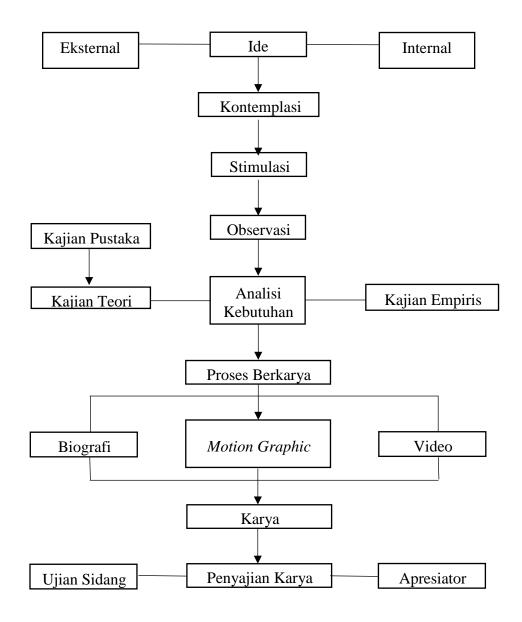
BAB III METODE PENCIPTAAN

Dalam mempermudah dalam proses berkarya penulis membuat kerangka alur kerja dalam proses pembuatan karya dalam sebuah bagan sebagai berikut:



Bagan 3.1 Alur Kerja Pembuatan Karya Sumber : Dokumentasi Pribadi, 2016

35

A. Ide Berkarya

Pada zaman sekarang, perkembangan zaman dan teknologi berkembang

pesat, membuat era digital mewabah ke kalangan masyarakat seperti: anak-anak,

remaja, hingga dewasa. Oleh karena itu dunia kesenian dan pendidikanpun tidak

mau tertinggal, dengan teknologi yang ada seperti sekarang, informasi dan ilmu

dapat dicari dengan mudah, sehingga video dan teknik dalam berkarya dapat di

explore dan dibuat lebih menarik.

Motion Graphic yang ditampilkan terutama berupa teks dapat

mempermudah dalam menyampaikan pesan atau informasi yang akan di

sampaikan, terutama oleh penulis.

Munculnya pemikiran dalam menjadikan Motion Graphic sebagai salah

satu video media informasi dalam menyampaikan informasi merupakan hasil dari

pengalaman penulis melihat respon masyarakat terhadap sesuatu hal yang menarik

terutama dalam perkembangan teknologi, sehingga penulis merasa sangat cocok

jika sesuatu yang dapat memancing perhatian masyarakat dapat menjadi satu hal

yang perlu dipikirkan untuk menjadi salah satu media informasi.

Memangkatnya tema tentang biografi Popo Iskandar, merupakan suatu

pemikiran yang melihat terhadap keadaan dan sejarah Departemen Pendidikan

Seni Rupa, cerita tentang sosok seorang Popo Iskandar perlu untuk disampaikan

dan edukasikan terhadap masyarakat, terutama di dunia pendidikan dan dunia seni

rupa, sebagai mana kegunaan biografi yang diharapkan dapat menumbuhkan

motivasi dan semangat baru terhadap seorang pembaca biografi tersebut, teruma

pembaca di kalangan pendidikan dan kesenirupaan.

B. Kontemplasi

Pada dasarnya, dalam pembuatan sebuah karya perlu adanya pemikiran

untuk menganalisis kajian, kontemplasi dalam kamus besar bahasa Indonesia

(daring) adalah renungan dan sebagainya dengan kebulatan pikiran atau perhatian

penuh. Dalam proses ini menjadi hal yang penting dalam mengkaji lebih dalam

mengenai ide yang diperoleh.

Kontemplasi disini menjadi langkah awal untuk mewujudkan ide yang

diperoleh ke dalam suatu karya video yang merupakan media informasi, dalam

36

proses ini merupakan renungan dalam mempertimbangkan berbagai hal – hal yang bersangkutan dengan ide gagasan sehingga menjadi latar belakang dan tujuan

dalam pembuatan karya.

Dalam pertimbangan dalam proses kontemplasi, penulis mengambil tentang video biografi Popo iskandar dengan teknik *motion graphic* yang nantinya bisa menjadi media informasi yang bersipat untuk umum.

C. Stimulasi

Stimulasi atau proses pemberian rangsangan, yang memberikan dorongan kepada penulis dalam menciptakaan karya, dalam proses ini penulis mendapat dapat dorongan dari diri sendiri dari hasil mengkaji dalam proses kontemplasi, sehingga penulis muncul hasyrat untuk segera membuat karya ini dan juga dorongan dari lingkungan, seperti lingkungan Universitas Pendidikan Indonesia, terutama dalam lingkungan pembelajaran dalam kelas media pembelajaran.

D. Observasi

Sebelum proses pembuatan karya tentunya penulis melakukan observasi terlebih dahulu, mengenai teknik yang akan diambil, cocok tidaknya dalam menyampaikan ide yang diperoleh, terutama dalam memperoleh tujuan yang akan dicapai, yang berlanjut mempertimbangkan alat dan bahan yang cocok, estimasi pengerjaan berapa lama, estimasi biaya yang akan dikeluarkan, sampai dengan referensi yang menjadi acuan dalam pembutan karya.

E. Proses Pembuatan Video Biografi Popo Iskandar

1. Persiapan Alat dan bahan

Sebelum pada tahap pembuatan karya, penulis mempersiapkan alat dan bahan terlebih dahulu sebagai berikut :

a. Alat

1) Pensil dan Pulpen

Pensil dan pulpen menjadi alat tulis yang digunakan dalam membuat sketsa dan *storyboard*.



Gambar 3.1 Pensil dan Pulpen Sumber: Dokumentasi Penulis, 2016

2) Penggaris

Penggaris digunakan untuk membuat garis-garis dalam sketsa *storyboard* dan juga sketsa pembuatan karya.



Gambar 3.2 Penggaris Sumber: Dokumentasi Penulis, 2016

3) Laptop

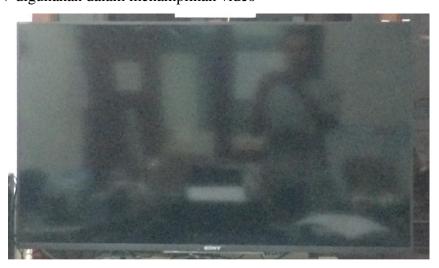
Laptop digunakan dalam proses pembuatan sketsa dan *storyboard* sehingga menjadi lebih rapih, terutama digunakan dalam menjalankan aplikasi yang digunakan dalam pembuatan karya video.



Gambar 3.3 Laptop Sumber: Dokumentasi Penulis, 2016

4) TV

TV digunakan dalam menampilkan video



Gambar 3.4 TV LCD Sumber: Dokumentasi Penulis, 2016

5) Gunting

Gunting digunakan dalam pemotongan.



Gambar 3.5 Gunting Sumber: Dokumentasi Penulis, 2016

6) Gergaji

Digunakan untuk memotong benda yang cukup keras seperti multiplex



Gambar 3.6 Gergaji Sumber: Dokumentasi Penulis, 2016

7) Pisau Cutter

Digunakan untuk memotong benda yang halus ataupun sedikit keras.



Gambar 3.7 *Cutter*Sumber: Dokumentasi Penulis, 2016

8) Palu

Digunakan untuk memukul atau pemasangan paku.



Gambar 3.8 Palu Sumber: Dokmentasi Penulis, 2016

9) Paku

Digunakan untuk memasang multiplex.



Gambar 3.9 Paku Sumber: Dokumentasi Penulis, 2016

10) Lem

Digunakan untuk merekatkan bahan karet, kayu dll



Gambar 3.10 Lem Sumber: Dokumentasi Penulis, 2016

11) Solasiban

Digunakan untuk menyatukan kabel.



Gambar 3.11 Solasiban Sumber: Dokumentasi Penulis, 2016

12) Lampu led

Dipasang di pedestal



Gambar 3.12 Lampu Led Sumber: Dokumentasi Penulis, 2016

13) Amplas

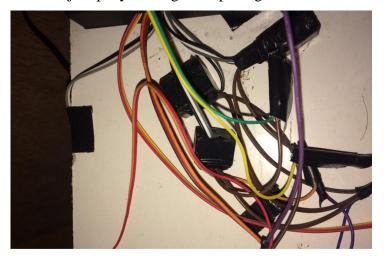
Digunakan untuk memperhalus multiplex dan akrilik.



Gambar 3.13 Amplas Sumber: Dokumentasi Penulis, 2016

14) Kabel

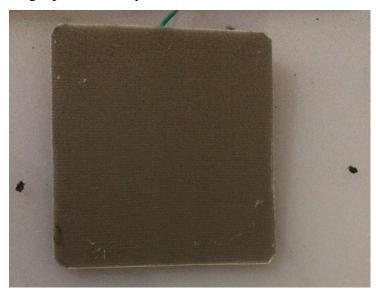
Digunakan untuk menjadi penyambung antar perangkat



Gambar 3.14 Kabel Sumber: Dokumentasi Penulis, 2016

15) Sensor Sentuh

Digunakn sebagai penerima sinyal dalam arduino



Gambar 3.15 Sensor Sentuh Sumber: Dokumentasi Penulis, 2016

16) Arduino

Digunakan sebagai pengendali mikro single-board yang bersifat open-source, diturunkan dari Wiring platform, dirancang untuk memudahkan penggunaan elektronik dalam berbagai bidang. Hardwarenya memiliki prosesor Atmel AVR dan softwarenya memiliki bahasa



Gambar 3.16 Arduino Sumber: Dokumentasi Penulis, 2016

b. Bahan

1) Kertas

Kertas A4 digunakan untuk membuat sketsa dan storyboard.



Gambar 3.17 Kertas A4 Sumber: Dokumentasi Penulis, 2016

2) Akrilik

Dipasang di pedestal



Gambar 3.18 Akrilik Sumber: Dokumentasi Penulis, 2016

3) Cat kayu

Untuk mewarnai meja atau pedestal



Gambar 3.19 Cat Kayu Sumber: Dokumentasi Penulis, 2016

4) Pedestal

Sebagai tempat penyimpanan perangkat keras dan display yang merupakan bagian dari karya



Gambar.3.20 Pedestal Sumber: Dokumentasi Penulis, 2016

c. Software dalam pembuatan video

1) Photoshop



Gambar 3.21 Photoshop

(Sumber: http://isdgo.com/portfolio/gagne Diakses pada pukul 10.00 tanggal 1
November 2016)

2) Adobe After Effect



Gambar 3.22 Affter Effect

(Sumber: https://twitter.com/adobeae Diakses pada pukul 10.00 tanggal 1 November 2016)

3) Autodesk 3ds Max



Gambar 3.23 Autodesk 3ds Max

(Sumber: http://stephensscivis.weebly.com/3ds-max.html Diakses pada pukul 20.00 tanggal 1 November 2016)

4) Facegen Modeller



Gambar 3.24

Facegen Modeller

(Sumber: https://facegen.com/index.htm Diakses pada pukul 20.00 tanggal 1

November 2016)

5) Ableton Live 9



Gambar 3.25 Abletone Live 9

(Sumber: https://www.ableton.com/en/tanggal 1 November 2016)

6) Resolume Arena 5



Gambar 3.26

Resolume Arena 5

(Sumber: https://resolume.com/shop/ Diakses pada pukul 10.00 tanggal 1 November 2016)

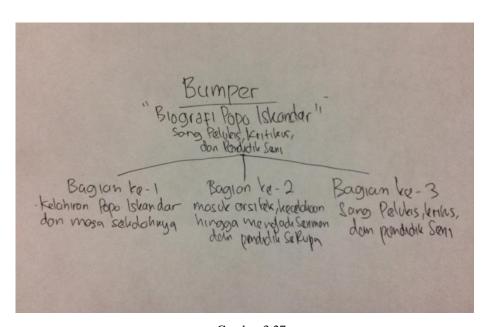
2. Proses pembuatan karya

a. Tahap Pembuatan Storyline dan Storyboard

Pada Tahap pembuatan ini, *storyline* dan *storyboard* dibuat untuk mempermudah dalam membuat karya, cerita pada video biografi Popo Iskandar dibuat seperti teks baca yang di tambah animasi dengan sound pendukung yang dibagi menjadi 4 bagian yakni; video bumper judul, *part* 1, *part* 2, dan *part* 3.

1) Storyline

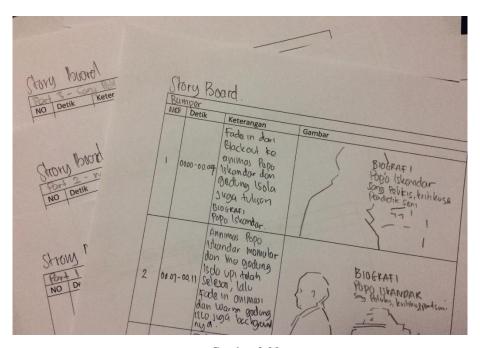
Cerita pada pada video biografi Popo Iskandar tentunya menceritakan tentang Popo Iskandar, mulai di lahir sampai di akhirnya wafat, storyline dalam pembuatan video ini di bagi menjadi empat bagiam, judul (*bumper*), *part* 1, *part* 2, dan *part* 3.



Gambar.3.27 Proses Pembuatan *Storyline* Sumber: Dokumentasi Penulis, 2016

2) Storyboard

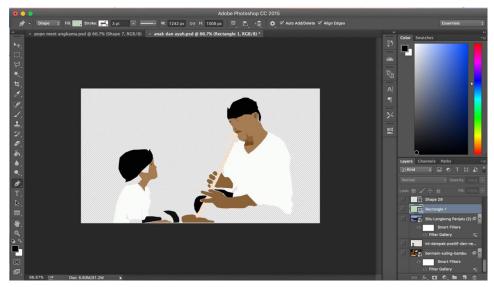
Storyboard yang merupakan pengembangan dari storyline dalam video biografi Popo Iskandar ini juga dibagi menjadi 4 Storyboard yakni dari judul (bumper), part 1, part 2, dan part 3.



Gambar.3.28
Proses Pembuatan *Storyboard*Sumber: Dokumentasi Penulis, 2016

b. Tahap Pembuatan Grafis

Dalam pembuatan grafik penulis menggunakan aplikasi Photoshop, dengan menggunakan *tools shape pen tools*, dengan ini pembuatan grafis seperti menggunakan pensil dalam kertas, namun pensil disini menggunakan cursor dengan mouse.

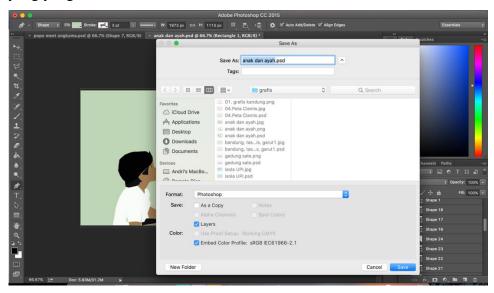


Gambar.3.29 Proses Pembuatan Grafis Menggunakan Photoshop Sumber: Dokumentasi Penulis, 2016



Gambar.3.30 Proses Pembuatan Grafis Sumber: Dokumentasi Penulis, 2016

Dalam proses pembuatan grafis dilakukan satu demi satu sampai garis yang dibuat berbentuk *shape* yang nantinya mempermudah dalam proses pembuatan *motion graphic*. langkah ini dilakukan di semua grafis yang yang dibuat.

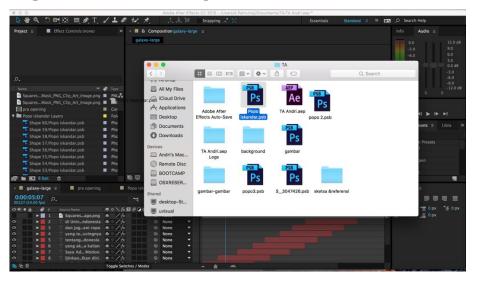


Gambar.3.31
Proses *Save* Grafis
Sumber: Dokumentasi Penulis, 2016

Jika telah selesai dalam proses pembuatan shape jangan lupa untuk menyimpan *file* dalam bentuk Photoshop itu sendiri, karena Photoshop dan After Effect merupakan satu produk dari Adobe sehingga *file* dalam

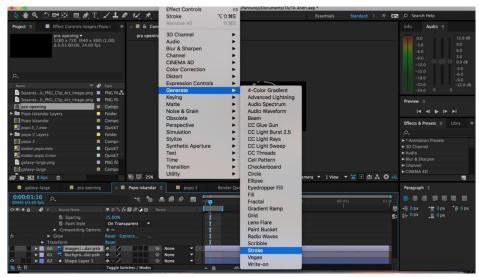
Photoshop yang meghasilkan grafis bisa dibuka di After Effect dalam proses penggerakan grafis (*motion graphic*).

c. Tahap Pembuatan Motion Graphic



Gambar.3.32 Langkah Pembuatan *Motion Graphic* Sumber: Dokumentasi Penulis, 2016

Dalam pembuatan Motion Graphic langkah yang perlu dilakukan yakni dengan membuka terlebih dahulu aplikasi yang digunakan yakni Adobe After Effect, lalu membuka *file*e grafis dari *file* Photoshop yang sebelumnya telah disimpan.



Gambar.3.33 Langkah Pemberian *Effect* Sumber: Dokumentasi Penulis, 2016

Dalam langkah pembuatan *Motion Graphic file* grafis dari Photoshop bisa kita gerakan mulai dari menambahkan *effect*, memainkan skala, posisi dll.



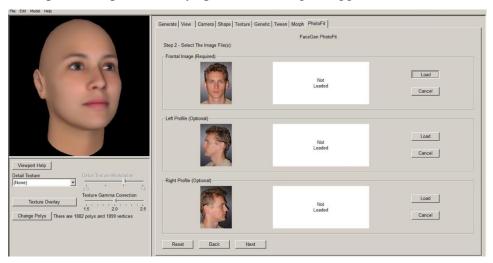
Gambar.3.34 Hasil Pemberian *Effect* Sumber: Dokumentasi Penulis, 2016

Langkah selanjutnya yakni memasukan teks kedalam *motion* graphic, memasukan teks ada dua cara yakni bisa di buat terlebih dahulu di Photoshop lalu di edit dalam After Effect atau langsung menggunakan tools teks dalam After Effect nya langsung, kedua caranya sama bisa memilih font dan ukuran yang diinginkan. Di Affter Effect teks dapat di gerakan dengan menggunakan effect, teks tentunya mengambil dari storyboard yang telah dibuat.



Gambar.3.35 Langkah Memasukan Teks ke Dalam *Motion Graphic* Sumber: Dokumentasi Penulis, 2016

Dalam proses pembuatan grafis dan penggerakannya sebenarnya bukan hanya menggunakan Photoshop ataupun After Effect, tetapi bisa menggunakan program lainya, seperti dalam pembuatan bumper dalam karya ini mengunakan program Facegen Modeller dan Autodesk 3ds Max, meskipun nanti pada akhirnya proses finishing menggunakan After Effect.



Gambar.3.36 Langkah Pembuatan *Animation* Popo Iskandar Sumber: Dokumentasi Penulis, 2016

Dalam pembuatan animasi Popo Iskandar langkah awalnya dengan menggunakan Facegen Modeller, untuk mengejar kemiripan animasi yang dihasilkan dengan sosok Popo Iskandar.



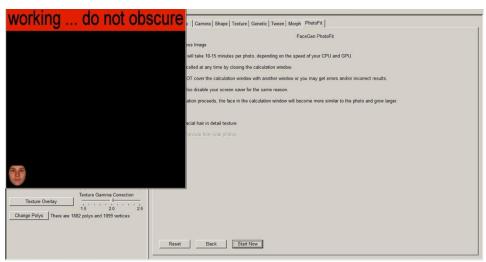
Gambar.3.37 Proses Memasukan Foto ke Program Sumber: Dokumentasi Penulis, 2016

Dalam program ini animasi yang di hasilkan bisa menyesuaikan dengan foto Popo Iskandar, oleh karena itu perlu perlu adanya foto yang di gunakan dalam program untuk menyesuaikan tata letak titik-titik penting dalam pembuatan wajah.



Gambar.3.38 Langkah Menyesuaikan Tata Letak Titik Muka Sumber: Dokumentasi Penulis, 2016

Dalam menyesuaikan tata letak titik-tik terpenting wajah seperti letak mulut, hidung, mata, dengan cara menggeser titik-titk yang sediakan dalam program.



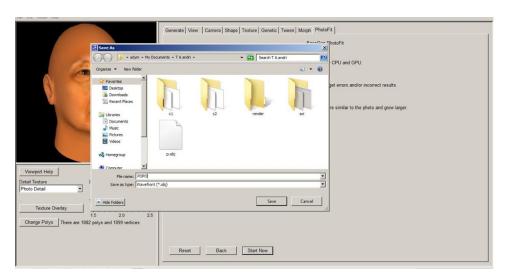
Gambar.3.39
Proses *Rendering* Facegen
Sumber: Dokumentasi Penulis, 2016

Setelah meletakan titik-titik yang menjadi patokan dalam pembuatan wajah, program ini bisa menyesuaika langsung dengan foto yang masukan tadi, jadi jika sudah selesai langsung lanjut ke program selanjutnya atau bisa dikatakan proses *render* dalam program ini.



Gambar.3.40 Tampilan Hasil *Rendering* Sumber: Dokumentasi Penulis, 2016

Setelah proses render yang cukup memakan waktu lama, hasil yang dihasilkan bisa dilihat, jika hasil kurang pas bisa diulangi dari proses pemilihan foto, atau ke proses menyesuaikan tata letak titik-titik dalam wajah, dalam proses ini hanya mengejar kemiripan wajah tidak dengan skala, lebar, ataupun bagian kepala lainnya.



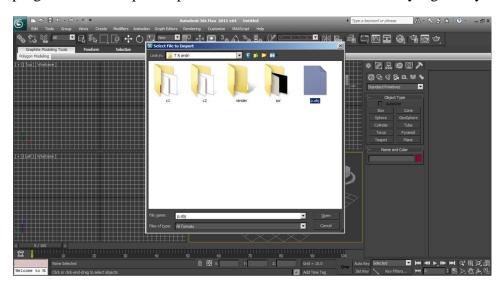
Gambar.3.41 Langkah Menyimpan *File* Sumber: Dokumentasi Penulis, 2016

Jika hasil yang dihasilkan dirasa sudah cukup, *file* bisa disimpan untuk diproses ke tahap atau program selanjutnya.



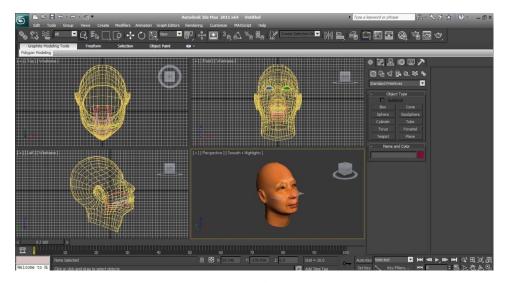
Gambar.3.42 Proses membuka Program Autodesk 3ds Max Sumber: Dokumentasi Penulis, 2016

Tahap selanjutnya membuka program Autodesk 3ds Max, dalam program ini untuk proses pembuatan bentuk badan dan detail yang lainnya.



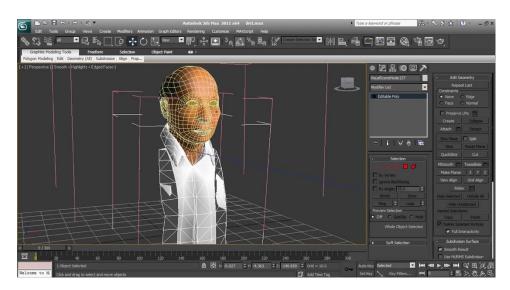
Gambar.3.43 Proses Membuka *File* Facegen Modeller dalam 3ds Max Sumber: Dokumentasi Penulis, 2016

Setelah program Autodesk 3ds Max, *file* dari Facegen Modeller yang telah disimpan pada tahap sebelumnya dibuka disini, untuk melanjutkan proses selanjutnya.



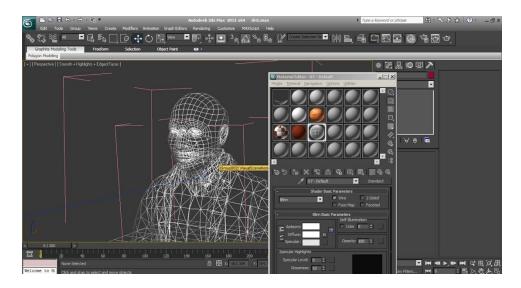
Gambar.3.44 Tampilan file Facegen Modeller Dalam Autodesk 3ds Max Sumber: Dokumentasi Penulis, 2016

File yang telah dibuka selanjutnya bisa diproses ke proses pembuatan bagian kepala tubuh lainnya, mulai dari skala wajah , bagian telinga, rambut, dan rinciannya yang lainnya.



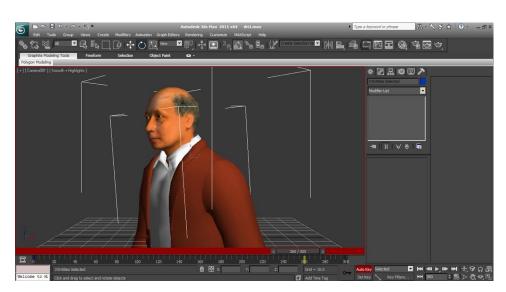
Gambar.3.45
Proses *Modelling*Sumber: Dokumentasi Penulis, 2016

Dalam proses pembuatan bagian kepala dan badan yang lainnya ini sering disebut proses *modelling*, yakni proses menyesuaikan dengan animasi yang diingikan.



Gambar.3.46 Proses Memasukan *Texture* Sumber: Dokumentasi Penulis, 2016

Setelah proses *modelling* selesai, proses selanjutnya yakni pemberian texture, dalam pembuatan texture ini menyesuaikan dengan texture dan warna yang diinginkan.



Gambar.3.47 Proses Membuka Program Autodesk 3ds Max Sumber: Dokumentasi Penulis, 2016

Proses selanjutnya yakni membuat *modelling* grafis ini memutar, yang nantinya menjadi *frame* demi *frame* untuk digerakan menjadi *Motion Graphic*.



Gambar.3.48 Proses Menyesuaikan *Resolusi* Sumber: Dokumentasi Penulis, 2016

Jika sudah selesai simpan *file* ini, seperti proses program lainnya dengan resolusi yang sama yang akan dibuat.



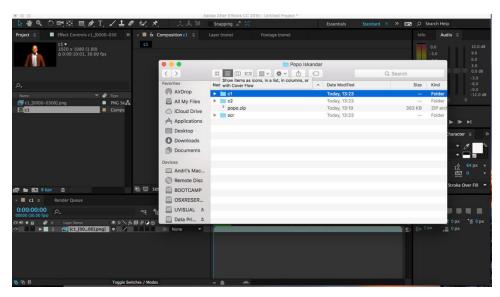
Gambar.3.49 Proses Rendering Autodesk 3ds Max Sumber: Dokumentasi Penulis, 2016

Dalam proses penyimpanan *file* akan memakan waktu cukup lama, karena proses ini sama dengan proses *rendering*, menyimpan file grafis frame demi frame animasi memutar yang mencapai 300 *frame*.



Gambar.3.50 Proses Membuka Program After Effect Sumber: Dokumentasi Penulis, 2016

Penyimpanan *file* Autodesk 3ds Max hanya sekedar menyimpan *file* frame animasi Popo Iskandar, dalam menggerakannya tetap menggunakan After Effect, maka jika sudah selesai penyimpanan *file* Autodesk 3ds Max langkah selanjutnya membuka Adobe After Effect, dan *open* file Autodesk 3ds Max dari *folder*.



Gambar.3.51 Membuka *file* Autodesk 3ds Max Dalam Program After effect Sumber: Dokumentasi Penulis, 2016

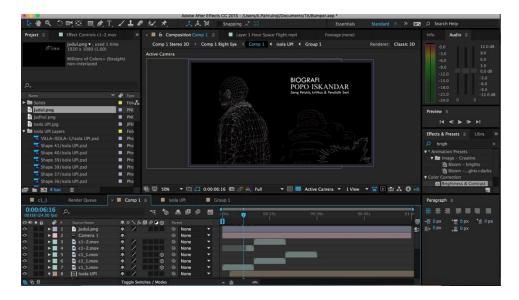


Gambar.3.52 Tampilan *File* Autodesk 3ds Max dalam After effect Sumber: Dokumentasi Penulis, 2016

Tampilan *file* Autodesk 3ds Max akan menyenyusun 300 *frame* dengan sendirinya, sehingga langkah selanjutnya hanya *add file to rendering*.



Gambar.3.53 Rendering File Autodesk 3ds Max dalam After Effect Sumber: Dokumentasi Penulis, 2016

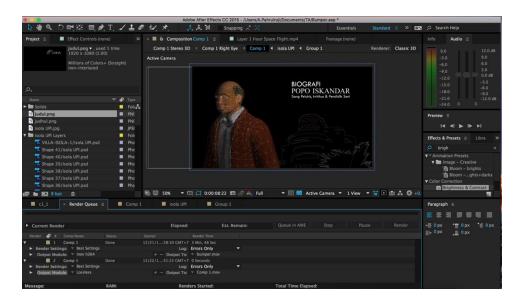


Gambar.3.54
Proses *Finishing Editing* dalam After Effect
Sumber: Dokumentasi Penulis, 2016

Proses akhir dalam proses ini adalah dengan menyusun semua *file motion graphic* yang dibuat sehingga menjadi satu kesatuan dalam *bumper, part* 1, *part* 2, dan *part* 3, dengan memperhatikan *fade in* dan *fade out* tiap sambungan motion graphic per-*scene* yang dibuat, agar tidak mengganggu video secara visual. Jika sudah selesai semuanya maka *rendering* secara keseluruhan.



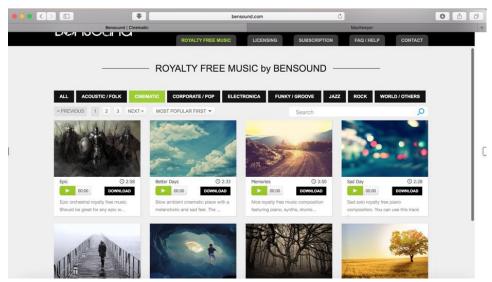
Gambar.3.55 Proses Menyesuaikan *Fade In* dan *Fade Out* Sumber: Dokumentasi Penulis, 2016



Gambar.3.56 Proses *Rendering Video* dalam After Effect Sumber: Dokumentasi Penulis, 2016

d. Editing Sound

Tahap dalam *editing sound* yakni tahap dalam memilih dan mengolah *sound* yang dapat menunjang dalam karya ini, sehingga dalam penambahan seperti *effect-effect sound* dapat menambah penekanan dalam penyampaian informasi.



Gambar.3.57
Proses *Searching*Sumber: Dokumentasi Penulis, 2016

Dalam *editing sound* tentunya harus mencari *effect-effect* dan *basic sound*-nya terlebih dahulu, dalam proses ini bisa melakukan take dulu, baru di *edit*, atapun *download* terlebih dahulu, karena untuk zaman

sekarang untuk *basic sound* sudah bisa kita dapatkan secara bebas, namun perlu diperhatikan dalam pengambilan *sound* harus dipastikan *free royalty*, dalam artian jika kita menggunakannya tidak akan ada gugatan dari pembuatnya.

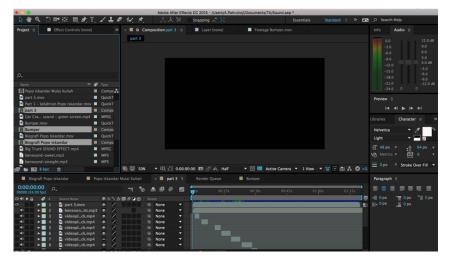


Gambar.3.58
Proses *Editing Sound*Sumber: Dokumentasi Penulis, 2016

Jika *basic sound* sudah ditemukan maka selanjutnya bisa langsung ke tahap selanjutnya yakni tahap penambahan *effect*.

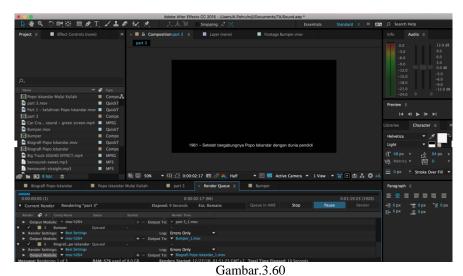
e. Proses Rendering Akhir

Dalam proses *rendering* akhir adalah proses *finishing* dalam *editing video*, yakni menyatukan seluruh konten video dan sound.



Gambar.3.59 *Proses Synchronize*Sumber: Dokumentasi Penulis, 2016

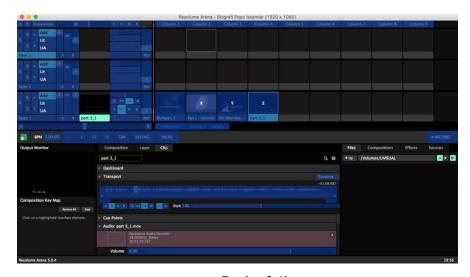
Dalam proses ini perlu adanya penempatan video dan *sound* dengan tepat dalam *composite*, dan jika telah *synchronize*, maka tahap selanjutnya yakni *rendering* akhir.



Proses Rendering Akhir
Sumber: Dokumentasi Penulis, 2016

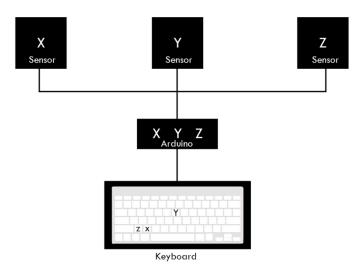
f. Proses penyajian karya

Proses penyajian karya yakni proses akhir dalam pembuatan karya secara keseluruhan, karya video yang telah di buat dimasukan ke rangkaian pedestal yang telah dibuat yang nantinya menjadi bagian dalam karya. Karya video diputar dalam *software* Resolume, dari Resolume video masuk melalui kabel HDMI ke menuju tv LCD.



Gambar.3.61
Setting Resolume
Sumber: Dokumentasi Penulis, 2016

Dalam aplikasi Resolume, video yang dibagi menjadi 4 bagian, bumper, part 1, part 2, dan part 3, dimasukan tools ke keyboard untuk pemutaran tiap videonya, terkecuali untuk bumper, karena bumper di setting untuk play tiap video yang lainnya telah diputar.



Gambar.3.62
Setting Sensor, Arduino, dan Input ke Keyboard Laptop
Sumber: Dokumentasi Penulis, 2016

Tiap *keyboard* yang dipakai lalu dihubungkan dengan arduino yang telah di setting, dengan cara 3 sensor yang dihubungkan dengan kabel ke arduino,lalu sambungkan arduino pada laptop/PC dengan menggunakan kabel serialnya. Setalah itu *download* dan *install* program arduino IDE.



Gambar.3.63

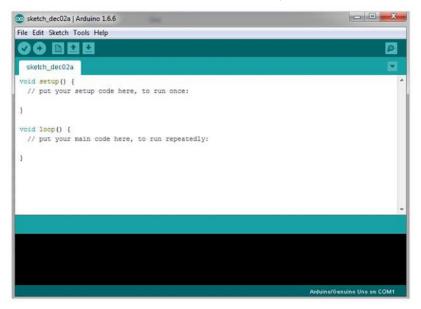
Download Arduino IDE

Sumber: Dokumentasi Penulis, 2017

Setelah proses *download* dan *install* arduino, jalankan program arduino-nya.



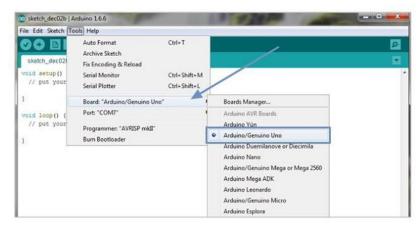
Gambar.3.64 Jalankan program Arduino IDE Sumber: Dokumentasi Penulis, 2017



Gambar.3.65 Program Arduino IDE Sumber: Dokumentasi Penulis, 2017

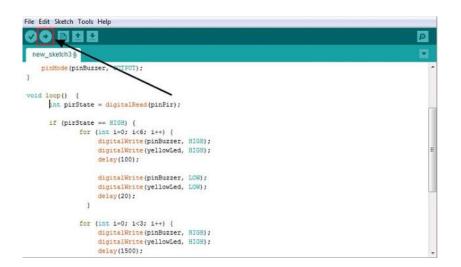
Terdapat 5 menu utama yang terdapat pada bagian atas IDE yaitu file, edit, sketch, tools dan help. Untuk men-setting board yang digunakan,

klik pada menu "Tools", pada bagian "Board", pilih sesuai dengan board arduino yang digunakan (dalam kasus ini adalah Arduino Uno).



Gambar.3.66 Open Arduino/Genuino Uno Sumber: Dokumentasi Penulis, 2017

Selanjutnya adalah setting port, pada bagian "Port", pilih port yang tersedi. Untuk beberapa keadaan, nama port yang ditampilkan bisa berbeda. Upload sketch adalah tahap dimana program ditanamkan pada board arduino. Pada tutorial ini, diasumsikan bahwa anda telah selesai menulis program yang akan ditanamkan pada board arduino. Untuk mulai meng-upload program, hubungkan board arduino ke PC melalui USB, klik pada icon Panah Kanan seperti yang ditunjukkan pada gambar dibawah ini:



Gambar.3.67 Mulai meng-*upload program* Sumber: Dokumentasi Penulis, 2017

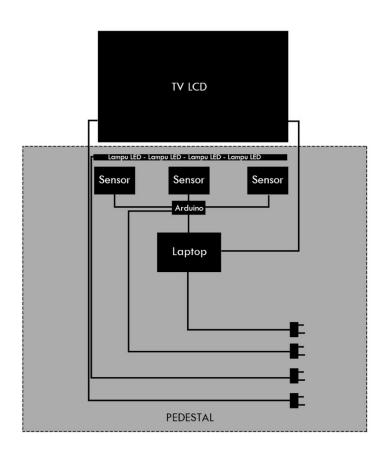
Proses upload akan berjalan selama beberapa detik. Jika tidak ada kesalahan pada kode program yang dibuat, akan ada notifikasi "Done uploading" yang menandakan bahwa sketch berhasil di-upload ke board arduino.



Gambar.3.68

Done uploading
Sumber: Dokumentasi Penulis, 2017

Setelah *setting* arduino telah selesai maka lakukan langkah terakhir yakni dengan menyusun seluruhan rangkaian penyajian karya.



Gambar.3.69 Rangkaian Keseluruhan Penyajian Karya Sumber: Dokumentasi Penulis, 2017

Dalam penyajian karya pasang lampu led, akrilik, dan susun rangakian dari laptop ke TV LCD memakai kabel HDMI, lalu dari sensor ke arduino, ardunio ke laptop, sambungkan ke sumber listrik, dan jalankan program resolume.