BAB IV. TEKNIS PRODUKSI DAN APLIKASI MEDIA

4.1 Strategi Perancangan

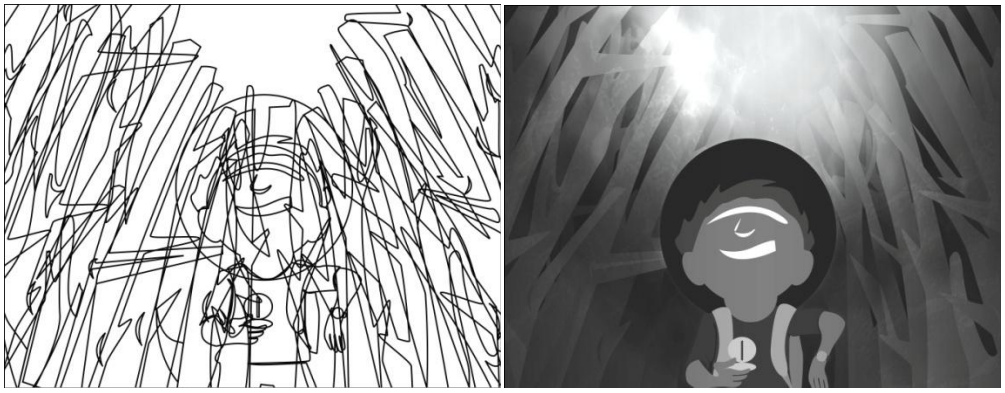
Proses pembuatan aplikasi multimedia ini dimulai dari pengumpulan data dan informasi yang akan dijadikan konten dan materi dari media utama, selanjutnya adalah studi visual dengan mempelajari referensi-referensi visual.



Gambar IV.1 Reverensi visual

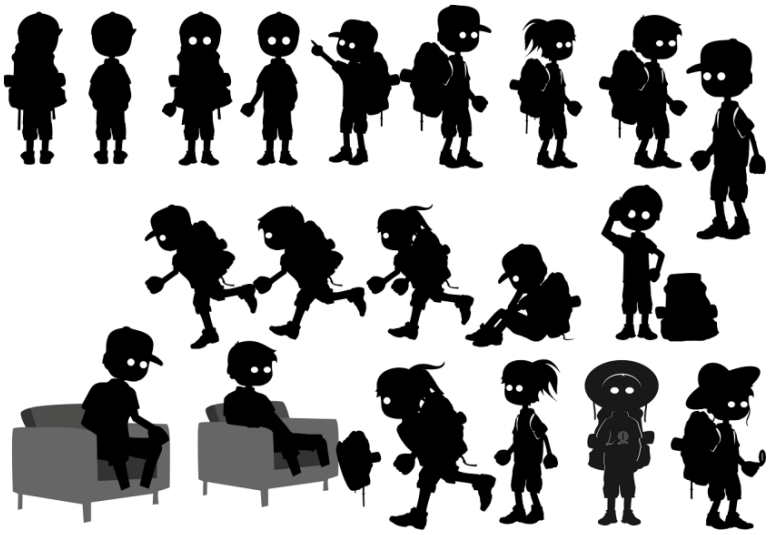
Sumber: Data pribadi (2016)

Setelah mempelajari referensi visual hingga menemukan konsep dan gaya visual yang akan digunakan, tahap selanjutnya adalah pembuatan sketsa gambar yang kemudian discan untuk kemudian melakukan proses digital, menggunakan *software* berbasis *vector*, sketsa *ditrace outline* nya menggunakan *pentools* dan selanjutnya melakukan proses pewarnaan monokrom. Setelah selesai proses pewarnaan kemudian dibuat layout, pengaturan ukuran, serta tata letak atribut konten lainya.



Gambar IV.2 *Tracing* dan pewarnaan

Sumber: Data pribadi (2016)



Gambar IV.3 Desain karakter

Sumber: Data pribadi (2016)

Setelah semua tahapan selesai, selanjutnya file di *export* dalam format Png dengan format warna RGB (*Red, Green, Blue*) sebagai bahan untuk selanjutnya diproses dengan *software Flash*. Bagian menu utama dari aplikasi multimedia menggunakan resolusi layar 1280 x 720 pixel. *landscape*, berlaku juga untuk menu lainya dalam aplikasi ini.

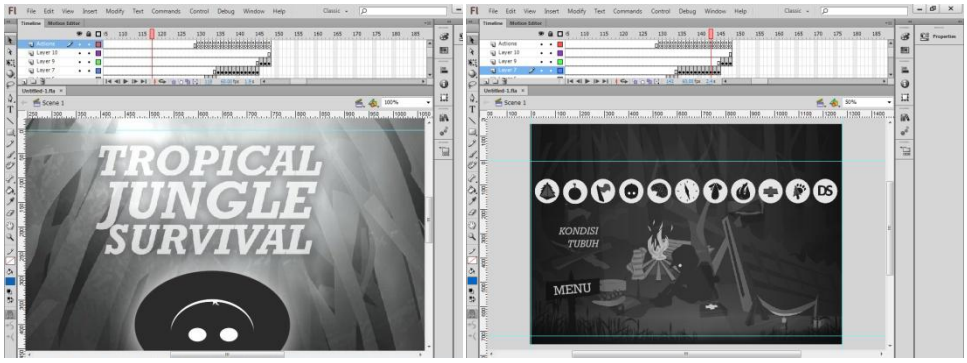
4.2 Media Utama

Media utama berupa aplikasi multimedia, yang bertujuan agar media dapat dengan mudah berbaur dengan target masyarakat yang mengakses data melalui media berupa gadget. Media ini dipilih karena dapat meliputi berbagai media dan

bersifat praktis, tahan lama dan dapat digunakan atau dibaca berulang–ulang. Media aplikasi didukung dengan beberapa keilmuan desain lainya seperti perancangan sebagai berikut:

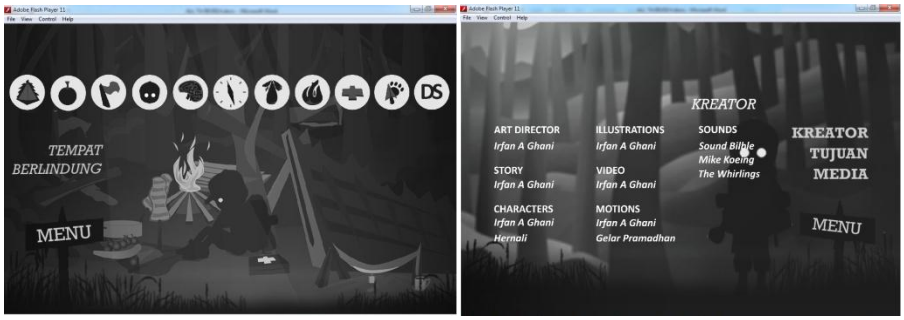
- Multimedia Interaktif.

  Memulai dengan menempatkan konten gambar dan teks yang telah disiapkan sebelumnya kedalam latar di *Adobe Flash*. Setelah disusun penempatan bahan dan animasi, selanjutnya memfungsikan tombol – tombol dan animasi tersebut dengan pemrograman Action Script 3.0.



Gambar IV.4 Desain aplikasi *Flash*

Sumber: Data pribadi (2016)



Gambar IV.5 Tampilan halaman

Sumber: Data pribadi (2016)

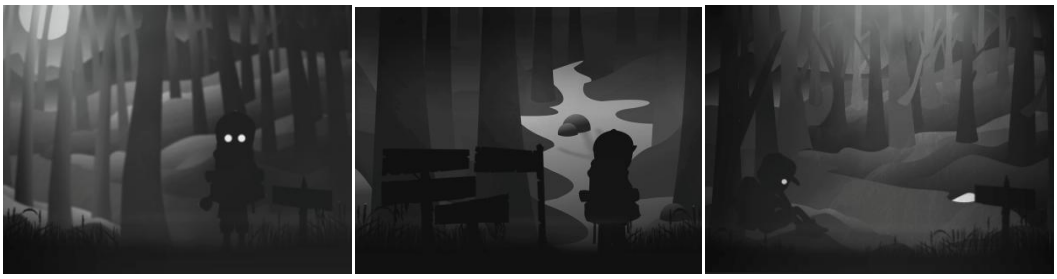
- Ilustrasi Digital,

  Proses pembuatan ilustrasi gambar untuk kebutuhan konten visual pada aplikasi *Flash*.



Gambar IV.6 Proses pembuatan. Sketsa manual, Trace *vector*, Photosop

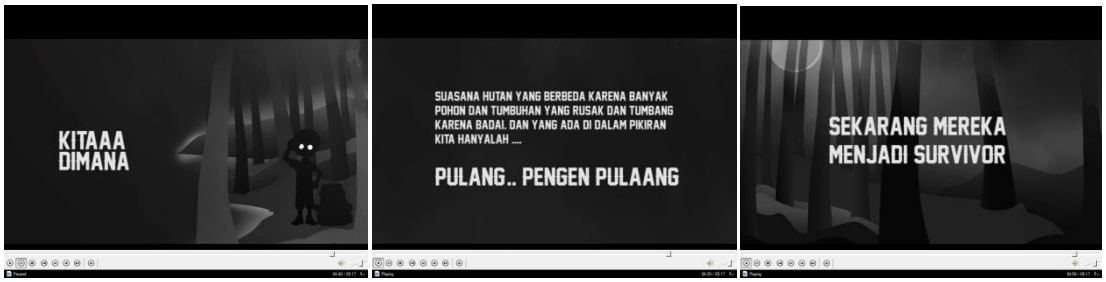
Sumber: Data pribadi (2016)



Gambar IV.7 Hasil akhir ilustrasi

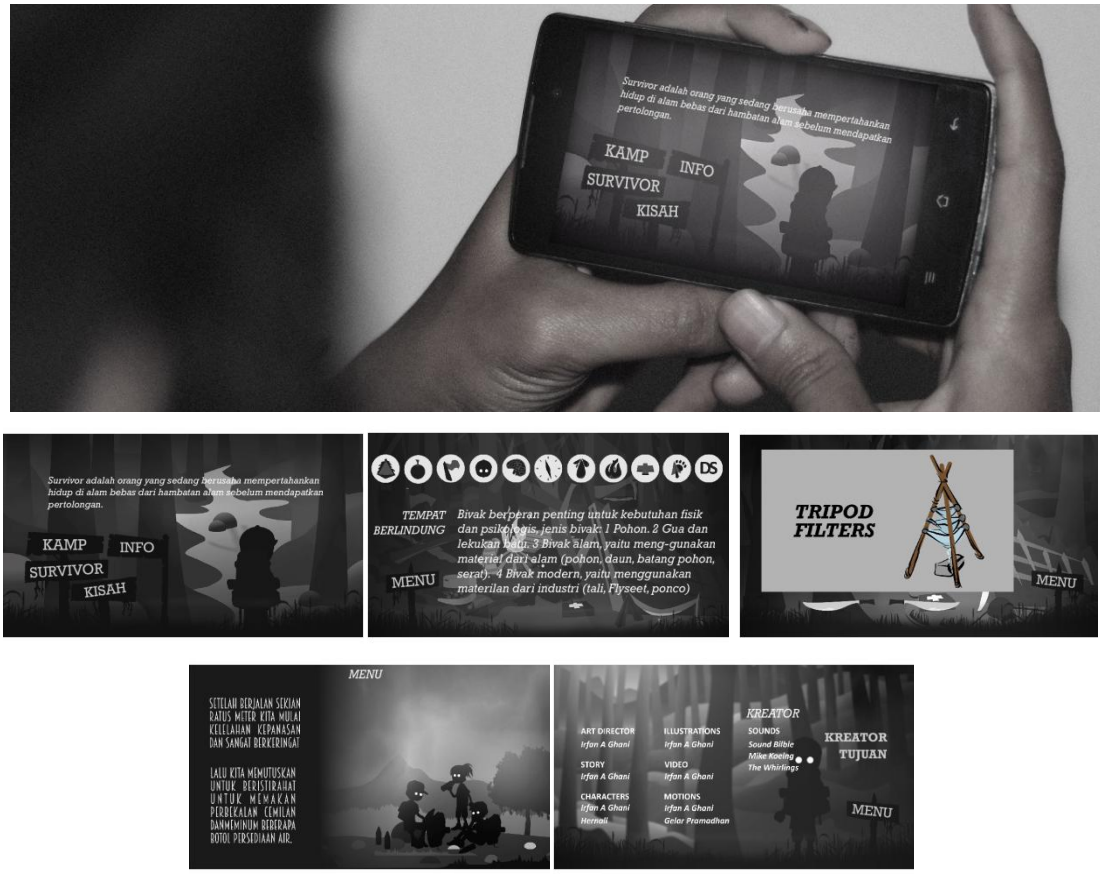
Sumber: Data pribadi (2016)

- Audio Visual, menggunakan efek suara seperti suara tombol, efek-efek suara pegunungan, angin, hujan, burung, jangkrik, mesin mobil, air, pohon, kayu dari situs *Sound Bilble* dan efek-efek suara horor dari dan menggunakan *backsound* dari situs Mike Koeing, selain itu pada video *teaser* menggunakan *backsound instrumental postrock* dari *The Whirlings*.



Gambar IV.8 Pengabungan ilustrasi dan *sound* efek dalam format mp4

Sumber: Data pribadi (2016)



Gambar IV.9 Hasil aplikasi akhir pada *smartphone*

Sumber: Data pribadi (2016)

4.3 Media Pendukung

4.3.1. Kotak Kemasan.

Sebagai media pengemas *survival kit "tropical jungle survival"*.



Gambar IV.10 Kemasan *tropical jungle survival*.

Sumber: Data pribadi (2016)

Spesifikasi:

Ukuran : 17 x 13 x 13 cm

Bahan Material : *Plactic* + Cat Black doff + *Sticker Graftec*

Teknik : Cat semprot + *Print Digital*

4.3.2. *Survival Kit.*

Untuk bekal awal bagi segmen pasar, *Survival kit* merupakan peralatan utama dan senjata seorang *survivor* pada medan *survival*. Dengan survival *kit* ini target khalayak sudah memperisapkan diri dari segi perengkapan *survival*.

Tabel IV.1 *Survival Kit & Aid Kit*

Sumber: Data pribadi (2016)

Isi Survival Kit		
Senter + Batry cadangan	Jarum & Benang	Peluit
Kaca pembesar	Tali / *Paracord*	Cermin
Lilin	Kawat jerat	Kompas
Korek api / Korek Senter	Kail & Senar / Nylon	Pisau Serbaguna
Fire starter	Plester, Perban, Obat merah	*Trashbag*
Notebook + Pensil	*Emergency sleepingbag*	Botol Air Minum
Isi P3K		
CTM, Insidal (gatal)	Anti Malaria ()	Ampicilin (antibiotik)
Postan, Aspirin (analgetik)	Alkohol 70%	Entrostop (antimencret)



Gambar IV.11 *Survival kit*

Sumber: Akun youtube Greg Dionne, di akses agustus (2016)

4.3.3. Karu Remi / *Poker*

Sebagai *fun* media, penyerdehanaan dari kegiatan pendakian dan kondisi *survival* yang dibentuk dalam kartu permainan, sebagai bentuk kecil sarana implementasi dari hasil yang diperoleh dari media utama. Sebagai sarana bermain bersama teman dengan maksud mengarah pada *point of contact* dari *user*.



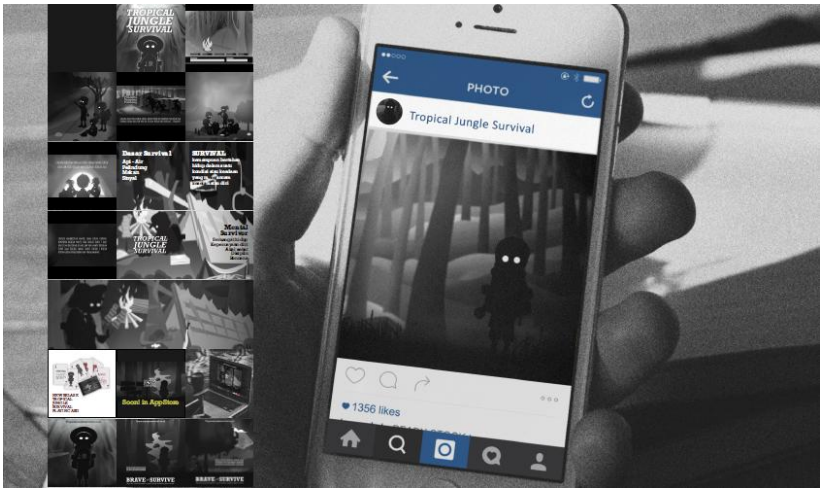
Gambar IV.12 Media permainan, kartu remi.
Sumber: Data pribadi (2016)

Spesifikasi:
Ukuran : 5 x 8 cm
Bahan Material : *Art Paper* 260 gr + Laminasi panas doff
Warna : CYMK
Teknik : *Print Digital*

Dengan laminasi panas *doff* depan belakang dan *art papper* 260gram membuat kartu lebih tebal, kuat dan tahan lama untuk dipakai dalam kegiatan pendakian.

4.3.4. Media Sosial Instagram.

Kecenderungan para pengguna internet ialah lebih tertarik pada bahasa visual. Gaya-gaya promosi dengan Instagram pun sangat unik dan variatif. Kadang, pengguna bisa menikmati rangkaian foto yang dibuat secara estetis dan sangat menarik perhatian.



Gambar IV.13 Media sosial, instagram

Sumber: Data pribadi (2016)

Spesifikasi:

Ukuran : Dimensi 1080 x 1080 pixel

Format : JPEG

Warna : RGB

Resolusi : 200dpi

Teknik : *Digital - Online*

4.3.5. Poster.

Fungsinya seperti media sosial hanya dalam bentuk cetak dengan konten dan tempat yang bersifat khusus yang akan disesuaikan sesuai kepentingan. Disebar disekitar tempat makan, kampus, sekolah, taman, pusat keramaian kota. toko-toko *outdoor* dan acara *outdoor*.



Gambar IV.14 Poster A4

Sumber: Data pribadi (2016)

Spesifikasi:

Ukuran : 3 x A3 (29,7 x 42 cm) + 3 x A4 (21 x 29,7 cm)

Bahan material : *Art Paper* 150 gr + Laminasi doff

Warna : CYMK

Resolusi : 300dpi

Teknik : *Print Digital*

4.3.6. *Video Teaser.*

Sebagai media *attention* terhadap media utama, *video teaser* berguna untuk menarik simpatik khalayak umum, khususnya para pendaki gunung. ditayangkan di youtube dan media sosial seperti instagram, line dan facebook.



Gambar IV.15 Kisah cerita pendek pendakian

Sumber: Data pribadi (2016)

Spesifikasi:

Ukuran : HD (1280 x 720 pixel)

Format : Mp4

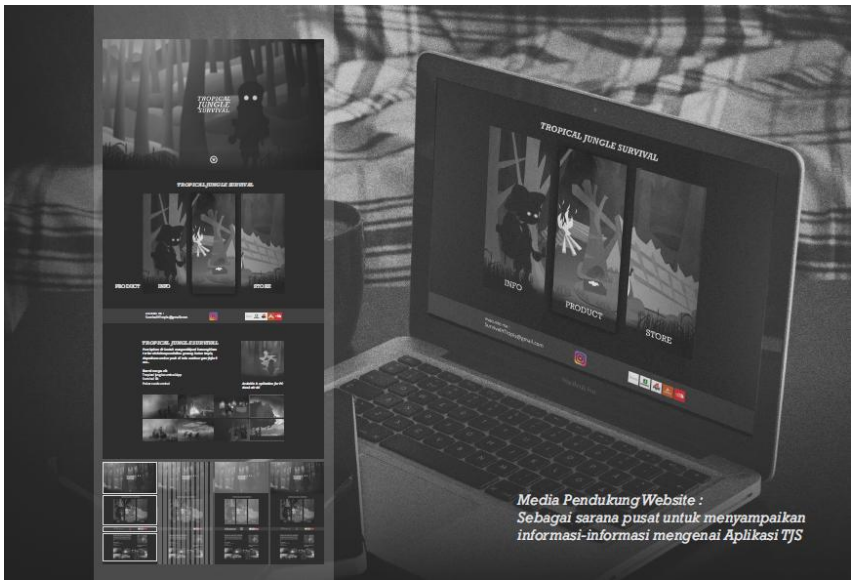
Durasi : 26 & 94 detik

Teknik : *Video file*

Video teaser mencangkup segala unsur media yang dapat didengar dan dilihat serta memiliki gerakan sehingga penggunaan video *teaser* untuk menjadi media pendukung, *rendering* dengan *output* HD video 1280x720 dalam format Mp4 menjadikan *video teaser* menjadi fleksibel untuk ditonton dalam berbagai media dan *video player*.

4.3.7. *Official website*.

Website Statis adalah *web* yang mempunyai halaman tidak berubah. Sebagai media pusat dimana menampung semua informasi dari media promosi poster, *teaser*, media sosial.



Gambar IV.16 situs *web* resmi

Sumber: Data pribadi (2016)

Spesifikasi:

Ukuran : Dimensi 1280 x 3500 pixel

Format : Html

Warna : RGB

Teknik : *Online*

Official website ini dibuat dalam bentuk *single page* agar *user* dari aplikasi TJS tidak perlu banyak menghabiskan kuota internetnya untuk perpindahan link halaman, karena aplikasi digunakan dengan media *smartphone* memungkinkan *user* mengakses halaman *website* TJS melalui *smartphone* juga, informasi disampaikan dengan dengan desain *web* yang minimalis agar ringan diakses oleh *user* yang berfikir secara pragmatis.

4.3.8. Konten google Playstore

Playstore adalah toko resmi dari Google untuk terminal Android, tempat mendistribusikan film, musik, dan semua aplikasi. *Playstore* sebelumnya dikenal sebagai *Android Market*, adalah toko aplikasi resmi untuk *smartphone* Android dan tablet. *Google play store* sebagai tempat untuk mendistribusikan berbagai aplikasi, *ebook*, permainan dan lain–lain. Media promosi ditempatkan pada halaman unduhan aplikasi *Tropical Jungle Survival* dengan ukuran 480 pixel X 200 pixel (*landscape*).



Gambar IV.17 *Banner Playstore*

Sumber: Data pribadi (2016)