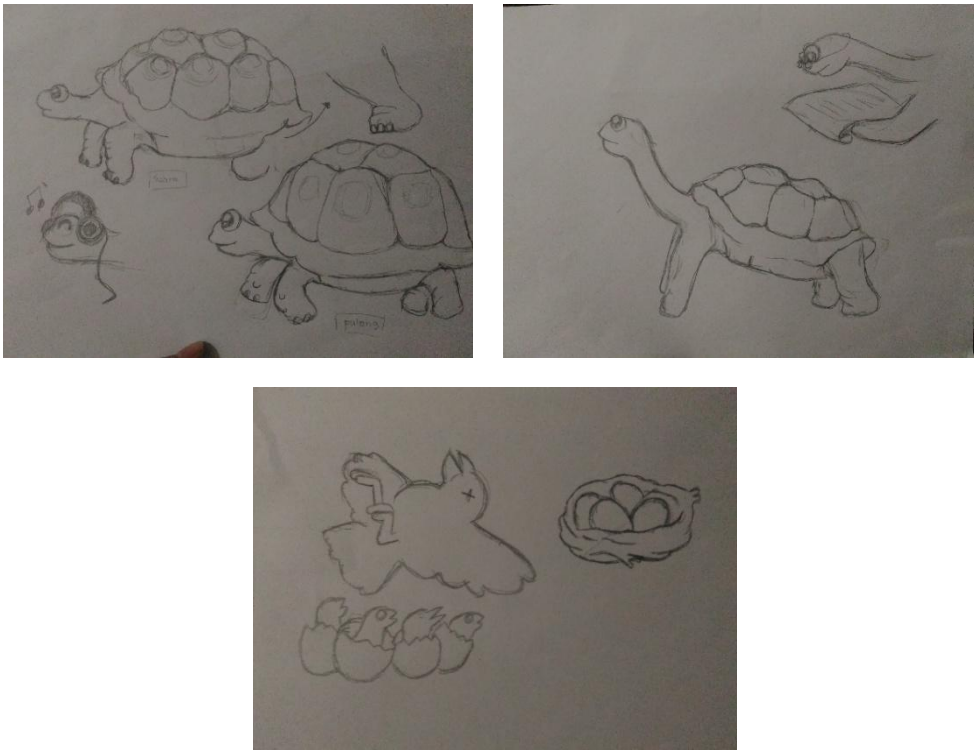
BAB IV. MEDIA DAN TEKNIS PRODUKSI

IV.1 Media Utama

CD Interaktif yang dijadikan sebagai media utama pada perancangan ini, tidak lepas dari konsep perancangan yang telah dibahas pada bab sebelumnya. Untuk mewujudkan keberadaan media tersebut, maka serangkaian proses dilakukan dalam tahap perancangan ini. Beberapa proses tersebut akan dijelaskan sebagai berikut:

IV.1.1 Sketsa

Sketsa awal dilakukan untuk mempermudah pembuatan ilustrasi yang akan dilakukan. Berdasarkan pada konsep ilustrasi yang telah disebutkan, bahwa kura-kura Galapagos akan mengalami penyederhanaan bentuk yang selanjutnya akan digunakan sebagai ikon utama pada perancangan ini. Sedangkan burung Finch juga akan mengalami penyederhanaan bentuk yang selanjutnya akan digunakan pada contoh kasus evolusi. Berikut contoh sketsa yang dilakukan untuk membuat ilustrasi vektor hewan:



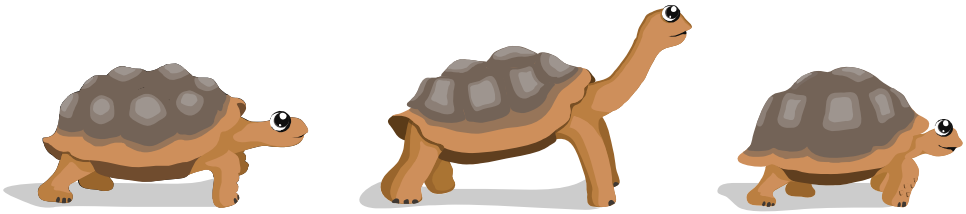
Gambar IV.1 Sketsa kura-kura dan burung
Sumber : Dokumentasi Pribadi

IV.1.2 Perancangan Digital

Dalam proses perancangan digital terdapat tiga tahap yang dilakukan, yaitu *tracing* (jiplak), pemberian warna, dan terakhir adalah tahap penyelesaian yang merupakan perwujudan animasi pada CD Interaktif dengan menggunakan *software Adobe Flash CS 6.*

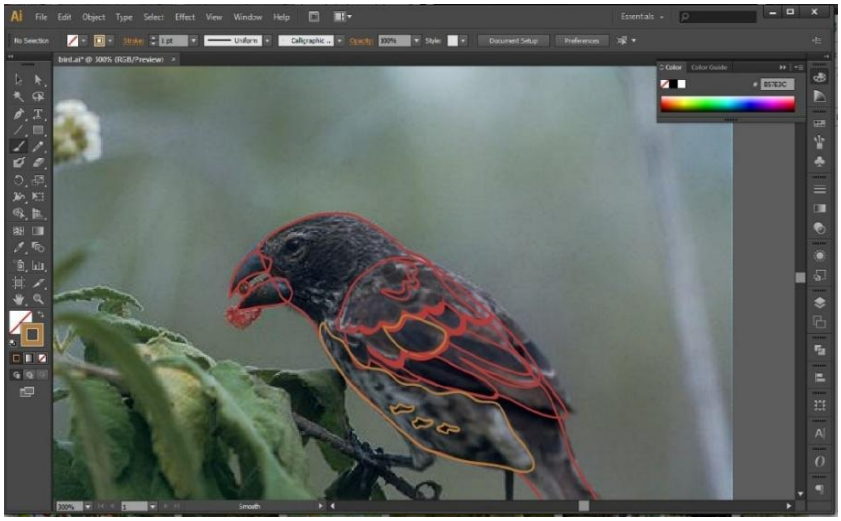
1.) *Tracing* dan Pemberian warna

Gambar kura-kura yang telah dibuat dengan sketsa sebelumnya, di-*tracing* hingga bentuk yang utuh, lalu diberi warna hingga selesai.



Gambar IV.2 Hasil akhir ilustrasi kura-kura Galapagos
Sumber: Dokumentasi Pribadi

Ada pun pada proses pembuatan ilustrasi burung Finch di bawah ini, *tracing* dilakukan tanpa menggunakan sketsa awal terlebih dahulu. Melainkan langsung *tracing* pada foto burung Finch secara langsung melalui *software Adobe Ilustrator CS6*. Berikut adalah *screen capture* pada pengerjaan *tracing* yang tanpa menggunakan sketsa manual terlebih dahulu:



Gambar IV.3 *Tracing* burung
Sumber: Dokumentasi Pribadi



Gambar IV.4 Hasil akhir ilustrasi burung Finch
Sumber: Dokumentasi Pribadi

Selain pada burung Finch, proses *tracing* yang dilakukan langsung tanpa menggunakan sketsa awal adalah pada proses pembuatan ilustrasi pemandangan Galapagos yang diambil langsung dari fotonya. Proses tersebut dapat dilihat melalui gambar berikut:



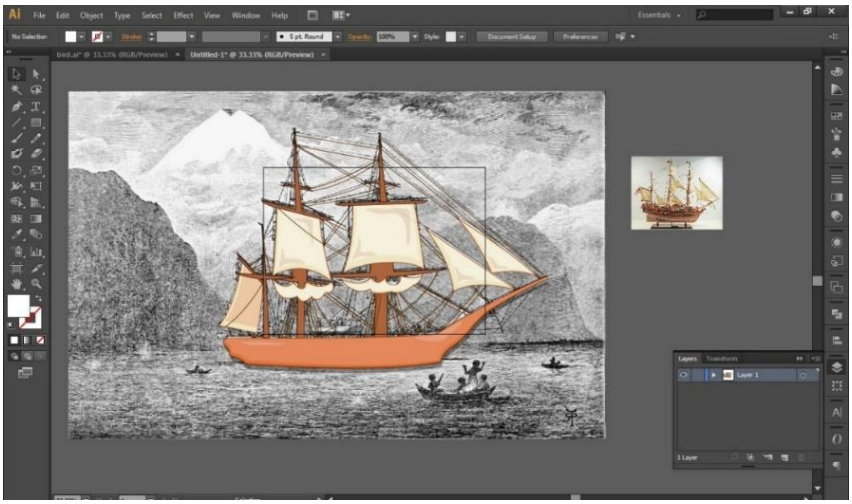
Gambar IV.5 Tracing pada foto Pulau Bartolome, Kep. Galapagos
Sumber: Dokumentasi Pribadi

Proses pengerjaan seperti yang ditunjukkan pada gambar di atas adalah sama pada tiap halaman. Jumlah halaman yang dibuat ada empat, menyesuaikan dengan konsep ilustrasi yang telah dijelaskan pada bab sebelumnya. Berikut adalah beberapa hasil ilustrasi pada pemandangan di Galapagos dengan menggunakan metode yang sama seperti cara yang telah disebutkan pada gambar sebelumnya, yaitu melakukan *tracing* langsung pada foto tanpa menggunakan sketsa manual.

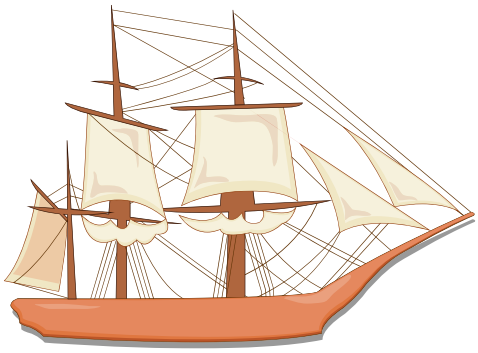


Gambar IV.6 Hasil akhir perancangan digital pemandangan alam di kepulauan Galapagos
Sumber: Dokumentasi Pribadi

Proses *tracing* pun dilakukan pada kapal HMS *Beagle* yang nantinya akan dijadikan sebagai ikon dalam bentuk tombol untuk keluar dari halaman CD Interaktif. Berikut adalah *screen capture* dari proses tersebut:



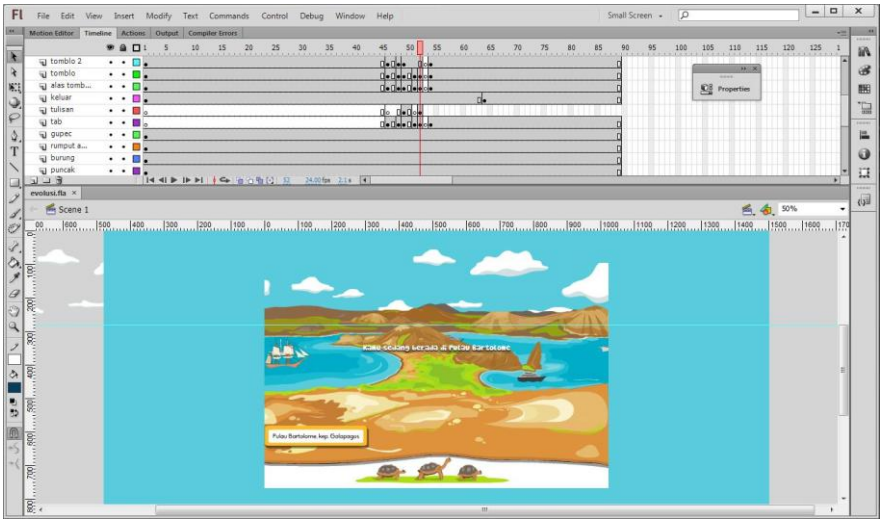
Gambar IV.7 *Tracing* kapal HMS *Beagle*
Sumber: Dokumentasi Pribadi



Gambar IV.8 Hasil ikon kapal HMS *Beagle*
Sumber: Dokumentasi Pribadi

2) Tahap penyelesaian

Tahap penyelesaian pada perancangan ini merupakan tahap dimana setelah semua ikon, illustrasi, elemen visual atau hasil lainnya telah jadi, maka hanya tinggal menggabungkan semua hasil karya tersebut menjadi satu kesatuan di dalam satu *layout*. Berikut adalah *screen capture* pada proses pengerjaan perancangan akhir pada media utama CD Interaktif:



Gambar IV.9 Teknis digital pada halaman Evolusi
Sumber: Dokumentasi Pribadi

Gambar di atas merupakan gambar proses *coding* pada ilustrasi yang telah selesai dibuat agar selanjutnya menjadi sebuah gambar yang bisa bergerak atau bisa disebut animasi. Beberapa ikon dan tombol juga diberi kode agar nantinya bisa di klik dan berjalan sesuai fungsinya. Warna biru yang berada di luar garis sengaja dibuat untuk

menghindari kebocoran ketika layar monitor lebih dari *stage* yang telah ditentukan. Halaman yang menjadi contoh tersebut adalah halaman evolusi. Semua halaman dikerjakan melalui tahap yang sama.

Setelah selesai memberikan *coding*, perlu dilakukan pengecekan terlebih dahulu apakah hasil yang telah jadi mengalami kegagalan dalam proses *coding*, atau berhasil. Berikut adalah contoh *screen capture* pengecekan pada halaman beranda.



Gambar IV.10 Tampilan halaman beranda di tahap pengecekan
Sumber: Dokumentasi Pribadi

Pada halaman beranda, di tampilkan *headline* yang mencadi ciri dari desain CD Interaktif ini. *Headline* tersebut di beri latar belakang kayu karena merupakan penekanan dari tema alam yang diambil. Terdapat dua tampilan *headline* pada perancangan ini. Penggunaan antara kedua *headline* tersebut adalah berbeda, maka dari itu desainnya pun berbeda. Pada desain pertama berfungsi untuk halaman pembuka, dan desain kedua adalah pada halaman beranda.

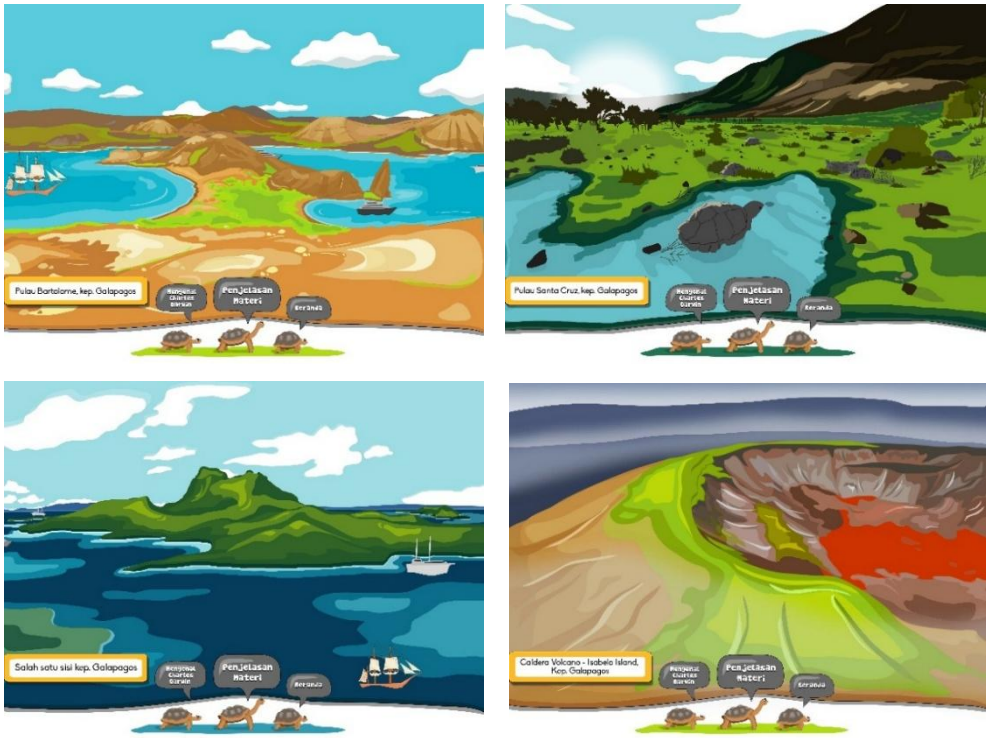
Perbedaan ini berdasarkan pada nilai kegunaan, dimana *headline* pertama lebih mengarah kepada umum yang sifatnya sebagai pembuka, sedangkan *headline* kedua adalah kebalikannya yaitu lebih dikhususkan lagi. Karena bersifat khusus, *Headline* kedua memiliki sub-headline dan tambahan ilustrasi burung. Berikut gambar headline yang lebih jelas:



Gambar IV.11 Tampilan Headline 1 & 2
Sumber: Dokumentasi Pribadi

Pada halaman beranda terdapat empat gambar yang memiliki fungsi masing-masing sebagai tombol menuju ke halaman yang diinginkan. Selain itu pada halaman ini juga memberikan fasilitas kepada pengguna untuk melihat keindahan Galapagos melalui foto dan video, dengan cara menekan tombol yang telah disediakan.

Setelah memilih ke salah satu gambar yang diinginkan, maka pengguna akan di bawa menuju halaman yang dipilihnya tersebut. Karena terdapat empat halaman, maka ada empat pemandangan yang akan dikunjungi oleh pengguna. Berikut adalah beberapa *screen capture* dari halaman yang akan dikunjungi:



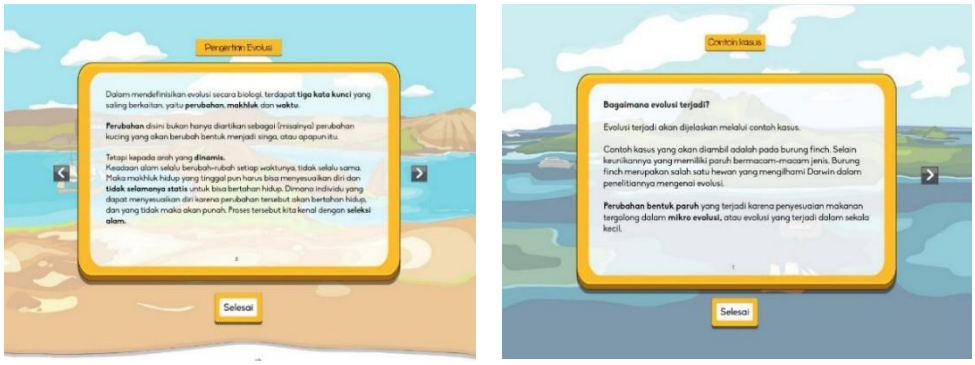
Gambar IV.12 Tampilan halaman depan pada tiap halaman
Sumber: Dokumentasi Pribadi

Tidak ada yang membedakan fungsi ikon pada setiap halaman, semuanya sama. Jika ingin mendapatkan materi, tekan tombol penjelasan materi. Jika ingin mengetahui biografi Charles Darwin, tekan tombol mengenal Charles Darwin, jika ingin kembali ke halaman beranda untuk berpindah dari satu halaman ke halaman lain, tekan beranda. Hanya saja yang membadakan adalah tombol keluar. Tombol keluar pada setiap halaman berbeda-beda, tulisan "keluar" akan muncul dengan sendirinya setelah menunggu beberapa saat. Tombol keluar ada yang melalui ikon kapal, kura-kura, atau batu yang keluar dari letusan gunung berapi. Setelah menekan tombol keluar maka tampilan yang akan didapat yaitu seperti berikut.



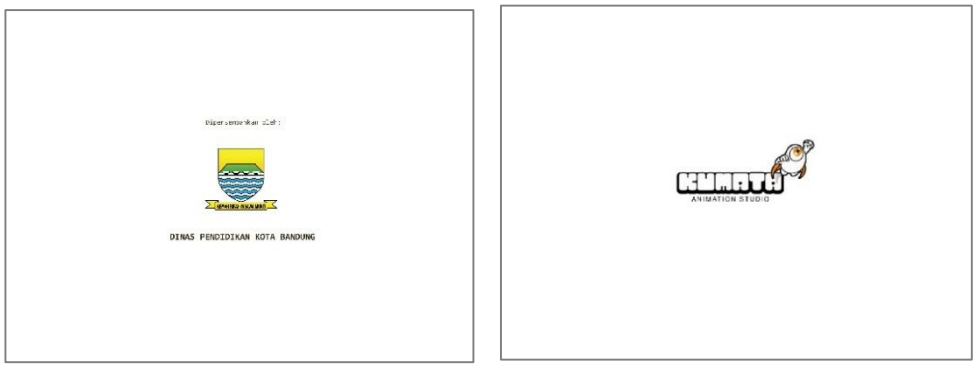
Gambar IV.13 Tampilan halaman keluar pada tiap halaman
Sumber: Dokumentasi Pribadi

Berikut adalah tampilan yang akan didapatkan setelah menekan tombol penjelasan materi pada setiap halaman:





Gambar IV.14 Tampilan isi materi pada tiap halaman
Sumber: Dokumentasi Pribadi



Gambar IV.15 Halaman Intro
Sumber: Dokumentasi Pribadi

Pada halaman intro atau pembuka, yang pertama ditampilkan adalah logo Dinas Pendidikan Kota Bandung, dan selanjutnya disusul dengan menampilkan logo Kumata Animation Studio. Memasukan logo Dinas Pendidikan ke halaman Intro, memiliki fungsi sebagai informasi bahwa penerbitan CD interaktif sebagai bahan penunjang pembelajaran siswa merupakan salah satu program kota Bandung. Dinas Pendidikan bekerja sama dengan Kumata Animation Studio dalam memproduksi CD Interaktif ini. Kumata merupakan salah satu studio animasi di kota Bandung yang menawarkan berbagai macam jasa, salah satu jasa yang ditawarkan adalah pembuatan animasi yang menggunakan *Flash.*

Jika perancangann sudah mencapai tahap akhir, maka semua hasil file yang telah selesai dan di simpan dalam bentuk *.exe* dan *.swf,* disimpan di dalam sebuah CD yang dikemas semenarik mungkin. Berikut adalah gambar dari CD dan kemasan CD yang telah dibuat:



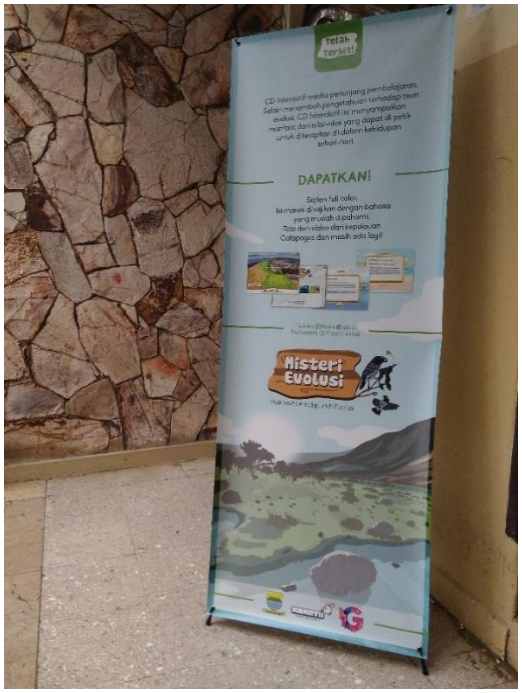
Gambar IV.16 Hasil *packaging* CD
Sumber: Dokumentasi Pribadi

IV.2 Media Pendukung

Media Pendukung berfungsi untuk mendukung keberadaan media utama. Media pendukung bisa berupa media yang akan menjadi tahap perhatian, pengingat, atau pun membagikan. Berikut hasil akhir dari perancangan pada media pendukung:

- *X-banner*

  X-banner diletakkan di tempat dimana media utama dipromosikan. *X-banner* berisi informasi singkat mengenai media utama.



Gambar IV.17 *X-Banner*
Sumber: Dokumentasi pribadi

Ukuran : 60 cm x 160 cm

Material : *Flesi Korea*

Teknis : *Digital Printing*

- *Flag-chain*

  Flag-chain digantung di langit-langit atau pada dinding. Tujuannya selain menarik perhatian juga memperindah *stand* tempat promosi.



Gambar IV.18 *Flag-Chain*
Sumber: Dokumentasi pribadi

Ukuran : 18 cm x 18 cm

Material : *Art paper* 310 gram

Teknis : Cetak *offset*

- Poster

  Poster digunakan untuk memberikan informasi mengenai keberadaan, dan keunggulan media utama kepada para target. Poster ini akan di tempelkan di mading sekolah-sekolah menengah atas. Poster yang dibuat ada dua macam jenis poster, yaitu yang pertama sebagai informasi sekilas mengenai keberadaan media utama, dan yang kedua adalah sebagai informasi singkat akan adanya keberadaan media utama serta keunggulan yang akan di dapatkan jika target membeli media utama tesebut.



Gambar IV.19 Poster
Sumber: Dokumentasi pribadi

Ukuran : 29,7 x 42 cm (A3)

Material : *Art papper* 210 gram

Teknis : Cetak *Offset*

- *Paper bag*

  Paper bag selain berfungsi sebagai wadah, juga berfungsi sebagai media pengingat berikut promosi ketika sedang dijinjing.



Gambar IV.20 *Paper bag*
Sumber: Dokumentasi pribadi

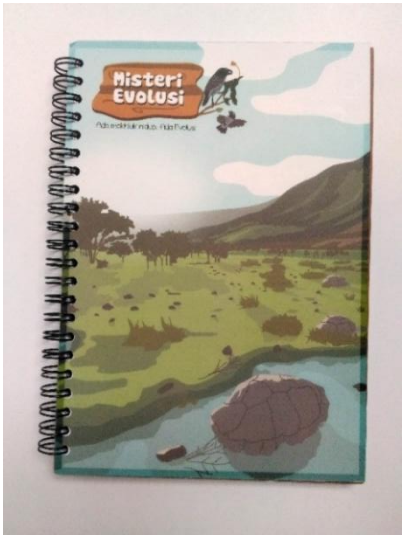
Ukuran : 16 cm x 22 cm

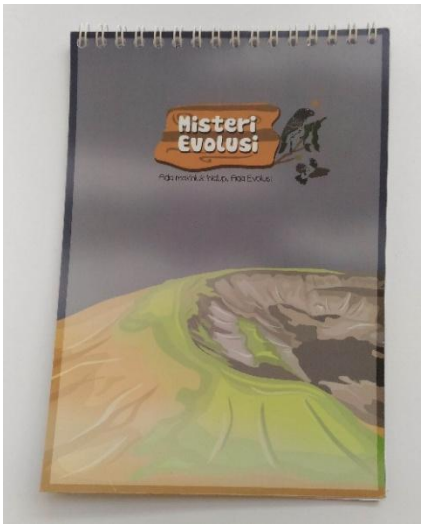
Material : *Art paper* 310 gram (Laminasi *Doff*)

Teknis : Cetak *Offset*

- Buku Catatan

  Buku catatan model pertama diberikan atas pembelian dari paket CD Interaktif Misteri Evolusi. Sedangkan buku catatan model kedua diberikan secara gratis pada 10 orang pembeli pertama. Pembagian dua desain buku catatan yang berbeda ini bermaksud untuk menaarik perhatian target. Buku catatan desain kedua diberikan juga secara gratis kepada guru yang mengajar mata pelajaran biologi.





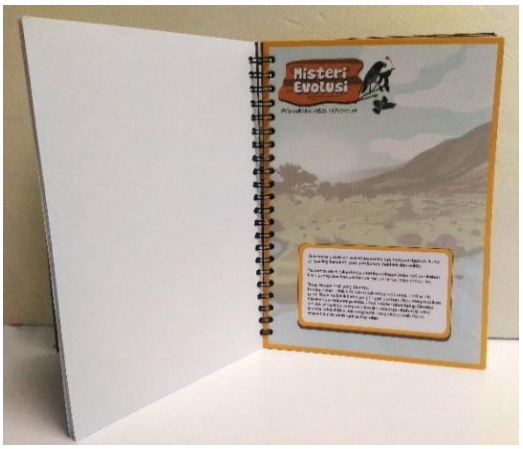
Gambar IV.21 Sampul buku Catatan
Sumber: Dokumentasi pribadi

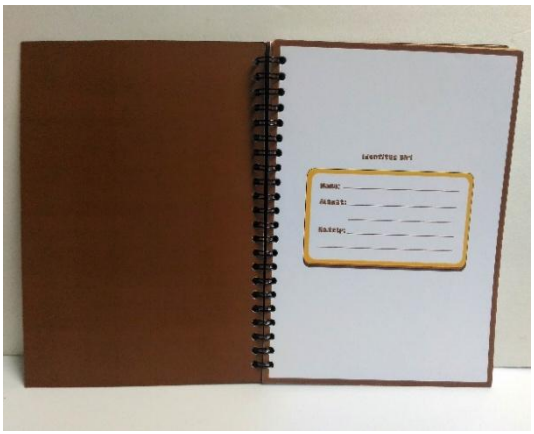
Cover :

Ukuran : 14 cm x 20 cm

Material : *Art papper* 310 gram

Teknis : Cetak *Offset*





Gambar IV.22 Pembatas halaman
Sumber: Dokumentasi pribadi

Isi dan pembatas :

Ukuran : 14 cm x 20 cm

Material : *HVS 100* gram

Teknis : Cetak *Offset*

- *Sticker*

  Sticker ini digunakan sebagai media pengingat keberadaan media utama. *Sticker* ini dibagikan secara gratis atas pembelian CD Interaktif tanpa paket. *Sticker* bisa ditempelkan di buku, kaca, lemari, atau media lainnya yang disesuaikan.



Gambar IV.23 *Sticker* 1
Sumber: Dokumentasi pribadi

Ukuran : 10 cm x 5 cm

Material : *Sticker Vinnyl*

Teknis : Cetak *offset*

Sedangkan sticker pada gamba di bawah ini dibagikan pada pembalian paket CD Interaktif.



Gambar IV.24 *Sticker* 2
Sumber: Dokumentasi pribadi

Ukuran : 10 cm x 5 cm

Material : *Sticker Vinnyl* (laminasi doff)

Teknis : Cetak *offset*

- Jadwal Pelajaran dan Jadwal Harian

  Jadwal pelajaran digunakan sebagai media pengingat yang dapat di tempel di kelas atau pun kamar. Selain mampu mengingatkan kehadiran media utama, Jadwal pelajaran memiliki fungsi sebagai tempat untuk mencatat daftar pelajaran. Jadwal pelajaran termasuk ke dalam paket pembelian CD Interaktif. Bagi 10 orang pembeli pertama mendapatkan jadwal mingguan dengan persediaan yang dibatasi.



Gambar IV.25 Jadwal Pelajaran dan Jadwal Harian
Sumber: Dokumentasi pribadi

Ukuran : 29,7 x 42 cm (A3)

Material : BW 250 gram

Teknis : Cetak *Offset*

- Pulpen

  Pulpen merupakan media pengingat yang akan dibagikan secara gratis pada 10 pembeli pertama.



Gambar IV.26 Desain Sticker Pulpen
Sumber: Dokumentasi pribadi

Ukuran : 6 cm x 3 cm

Material : *Sticker* HVS

Teknis : *Digital printing*



Gambar IV.27 Desain pulpen
Sumber: Dokumentasi pribadi

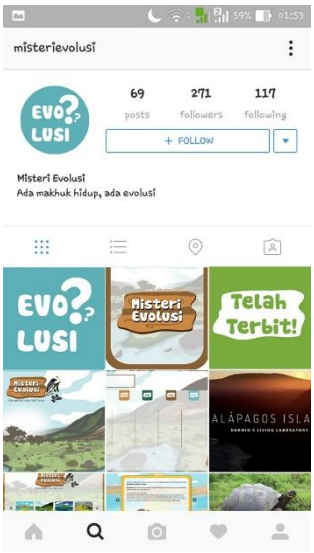
- Media Sosial

  Media sosial digunakan sebagai sarana untuk menuangkan isi hati para pengguna produk. dapat dipergunakan sebaik-baiknya untuk menyampaikan kepuasan, kritik, saran maupun rekomendasi kepada orang lain melalui media sosial. Keberadaan media sosial ini juga bisa dimanfaatkan sebagai sarana untuk mempertahankan keberadannya atau tahap mengingat, dan tahap pencarian konsumen terhadap produk media utama ini. Pengguna Twitter dan Instagram yang ingin memberikan kritik, saran, serta komentar, disarankan untuk

mencantumkan *Hashtag* #Diskusi_ME untuk memudahkan para pengguna lainnya me-*review* CD Interaktif ini.



Gambar IV.28 *Screen shoot* Twitter
Sumber: Dokumentasi pribadi



Gambar IV.29 *Screen shoot* Instagram
Sumber: Dokumentasi pribadi

Media : *Online*, Instagram dan Twitter

Nama akun : @MisteriEvolusi