan tersebut dan pada saat yang sama meyakinkan calon pembaca (Suyono, 2004)

b. Observasi

Menurut Kartono (1980: 142) pengertian observasi diberi batasan sebagai berikut: “studi yang disengaja dan sistematis tentang fenomena sosial dan gejala-gejala psikis dengan jalan pengamatan dan pencatatan”. Selanjutnya

dikemukakan tujuan observasi adalah: “mengerti ciri-ciri dan luasnya signifikansi dari inter relasinya elemen-elemen tingkah laku manusia pada fenomena sosial serba kompleks dalam pola-pola kulturil tertentu”.

c. Brief

Brief membantu desainer mendapatkan informasi dan data lengkap dan menyeluruh tentang maksud serta latar belakang pembuatan desain. Informasi yang harus diketahui meliputi visi misi, sejarah dan bisnis perusahaan hingga target market serta sifat produk yang akan dipasarkan.

d. Creative Brief

Brief kreatif adalah dokumen yang digunakan untuk menjelaskan seluk beluk proyek untuk tim kreatif, agensi, atau desainer yang akan mengerjakannya. membantu tim kreatif membentuk strategi dari keseluruhan proyek tersebut. Mengembangkan brief kreatif yang baik merupakan investasi yang luar biasa dalam hal waktu, efisiensi, dan menghasilkan hasil akhir yang baik.

1) Konsep Teknis

Konsep teknis merupakan konsep media yang berkaitan dengan teknis pembuatan. Didalamnya menyangkut penggunaan material / bahan yang akan digunakan untuk membuat sebuah media. Dalam kampanye ini, setiap item menggunakan material berbeda.

2) Konsep Visual

Konsep Visual menghasilkan media atau visual yang baik maka dibutuhkan konsep yang matang untuk menghindari kesalahan dalam menyampaikan pesan.

Konsep visual adalah awal dari sebuah ide yang didapat melalui sebuah proses pendekatan dan pendalaman materi dari semua permasalahan. Konsep yang telah didapat harus di eksplorasi ke dalam sebuah bentuk yang bisa memberikan pesan visual kepada target.

e. Dana Investor

Dana adalah himpunan dari uang dalam jumlah tertentu dalam bentuk tunai maupun nontunai. Kata dana biasa digunakan dalam bisnis untuk menyebutkan istilah uang. Dana juga merupakan komponen utama dari analisis sebuah bisnis. Dalam artian yang lebih luas, dana juga bisa berarti modal usaha dalam menjalankan bisnis.

2. Pra Produksi

Pra-Produksi merupakan tahapan awal sebelum dilaksanakannya produksi video. Tahapan ini merupakan tahapan yang sangat penting. Karena ditahapan ini semua langkah-langkah perencanaan untuk proses produksi video dilakukan. Pra-Produksi ini semua perencanaan harus disusun dengan rapi dan terperinci untuk menghindari kesalahan-kesalahan saat dilakukannya proses pengambilan gambar atau tahap produksi . Hampir keseluruhan jenis video melalui tahap pra-produksi ini. Beberapa tahap yang perlu dilakukan pada tahap pra-produksi ini yaitu :

a. Breakdown Budget

Breakdown budget: biaya masing-masing kebutuhan produksi dari masing-masing departemen, yang dirinci secara detail.

b. Storyline

Pada dasarnya pengertian Storyline adalah sebuah struktur rangkaian kejadian didalam cerita yang tersusun sebagai urutan dari bagian cerita pada seluruh fiksi.

1) Awal Cerita

Pada awal cerita memiliki fungsi sebagai eksposisi yaitu pada bagian yang memberikan informasi yang dibutuhkan oleh pembaca agar memahami jalan cerita selanjutnya. Dalam awal cerita ini, secara umum berisikan nama tokoh, gender, usia, pekerjaan, kondisi sosial, tempat tinggal dan hal yang menurut penulis penting untuk diketahui oleh pembaca.

2) Tengah Cerita

Di tengah cerita diawali dengan hal yang dapat memicu oleh konflik karena pada bagian tengah cerita dapat berbentuk rangkaian konflik yang intensitas semakin tinggi dan mencapai puncaknya dan sering disebut dengan klimaks cerita dan hal ini hal yang paling ditunggu pembaca.

3) Akhir Cerita

Pada akhir cerita ini dapat berisikan penyelesaian rangkaian konflik yang terjadi pada tengah cerita. Dapat dikatakan bahwa storyline atau plot atau alur cerita merupakan gabungan dari unsur-unsur untuk membentuk cerita sehingga menjadi kerangka utama cerita.

c. Storyboard

Storyboard dituangkan pada gambar sketsa untuk dijadikan rangkaian peristiwa pada video yang akan di produksi. Pembuatan Storyboard berguna

untuk menggambarkan alur cerita pada video yang akan kita ambil. Selain itu Storyboard digunakan untuk mengevaluasi apakah sudah tepatkah alur video yang dibuat.

3. Produksi

Setelah semua Proses Pra Produksi sudah siap, maka tahap selanjutnya adalah proses Produksi. Proses produksi, Tahap ini merupakan tahap dimana visual mulai diproduksi sesuai dengan konsep pada tahap pra-produksi. Pada tahap ini proses yang dilakukan adalah pembuatan source visual, penempatan visual, penambahan effect, dan audio.

a. Pembuatan visual

pembuatan visual sesuai dengan konsep pada tahap pra-produksi.

b. Efek visual

Elemen-elemen yang kira-kira sukar dimunculkan dalam kamera melalui rekaman langsung, dapat direka menggunakan visual effects dengan melakukan manipulasi digital pada tahap pasca produksi. Manipulasi digital ini sendiri bisa dibuat dengan mengombinasi beberapa footage live action, atau justru dibuat seluruhnya dengan menggunakan computer-generated images (CGI), atau mengombinasi footage live action dengan pemanfaatan CGI untuk mewujudkan tampilan yang lebih realistik. (<https://studioantelope.com/perbedaan-sfx-dan-vfx/>)

c. Audio

Dalam proses editing suara menjadi element penting, suara meliputi backsound dan voice over, peran suara akan menambah kesan dalam film dan membuat film menjadi lebih mudah diterima penonton.

4. Pasca Produksi

Pada tahap ini source yang sudah jadi disusun dan digabung serta penambahan final editing, seperti scoring, color grading, toning, dan lainnya sesuai dengan kebutuhan audio-visualnya. Setelah tahap ini source sudah siap untuk diproses pada software projection mapping.

a. Editing

Proses ini dilakukan untuk menyortir asset gambar yang akan dipakai dari semua ilustrasi. Editor akan melihat adegan per scene untuk menyatukan cerita agar berkesinambungan antara satu dengan yang lain menjadi konten video mapping . Selain itu ditahap ini editor membuat konten pendukung untuk mepercantik ilustrasi. Keseluruhan proses ini dianggap cukup kemudian tahapan akan beralih ke *mixing* dan *mastering* .

b. Mixing dan Mastering

Proses *mixing* merupakan proses untuk menggabungkan atau mensinkronkan antara video atau audio . Tahap ini editing lebih mengutamakan untuk memoles audio dan menambahkan ilustrasi musik maupun *sound effect* yang akan digunakan untuk membangun atmosfir dalam video tersebut . Kemudian narasi yang sudah direkam juga akan ditambahkan dalam proses *mixing* ini. Setelah semua tahapan ini selesai kemudian dilakukan proses yang dinamakan *priview* . Proses ini merupakan *screening* akhir dalam melihat video yang sudah selesai diedit dan diolah.

H. Sistematis Penulisan

Sistematika dalam penyusunan tugas akhir sebagai berikut :

BAB I

Pada bab ini berisi penjelasan tentang Latar Belakang, Rumusah Masalah, Tujuan Perancangan, Manfaat Perancangan, Tinjauan Pustaka, dan Metodologi Perancangan. Bab ini berfungsi untuk mengetahui permasalahan yang akan di bahas dan media yang dipilih sebagai perancangan tugas akhir.

BAB II

Pada bab ini berisi identifikasi data dari objek yang sudah terkumpul yang digunakan untuk menyelesaikan perancangan tugas akhir.

BAB III

Pada bab ini berisi penjelasan tentang konsep perancangan Visual Video Mapping Benteng Vastenburg.

BAB IV

Pada bab ini berisi tentang perwujudan karya perancangan Visual Video Mapping Benteng Vastenburg yang sesuai dengan analisa data dan strategi kreatif yang telah ditentukan pada bab sebelumnya.

BAB V

Pada bab ini berisi tentang kesimpulan dari perancangan Visual, saran serta daftar pustaka yang berisi tentang referensi yang berasal dari buku, artikel dan internet.