

**PERANCANGAN KOMUNIKASI VISUAL MANFAAT TANAMAN LIDAH MERTUA  
DENGAN TEKNIK MOTION GRAFIK BERBASIS ANDROID PADA LEAFLET  
AUGMENTED REALITY**

Kusnadi dan Arga Tanuwijaya

**PERANCANGAN KOMUNIKASI VISUAL  
MANFAAT TANAMAN LIDAH MERTUA  
DENGAN TEKNIK *MOTION* GRAFIK BERBASIS ANDROID  
PADA *LEAFLET AUGMENTED REALITY***

**Kusnadi<sup>1)</sup> dan Arga Tanuwijaya<sup>2)</sup>**

<sup>1)</sup> Dosen Program Studi Desain Komunikasi Visual, Institut Sains Dan Teknologi Al Kamal

<sup>2)</sup> Mahasiswa Program Studi Desain Komunikasi Visual, Institut Sains Dan Teknologi Al Kamal

Jl. Raya Kedoya Al Kamal No 2, Kedoya Selatan, Kebon Jeruk, Jakarta 11520

Email: [koesbijac@gmail.com](mailto:koesbijac@gmail.com)

**ABSTRAK**

*Motion* grafik adalah salah satu media komunikasi visual yang paling banyak digunakan saat ini. Seperti di website dan televisi, hampir semua sudah menggunakan *motion* grafik. Video *Motion* grafik digabungkan dengan teknologi augmented reality menghasilkan video tersebut dapat ditampilkan secara virtual. Ibu kota DKI Jakarta adalah salah kota dengan tingkat polusi yang tinggi, diakibatkan padatnya penduduk, bangunan dan banyaknya kendaraan bermotor. Udara yang bersih adalah idaman masyarakat yang tinggal di Ibu kota DKI Jakarta. Tanaman Lidah Mertua menurut hasil penelitian Badan Antariksa Amerika Serikat (NASA) dapat mengurai 107 jenis zat polusi udara menjadi zat asam amino, asam organik, dan zat gula. Sehingga sangat bermanfaat untuk mengurangi polusi udara. Tujuan penelitian ini adalah untuk menciptakan sebuah video *motion* grafik tentang manfaat tanaman lidah mertua dengan teknik *augmented reality* berbasis android. Sehingga masyarakat Ibu kota DKI Jakarta tau manfaat tanaman lidah mertua dan mau memanfaatkannya.

Kata kunci : *motion* grafik, lidah mertua, *augmented reality*, android, polusi udara

**ABSTRACT**

*Motion graphics is one of the most visual communication media used today. Like the website and television, almost all already use motion graphics. Video Motion graphics coupled with the technology of augmented reality produces the video can be displayed virtually. The capital city of Jakarta is one of the cities with high pollution levels, caused the population density, the building and the number of motor vehicles. Clean air is a dream of the people living in the capital city of Jakarta. Mother-in-law Tongue plant, according to results of research United States Space Agency (NASA) can parse 107 types of substances, air pollution becomes the substance of amino acids, organic acids, and sugar. So it is very useful to reduce air pollution. The objective of this thesis is to create a motion graphics video on the benefits of mother-in-law tongue plant with android-based augmented reality techniques. So that people capital city of Jakarta know benefit of mother in-law tongue plant and want to use it.*

*Keywords: motion graphic, mother in law tongue plant, augmented reality, android, air pollution*

# PERANCANGAN KOMUNIKASI VISUAL MANFAAT TANAMAN LIDAH MERTUA DENGAN TEKNIK MOTION GRAFIK BERBASIS ANDROID PADA LEAFLET AUGMENTED REALITY

Kusnadi dan Arga Tanuwijaya

## I. PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang

*Augmented reality* atau yang bisa disebut dengan AR ini merupakan sebuah teknologi baru, teknologi ini sebelumnya diperkenalkan aplikasi *Virtual Reality (VR)* untuk pertama kalinya. Pemanfaatan sistem *augmented reality* dipakai dalam beberapa bidang yaitu, kesehatan, manufaktur dan reparasi, hiburan, pelatihan militer, presentasi kemasan dan produk, advertising, publishing, exhibishing, dan lain-lain. Melibatkan beberapa disiplin ilmu yang berlainan pula.

Pemanfaatan animasi motion grafik memberikan daya tarik tersendiri, terutama jika digabungkan dengan teknologi *Augmented reality* berbasis Android. Masyarakat akan lebih mudah mencerna informasi yang disampaikan, karena animasi motion grafik memadukan beberapa unsur gambar, bentuk, warna, video, dan audio serta ditunjang dengan teknologi *Augmented reality* sehingga dapat ditampilkan secara *Virtual*, atau dengan kata lain penggabungan antara dunia nyata dengan maya. Penelitian yang dilakukan oleh Badan Antariksa Amerika Serikat (NASA), bahwa lidah mertua mengandung bahan aktif pregnan glikosid yang berfungsi mengurai polutan/zat beracun menjadi asam organik, gula dan asam amino. Di dalam ruangan, sanseviera dewasa berdaun 4/5 helai dapat menyegarkan kembali udara dalam ruangan seluas 20 m persegi. Selain itu sanseviera juga dapat mereduksi radiasi gelombang elektromagnetik yang banyak ditimbulkan oleh komputer dan televisi. Tanaman ini juga mudah perawatan dan penanamannya. Dan masih banyak manfaat lain yang belum diketahui oleh masyarakat luas.

Kurangnya promosi akan manfaat tanaman lidah mertua menyebabkan kurang dimanfaatkannya tanaman ini. Media promosi yang dilakukan dalam melakukan penyebarannya dapat menggunakan bermacam-macam media, antara lain leaflet. Leaflet sebagai salah satu media informasi yang mudah sekali ditemukan oleh masyarakat karena dapat tersedia di berbagai tempat.

### 1.2 Rumusan Masalah

Bagaimana merancang komunikasi visual manfaat tanaman lidah mertua dengan teknik *motion* grafik berbasis android pada *leaflet augmented reality*?

### 1.3 Batasan Masalah

Adapun batasan masalah yang dibahas dalam penelitian ini adalah:

- a. *Video motion* grafik tentang manfaat tanaman lidah mertua berdurasi 1 menit 30 detik.
- a. *Video motion* grafik hanya membahas manfaat tanaman lidah mertua.
- b. Layar App adalah aplikasi yang digunakan untuk membuat *marker* pada *leaflet* dan sebagai aplikasi yang akan menampilkan *video motion* grafik pada Handphone Android.
- c. *Marker* akan diaplikasikan pada media cetak berupa *leaflet*.

### 1.4 Tujuan Perancangan

Dalam perancangan ini mempunyai tujuan perancangan yang hendak dicapai yaitu:

1. Menciptakan sebuah *video motion* grafik tentang manfaat tanaman lidah mertua dengan teknik *augmented reality* berbasis android.
2. Menciptakan media promosi berupa *leaflet augmented reality*.

### 1.5 Manfaat Perancangan

Menurunkan tingkat pencemaran udara sehingga kesehatan masyarakatpun akan lebih baik. Karena masyarakat sudah mengetahui tanaman lidah mertua beserta manfaatnya, juga memperkaya fungsi media *leaflet* sebagai media promosi.

## II. LANDASAN TEORI

### 2.1 Desain Komunikasi Visual

#### a. *Augmented Reality*

Menurut penjelasan Grubert dan Grassset dalam bukunya *Augmented Reality for Android Application Development* (2013),

# PERANCANGAN KOMUNIKASI VISUAL MANFAAT TANAMAN LIDAH MERTUA DENGAN TEKNIK MOTION GRAFIK BERBASIS ANDROID PADA LEAFLET AUGMENTED REALITY

Kusnadi dan Arga Tanuwijaya

*Augmented reality* menawarkan kita cara baru untuk berinteraksi dengan dunia nyata.

*Augmented reality* adalah penggabungan dan kombinasi antara dunia *virtual* dengan dunia nyata. *Augmented Reality* pada dasarnya adalah sebuah konsep yang mencitrakan gambar tiga dimensi yang seolah nyata. Proses ini bisa diperinci menjadi beberapa proses dan komponen. Untuk mencitrakan gambar tiga dimensi tersebut, sistem *Augmented Reality* terlebih dahulu harus melakukan 'penglihatan' atau 'vision' terhadap lingkungan yang padanya akan dicitrakan objek *virtual*. kemudian, dilakukanlah proses 'tracking' terhadap objek spesifik yang menentukan letak citraan objek *virtual* tersebut.

Perlengkapan tampilan digunakan untuk menampilkan 'informasi', gambar atau objek tiga dimensi yang dicitrakan terhadap dunia nyata tempat *user* melihat. Perlengkapan tampilan terbagi menjadi tiga jenis, yakni *Head Mounted Display*, *Handheld Display*, dan *Spatial Display*. *Head Mounted Display* adalah perlengkapan tampilan yang dikenakan di kepala user dan digunakan sebagai 'kacamata' untuk melihat dunia nyata, yang telah digabungkan dengan objek virtual yang telah diregistrasikan dalam sistem, *Handheld Display* adalah perlengkapan ringkas yang dapat dibawa-bawa ke mana saja dan dapat dimuat di tangan. Contohnya adalah *smartphone* dan *android phone*. *Spatial Display* adalah sistem pencitraan yang menggunakan proyektor digital untuk memetakan informasi grafis pada objek fisik. Yang paling membedakan *Spatial Display* adalah bahwa pencitraannya tidak terasosiasi dengan setiap individu user, namun secara berkelompok.

*Tracking* biasanya dilakukan dengan teknologi-teknologi menangkap gambar, misalnya dengan kamera digital, sensor optis lainnya, *GPS*, kompas, dan lain sebagainya. Selain itu, alat tracking yang sekarang meningkat popularitasnya adalah *webcam*, karena praktis, kecil, mudah dibawa dan diatur untuk dijalankan. Peralatan input hingga sekarang ini masih banyak menjadi objek penelitian. Hingga saat ini, alat yang digunakan mencakup alat '*pinch glove*',

tongkat bertombol, atau peralatan *handheld* seperti *smartphone*.

## b. Motion Grafik

Menurut Curran (2000:3) *Motion graphic* adalah istilah yang digunakan untuk menggambarkan berbagai solusi desain grafis profesional dalam menciptakan suatu desain komunikasi yang dinamis dan efektif untuk film, televisi dan internet. Sementara itu Krasner (2008: Xiii) menyatakan dalam bukunya, *Motion graphic* telah menjadi penghubung imajinasi antara desainer dengan pemirsa atau *audience* di abad 21 ini. *Motion graphic* adalah bagian utama visualisasi kontemporer kita dengan penggabungan teknologi integratif televisi, internet dan lingkungan sekitar. Di era kebutuhan komunikasi yang efektif seperti sekarang ini diperlukan evolusi dan kreatifitas tinggi dalam membuat *motion graphic* untuk film, televisi, website dan media interaktif. Krasner (2008:209-225) dalam bukunya menyebutkan sepuluh prinsip komposisi dalam *motion graphic*, yaitu:

### 1. Unity

Dalam desain, *unity* atau kesatuan merupakan prinsip dasar yang mengacu pada kerjasama anatara bagian dalam suatu atau sebuah karya untuk mencapai keselarasan secara keseluruhan. Unsur kesatuan akan menciptakan rasa kekompakan dalam komposisi dan merupakan salah satu cara utama bagi seorang desainer untuk menciptakan kesan stabilitas dalam karyanya.

### 2. Balance

*Balance* atau keseimbangan merupakan komponen utama dari kehidupan sehari-hari dan salah satu metode utama untuk mencapai kesatuan. Di dalam *frame*, keseimbangan memberikan rasa keterpaduan. Keseimbangan adalah salah satu perangkat utama yang digunakan oleh seorang desainer untuk menciptakan stabilitas atau keteraturan.

### 3. Figure and Ground

*Ground* mendefinisikan area permukaan sebuah komposisi sedangkan *figure* mengacu pada benda atau objek yang menempati ruang bagian depan.

### 4. Negative Space

# PERANCANGAN KOMUNIKASI VISUAL MANFAAT TANAMAN LIDAH MERTUA DENGAN TEKNIK MOTION GRAFIK BERBASIS ANDROID PADA LEAFLET AUGMENTED REALITY

Kusnadi dan Arga Tanuwijaya

Terkait dengan unsur *figure* dan *ground*, terdapat konsep ruang positif dan ruang negatif. Ruang positif adalah daerah yang diduduki dalam suatu komposisi, sedangkan ruang negatif adalah daerah yang tidak berpenghuni.

## 2.2 Android

Android adalah sistem operasi untuk telepon seluler berbasis Linux. Platform android menjanjikan keterbukaan, kemudahan untuk menjangkau, *source code* yang terbuka, dan pengembangan *framework* yang *high end*. Google membeli perusahaan kecil berbasis pengembangan perangkat lunak untuk ponsel, pada tahun 2005 untuk memulai pengembangan pada platform android. Tokoh utama pada Android Inc. Meliputi Andy Rubin, Rich Miner, Nick Sears, dan Chris White. Android SDK dirilis pertama kali pada 12 November 2007 dan para pengembang memiliki kesempatan untuk memberikan umpan balik dari pengembangan SDK tersebut. Pada bulan September 2008, T-Mobile memperkenalkan ketersediaan T-Mobile G1 yang merupakan smartphone pertama berbasis platform Android. Beberapa hari kemudian, Google merilis Android SDK 1.0. Google membuat *source code* dari platform Android menjadi tersedia di bawah lisensi Apache's open source.

Google merilis perangkat genggam (disebut Android Dev Phone 1) yang dapat menjalankan aplikasi android tanpa terikat oleh berbagai jaringan provider telepon seluler pada akhir 2008. Tujuan dari perangkat ini adalah memungkinkan pengembang melakukan percobaan dengan perangkat sebenarnya yang dapat menjalankan Android OS tanpa berbagai kontrak. Google juga merilis versi 1.1 dari sistem operasi android pada waktu yang tidak lama.

## 2.3 Tanaman Lidah Mertua

*Sansevieria* adalah nama latin dari lidah mertua. Lidah mertua mulai masuk ke Indonesia sekitar tahun 1980-an. Lidah mertua yang tergolong *famili Agavaceae* tercatat memiliki 140 spesies.

Serat yang dihasilkan dari *sansevieria* juga dimanfaatkan untuk membuat tali. Tali itu kemudian dipakai untuk membuat perangkat bagi hewan seperti *Nanotragus tragulus*, sejenis *antelop* yang banyak terdapat di Afrika Selatan. Saat berbunga tanaman *sansevieria* jenis *trifasciata* wanginya tercium di sore hari seperti bunga sedap malam. Lantaran keunikan wanginya, bunga yang berwarna putih itu mulai diteliti kemungkinannya untuk dijadikan parfum.

Dengan kandungan kimia beragam, *sansevieria* juga memiliki peranan penting di bidang kesehatan. Getah spesies tertentu seperti *sansevieria ehrenbergii* dipercaya mengandung antiseptik. Daunnya sering digunakan sebagai pembalut luka pada pengobatan tradisional. Suku *Maasai*, kelompok etnis asli Afrika yang bermukim di wilayah Kenya dan di utara Tanzania, menggunakan *sansevieria ehrenbergii* untuk antiseptik, pembalut luka alami. Daun mentah yang dihancurkan digunakan untuk luka cacar air.

Salah satu riset dari *National Aeronautics and Space Administration* (NASA). Penelitian yang berjalan selama puluhan tahun itu menyatakan bahwa lidah mertua mampu menyerap 107 unsur yang terkandung dalam polusi udara. Maraknya pekerja kantor yang terkena *sick building syndrom* menjadi pemicu dilakukannya penelitian itu. Penyebab munculnya sindrom yang terkait dengan ruang perkantoran atau tempat tinggal itu salah satunya kontaminasi yang dihasilkan *volatile organic compound* (VOC).

Bahan aktif *pregnan glikosida* yang terkandung dalam *sansevieria* disinyalir dapat mengurangi polutan dalam ruangan termasuk kontaminan yang ditimbulkan VOC. Cara kerjanya, polutan dihancurkan melalui proses yang disebut *metabolic breakdown* menjadi asam organik, gula dan beberapa senyawa asam amino. Penelitian *Wolverton Environmental Service* juga menguak kekuatan *sansevieria* dalam menyerap senyawa kimia berbahaya seperti *benzena*, *kloroform*, *xylene*, *formaldehida*, dan *trikloroetilen*. *Benzena* bisa ditimbulkan dari asap rokok, tinta, minyak, asap bahan bakar, serta plastik dan limbahnya. Manfaat lainnya

# PERANCANGAN KOMUNIKASI VISUAL MANFAAT TANAMAN LIDAH MERTUA DENGAN TEKNIK MOTION GRAFIK BERBASIS ANDROID PADA LEAFLET AUGMENTED REALITY

Kusnadi dan Arga Tanuwijaya

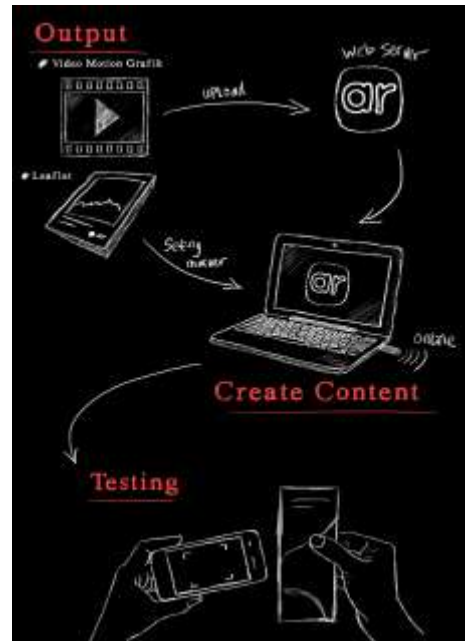
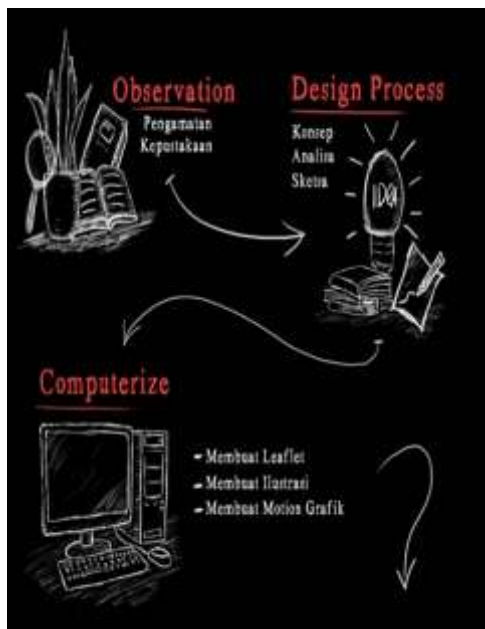
dari tanaman lidah mertua adalah dapat mereduksi radiasi gelombang elektromagnetik yang ditimbulkan oleh komputer, televisi, dan telephone seluler. Maka baik jika tanaman ini ditaruh di samping komputer atau televisi. Tanaman lidah mertua yang dipotong-potong seukuran 5 cm kemudian ditempatkan di dalam kulkas dapat menghilangkan aroma tidak sedap. Dalam lingkungan industri potongan daun ini disebarkan di ruangan-ruangan produksi industri untuk mereduksi senyawa beracun yang terhirup oleh pekerja.

Selain memperoleh manfaat kesehatan, *sansvieria* sebagai tanaman hias dalam ruangan memiliki kelebihan berdaya adaptasi tinggi. Di dalam ruangan berpendingin sekalipun, tanaman *famili Agavaceae* itu mampu bertahan. Setiap 3-4 hari sekali, tanaman disemprot menggunakan *spray* pada bagian daunnya. Tanaman hanya perlu dikeluarkan seminggu sekali untuk mendapatkan sinar matahari.

## III. METODOLOGI PENELITIAN

### 3.1 Konsep Perancangan

Perancangan konsep kreatif ini menggunakan metode eksplorasi melalui proses refrensi visual berdasarkan dari beberapa data literatur dokumentasi pribadi dan pustaka yang berkaitan langsung dengan objek perancangan. Konsep utama komunikasi visualnya adalah video motion grafik manfaat lidah mertua ditampilkan dengan teknologi *augmented reality* dan video.



### 3.2 Konsep Media Motion grafik

Gaya visual yang akan diterangkan Gambar 2. Skema proses perancangan (lanjutan) yang paling banyak digunakan saat ini mulai dari *web design*, *mobile app*, *icon*, ilustrasi, hingga video animasi semua menggunakan gaya desain ini. Dalam flat desain, ornamen atau hiasan-hiasan dapat mengacaukan tampilannya. Flat desain lebih mementingkan fungsionalitas/kegunaan dari sebuah objek/elemen. Namun, hanya karena flat desain tidak memiliki desain mencolok, bukan berarti flat desain adalah gaya yang membosankan. Gambar yang simpel dapat menyampaikan pesan lebih cepat dari pada sebuah ilustrasi yang kompleks atau sangat detail. Gambar seperti ikon dapat membuat si user untuk lebih memahami.

# PERANCANGAN KOMUNIKASI VISUAL MANFAAT TANAMAN LIDAH MERTUA DENGAN TEKNIK MOTION GRAFIK BERBASIS ANDROID PADA LEAFLET AUGMENTED REALITY

Kusnadi dan Arga Tanuwijaya

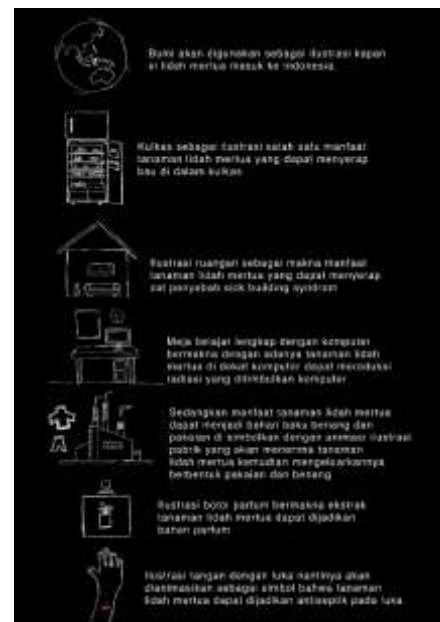
- Tanaman lidah mertua sebagai antiseptik pada luka ringan.
- Selain itu akan ditampilkan animasi kapan masuknya tanaman lidah mertua di Indonesia. Ditambah dengan opening animasi teks judul motion grafik ini. Dan ditutup dengan animasi maskot tanaman lidah mertua.



Gambar 3. Tampilan window bergaya flat desain

Dalam video motion grafik ini akan diinformasikan beberapa manfaat tanaman lidah mertua antara lain :

- Manfaat tanaman lidah mertua yang dapat menyerap 107 jenis polutan dan mengurainya menjadi asam amino, gula, dan asam organik.
- Tanaman lidah mertua dapat menyerap zat-zat penyebab *sick building syndrom*.
- Tanaman lidah mertua dapat mereduksi radiasi komputer/barang elektronik.
- Tanaman lidah mertua dapat menyerap aroma tidak sedap di dalam kulkas.
- Tanaman lidah mertua dapat dimanfaatkan sebagai bahan pembuatan benang dan pakaian.
- Ekstrak bunga tanaman lidah mertua dapat dijadikan bahan parfum.



Gambar 4. Beberapa sketsa ilustrasi yang akan dipakai

### 3.3 Layout

Mengadaptasi dari gaya desain art deco, maka konsep layout yang akan diterapkan adalah seperti di bawah ini.



# PERANCANGAN KOMUNIKASI VISUAL MANFAAT TANAMAN LIDAH MERTUA DENGAN TEKNIK MOTION GRAFIK BERBASIS ANDROID PADA *LEAFLET AUGMENTED REALITY*

Kusnadi dan Arga Tanuwijaya

---

Gambar 5. Konsep layout leaflet bagian depan



Gambar 6. Konsep layout bagian belakang

**PERANCANGAN KOMUNIKASI VISUAL MANFAAT TANAMAN LIDAH MERTUA DENGAN TEKNIK MOTION GRAFIK BERBASIS ANDROID PADA LEAFLET AUGMENTED REALITY**

Kusnadi dan Arga Tanuwijaya

**IV. PEMBAHASAN**

**4.1 Perancangan Komunikasi Visual**

**a. Motion Grafik**

Pada bagian ini akan dijelaskan proses pembuatan media motion grafik yang berisi manfaat tanaman lidah buaya. Berikut tahapan-tahapan yang akan dikerjakan :

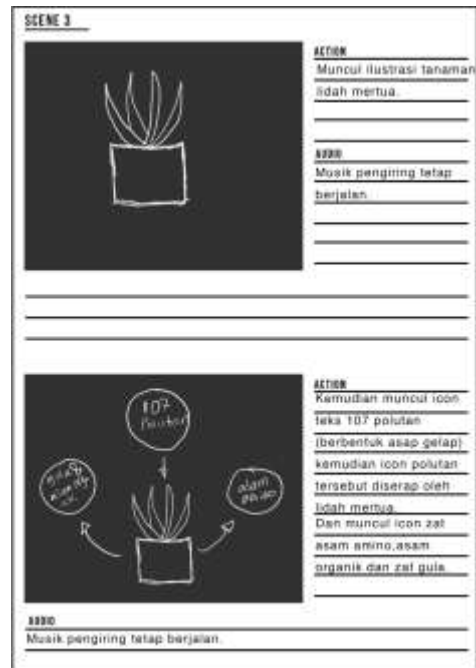
• **Storyboard**



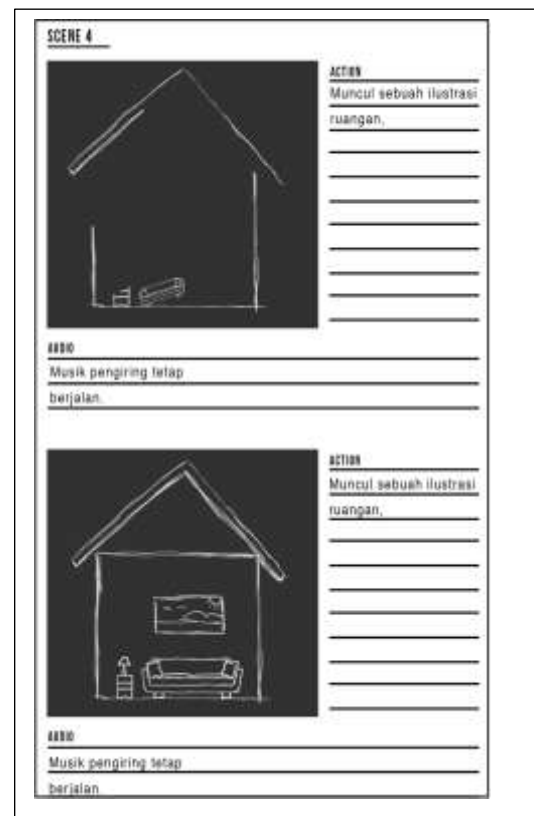
Gambar 7. Scene 1



Gambar 8. Scene 2



Gambar 9. Scene 3

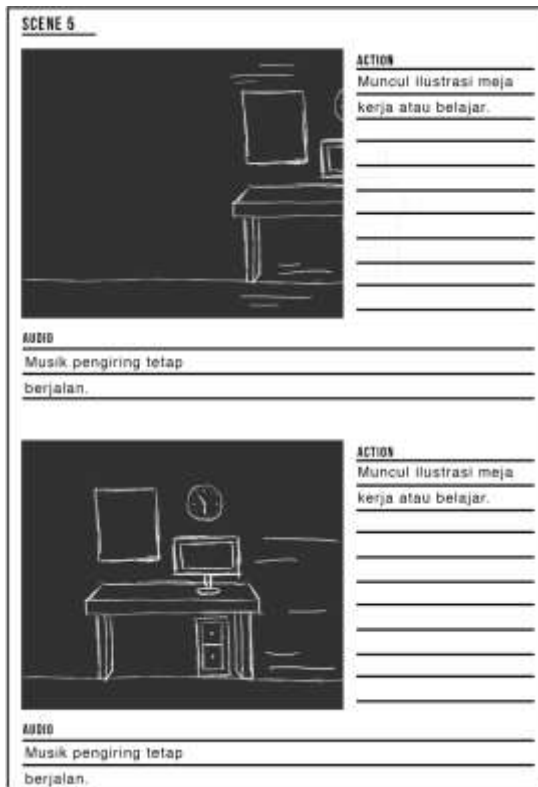


Gambar 10. Scene 4

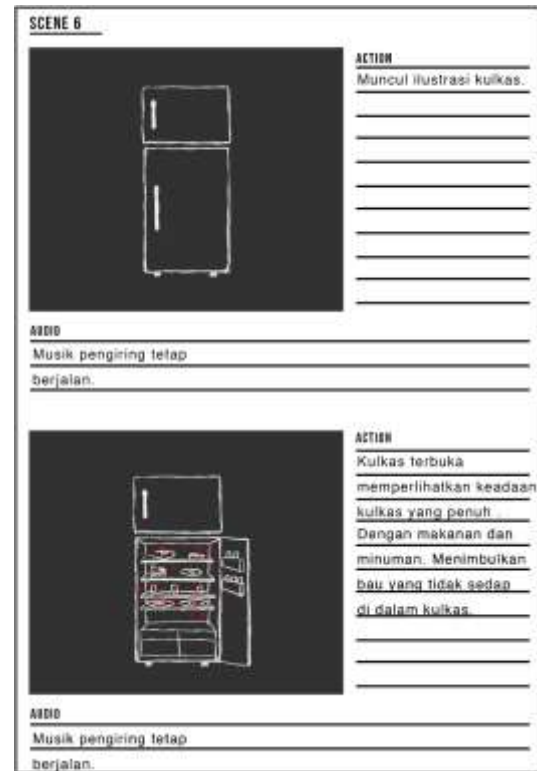


**PERANCANGAN KOMUNIKASI VISUAL MANFAAT TANAMAN LIDAH MERTUA DENGAN TEKNIK MOTION GRAFIK BERBASIS ANDROID PADA LEAFLET AUGMENTED REALITY**

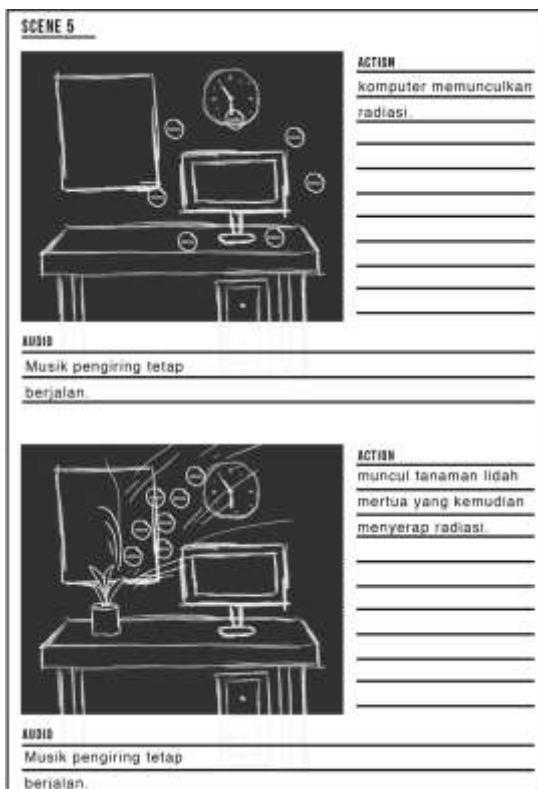
Kusnadi dan Arga Tanuwijaya



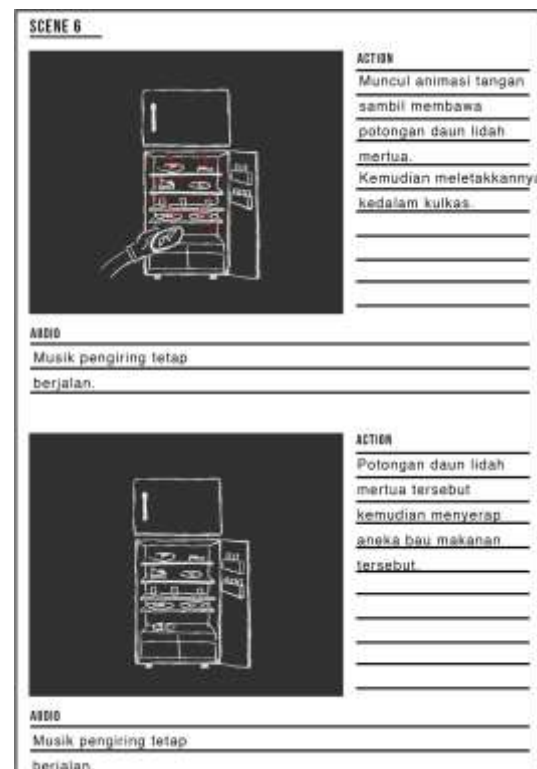
Gambar 11. Scene 5



Gambar 13. Scene 6



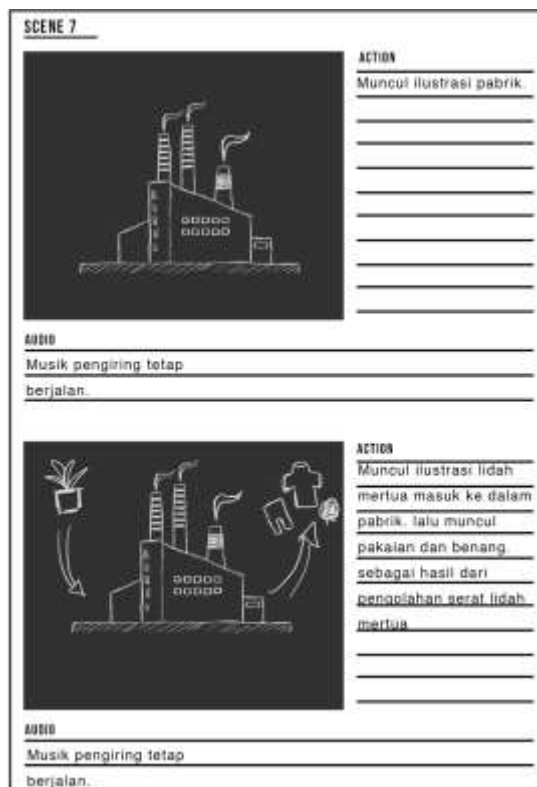
Gambar 12. Scene 5 lanjutan



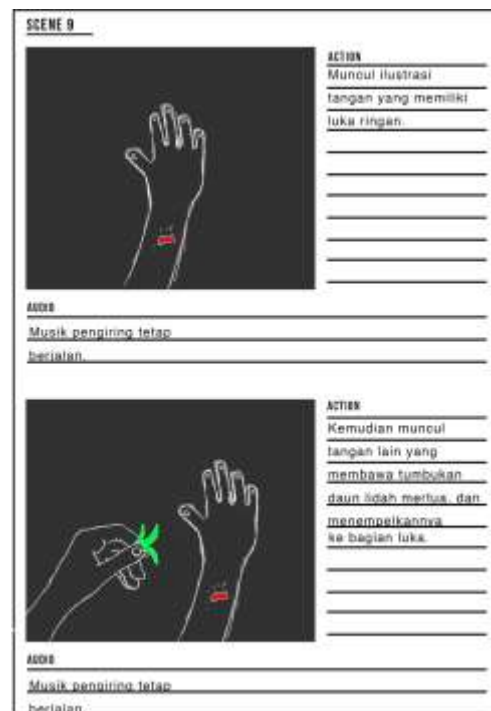
Gambar 14. Scene 6 lanjutan

**PERANCANGAN KOMUNIKASI VISUAL MANFAAT TANAMAN LIDAH MERTUA DENGAN TEKNIK MOTION GRAFIK BERBASIS ANDROID PADA LEAFLET AUGMENTED REALITY**

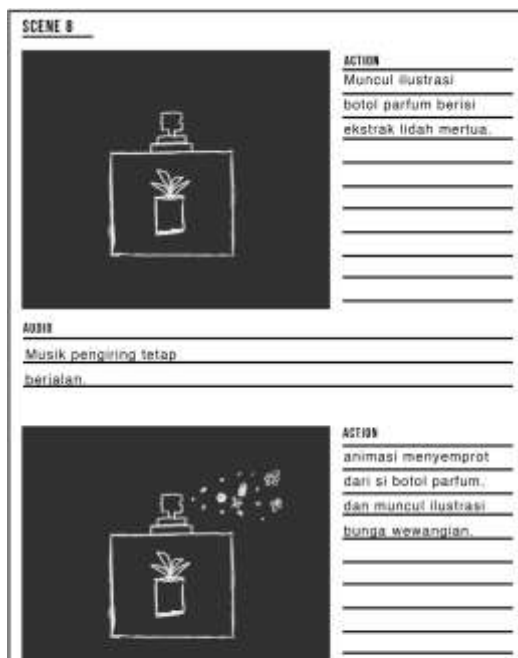
Kusnadi dan Arga Tanuwijaya



Gambar 15. Scene 7



Gambar 17. Scene 9



Gambar 16. Scene 8



Gambar 18. Scene 10

# PERANCANGAN KOMUNIKASI VISUAL MANFAAT TANAMAN LIDAH MERTUA DENGAN TEKNIK MOTION GRAFIK BERBASIS ANDROID PADA LEAFLET AUGMENTED REALITY

Kusnadi dan Arga Tanuwijaya

## 4.2 Leaflet

Pembuatan *Leaflet* menggunakan *software Adobe Illustrator*. Desain *leaflet* sesuai dengan konsep gaya desain *art deco* ditambah gabungan ilustrasi dan fotografi. Ukuran *leaflet* yaitu lebar 10 cm dan tinggi 21 cm.



Gambar 19. Desain *Leaflet* tampak depan

## 4.3 Augmented Reality

Penulis menggunakan *Layar App* untuk membuat teknologi *augmented reality* dalam *leaflet*. Desain area maskot lidah mertua di bagian belakang *leaflet* akan dijadikan marker atau kode pembaca untuk menampilkan video *motion grafik*. Desain *area marker* dan video *motion grafik* di upload dan di setting di web *layar App* yaitu [www.layar.com](http://www.layar.com). Masukkan *username* dan *password* agar bisa login, jika belum memiliki *username* bisa registrasi

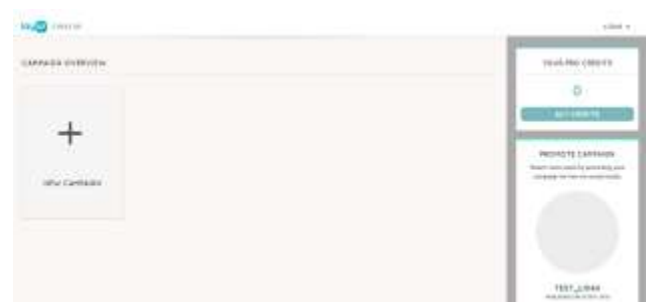


Gambar 21. Login ke web *layar app*



Gambar 20. Desain *Leaflet* tampak belakang

Setelah login kita akan masuk pada halaman utama. Pada *campaign overview* tersebut kita pilih menu *new campaign*. Berikutnya kita isi nama *campaign* yang kita mau seperti apa. Setelah itu klik ok.



Gambar 22. Tampilan untuk menambahkan *campaign*

Selanjutnya kita diminta untuk menambahkan marker, kita pilih yang menu *jpg* atau *image*.

# PERANCANGAN KOMUNIKASI VISUAL MANFAAT TANAMAN LIDAH MERTUA DENGAN TEKNIK MOTION GRAFIK BERBASIS ANDROID PADA LEAFLET AUGMENTED REALITY

Kusnadi dan Arga Tanuwijaya



Gambar 23. Tampilan untuk menambahkan *Marker/page*

Kita upload area bagian belakang *leaflet* yang area kotak berisi maskot lidah mertua. Marker fungsinya sebagai penanda agar si video muncul di area tersebut. Jika tidak ada marker tersebut maka video tidak akan muncul.



Gambar 24. Tampilan proses upload marker

Selanjutnya adalah bagian pengaturan *marker*, pada bagian ini kita akan menambahkan *button play* video pada *marker* tersebut. Sebenarnya selain video bisa juga kita tambahkan *image* atau suara.



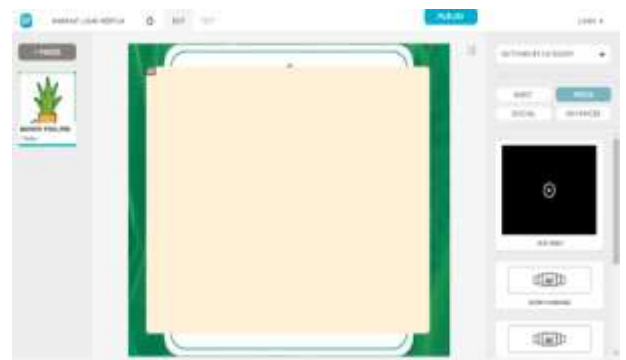
Gambar 25. Tampilan editing untuk menambahkan *button play video*

Karena tadi kita memilih menambahkan video, maka konten videonya harus kita upload terlebih dahulu. Upload file video yang telah kita buat sebelumnya, tunggu sampai proses upload selesai.



Gambar 26. Tampilan proses upload video

Setelah proses upload video selesai, tinggal mengatur ukuran dan posisi video. Atur sesuai keinginan, jangan sampai melebihi area *leaflet*.



Gambar 27. Tampilan mengatur ukuran dan posisi video saat diputar

Tahapan berikutnya adalah mem-*publish campaign* atau video dalam *marker* tadi. Kita pilih yang *free* alias bebas biaya saja. Tapi ada jangka waktunya, karena ini hanya untuk tugas akhir jadi masih cukup waktunya. Tahapan berikutnya adalah mem-*publish campaign* atau video dalam *marker* tadi. Kita pilih yang *free* alias bebas biaya saja. Tapi ada jangka waktunya, karena ini hanya untuk tugas akhir jadi masih cukup waktunya.

# PERANCANGAN KOMUNIKASI VISUAL MANFAAT TANAMAN LIDAH MERTUA DENGAN TEKNIK MOTION GRAFIK BERBASIS ANDROID PADA LEAFLET AUGMENTED REALITY

Kusnadi dan Arga Tanuwijaya



Gambar 28. Tampilan mempublish konten



Gambar 29. Tampilan test marker

Setelah beberapa proses tadi selesai, *leaflet augmented reality* sudah siap untuk di test menggunakan *smartphone android* dengan layar app.

## V. KESIMPULAN DAN SARAN

### 5.1 KESIMPULAN

Dalam setiap perancangan komunikasi visual diperlukan sebuah media yang menarik dan inovatif yang efektif. Penambahan teknologi augmented reality untuk menampilkan video motion grafik pada leaflet adalah salah satu terobosan yang inovatif dalam perancangan sebuah komunikasi visual. Target audience tidak perlu lagi membuka komputer atau website untuk melihat video motion grafik tersebut.

### 5.2 SARAN

Program studi Desain Komunikasi Visual Institut Sains dan Teknologi Al-Kamal diharapkan dapat membekali mahasiswa sebelum terjun dalam Tugas Akhir dengan ilmu pengetahuan dan

kemampuan operasional yang disesuaikan dengan minat masing-masing mahasiswa dalam lingkup Desain Komunikasi Visual.

## DAFTAR PUSTAKA

- Kusrianto. 2009. Pengantar Desain Komunikasi Visual. Yogyakarta : ANDI
- Sihombing. 2003. Tipografi dalam Desain Grafis. Jakarta : PT.Gramedia Pustaka Utama.
- Pujiriyanto. 2005. Desain Grafis Komputer. Yogyakarta : ANDI
- Nugroho. 2008. Pengenalan Teori Warna. Yogyakarta : ANDI
- Whelan and Sutton. 2004. The Complete Color Harmony. US : Rockport Publisher.
- Grubert and Grasset. 2013. Augmented Reality for Android Application Development. Birmingham : Pact Publishing.
- Curran. 2000. Motion Graphics Graphic Design For Broadcast And Film. US : Rockport Publisher.
- Krasner. 2008. Motion Graphic Design Applied History and Aesthetics. Burlington : Focal Press.
- Trubus. 2008. Sansevieria 200 jenis spektakuler. Depok : PT.Trubus Swadaya.
- Fitri, Laila. 2009. "Program Langit Biru : Kontribusi Kebijakan Pengendalian Pencemaran Udara Kota Terhadap Penurunan Penyakit Pernapasan pada Anak", Jurnal Kesehatan Masyarakat Nasional Vol.4 No.3 .

**PERANCANGAN KOMUNIKASI VISUAL MANFAAT TANAMAN LIDAH MERTUA  
DENGAN TEKNIK MOTION GRAFIK BERBASIS ANDROID PADA *LEAFLET*  
*AUGMENTED REALITY***

Kusnadi dan Arga Tanuwijaya

---