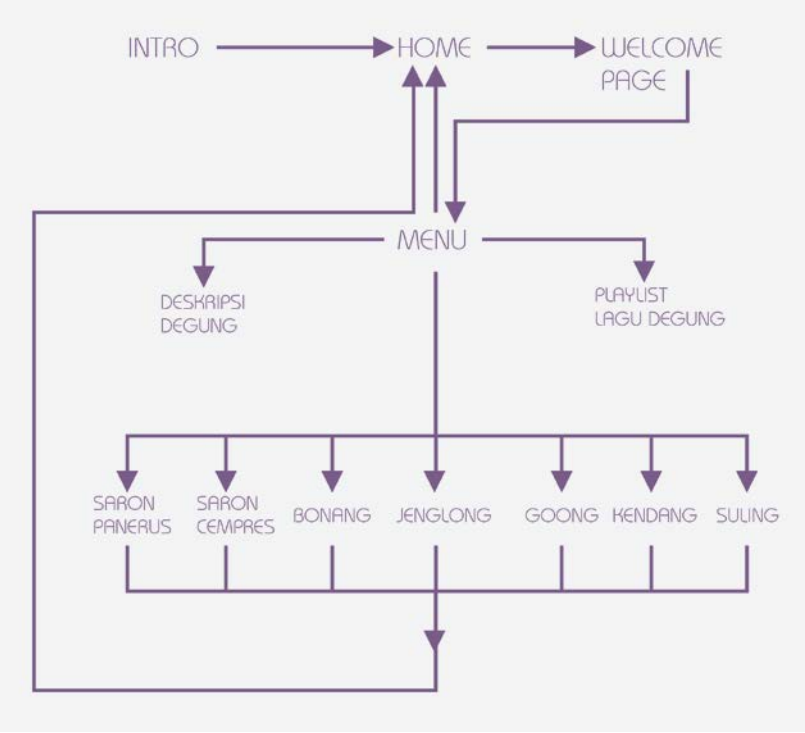
BAB IV
TEKNIS PRODUKSI MEDIA

IV.1 Proses Perancangan Media

Proses perancangan media interaktif ini dilakukan secara bertahap dimulai dari menentukan tahapan produksi, pengkajian refrensi visual, pembuatan sketsa, hingga menuju proses produksi secara digital melalui bantuan *software* pada komputer. Juga proses assistensi dan revisi hingga akhirnya didapatkan desain yang sesuai.

IV.1.1 Sistem Navigasi

Sistem Navigasi atau *Site Map* adalah kerangka awal didalam pembuatan media interaktif ini. Hal tersebut digunakan sebagai panduan atau acuan dalam menentukan seberapa banyak halaman yang akan dibuat kelak.

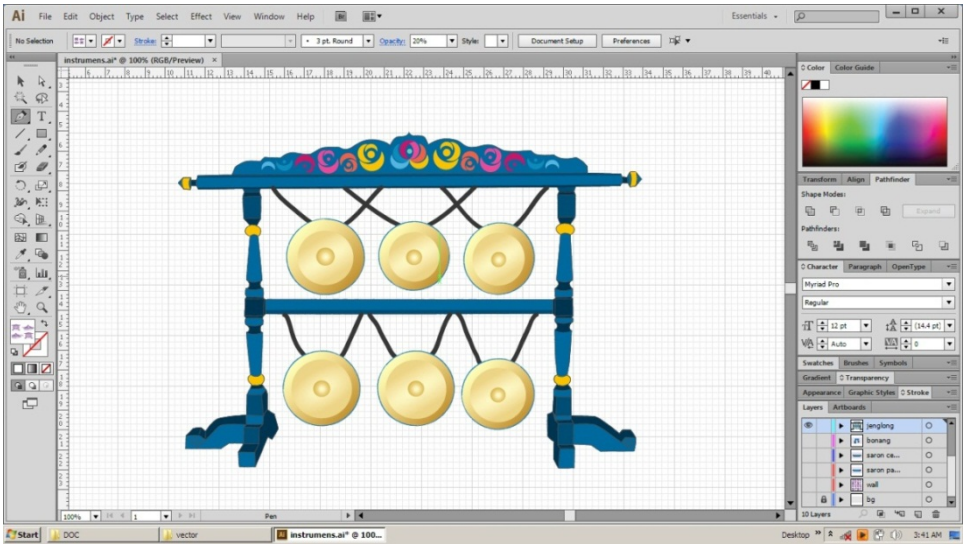


Gambar IV.1: Sistem Navigasi

Sumber gambar: Dokumentasi pribadi

IV.1.2 Studi Ilustrasi

Setelah membuat sistem navigasi dan mengetahui jumlah halaman yang akan dibuat, selanjutnya adalah proses pembuatan sketsa kasar dari halaman tersebut sebagai panduan komposisi dan materi yang kelak akan terdapat dalam halaman tersebut. Dikarenakan cukup sulitnya medapatkan foto perangkat gamelan degung yang baik dan keterbatasan kemampuan fotografi, maka dibuatlah ilustrasi gamelan degung berbasis *vector* supaya dihasilkan gambar yang lebih baik dan menarik. Ilustrasi dibuat mengggunakan *software* yang mampu mengolah *vector* yaitu Adobe Illustrator CS6.



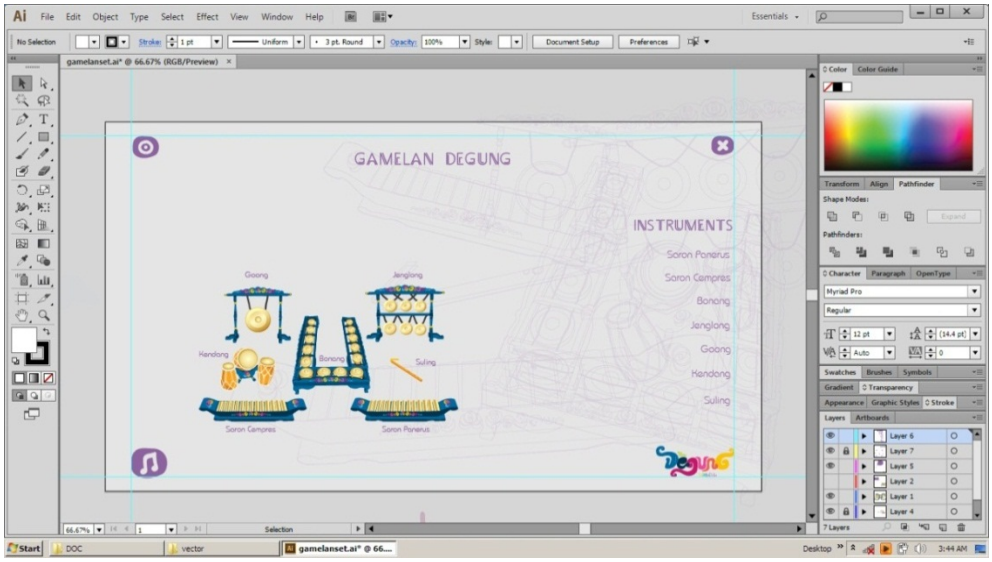
Gambar IV.2: Pembuatan Ilustrasi

Sumber gambar: Dokumentasi pribadi

IV.1.3 Tata Letak

Tata letak yang dimaksudkan disini adalah proses mengatur komposisi dari elemen yang terdapat didalam sebuah tampilan demi menghasilkan kenyamanan dan keindahan. Elemen itu sendiri terdiri dari elemen teks, elemen visual, juga elemen tidak terlihat, seperti grid dan margin. Tata letak pada media ini dibuat sesederhana mungkin agar mudah dikonsumsi oleh target, namun juga tetap

menarik dan teratur. Proses ini juga dibuat menggunakan *software* Adobe Illustrator CS6.

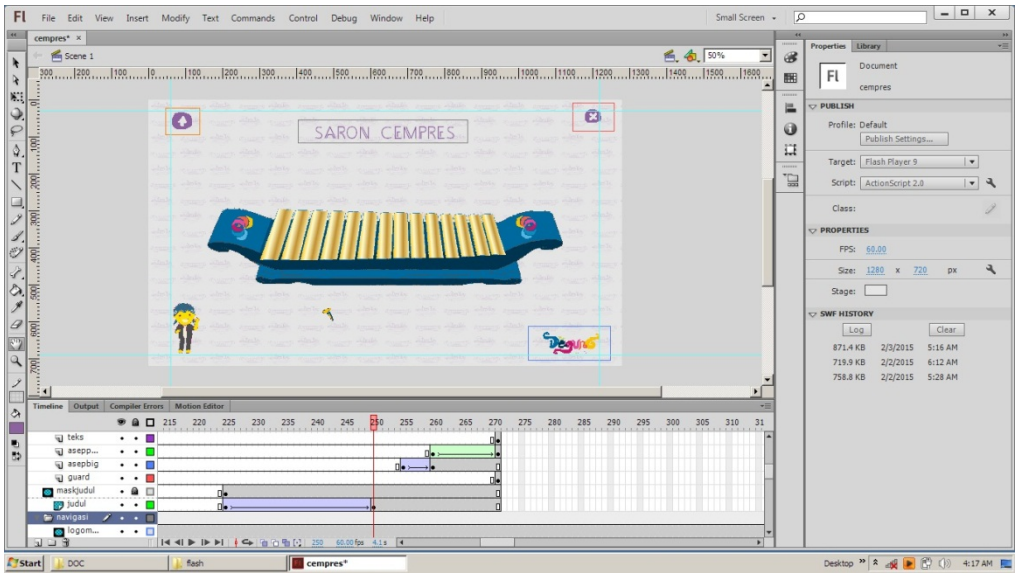


Gambar IV.3: Tata Letak

Sumber gambar: Dokumentasi pribadi

IV.1.4 Animasi

Tahap akhir dari pembuatan media interaktif ini adalah proses pembuatan animasi dimana materi-materi yang telah ada diberi sentuhan gerak atau “dihidupkan”. Gerakan animasi memberikan keunggulan tersendiri karena suatu gerakan dapat memberikan kesan tersendiri yang sulit untuk ditampilkan jika dengan gambar yang diam. Keunggulan lain dari proses animasi ini adalah terdapatnya fitur *audio*, dengan begitu informasi mengenai Gamelan Degung yang merupakan alat musik ini dapat menjadi lengkap karena terdapat informasi *audio* yang dapat didengarkan oleh pengguna. Tahap animasi ini dibuat dengan bantuan *software* Adobe Flash CS6.



Gambar IV.4: Animasi

Sumber gambar: Dokumentasi pribadi

IV.2 Media

IV.2.1 Media Utama

Media utama yang akan digunakan yaitu sebuah media interaktif yang tentu saja memiliki keunggulan dapat menyajikan informasi secara audio maupun visual. Sebuah media interaktif juga mempunyai peran lebih baik dalam berinteraksi dengan penggunanya. Karena itu pengguna dapat mengalami pengalaman yang berbeda dibandingkan ketika memperoleh informasi melalui media yang statis.

Ukuran : 1280 x 720 px
Material : Digital
Teknis Produksi : *Software* Adobe Flash

- **Halaman *Home***

  Merupakan halaman awal dari media interaktif ini yang berisi animasi judul karya. Didalamnya terdapat dua sistem navigasi, pertama untuk memulai yang selanjutnya akan mengakses informasi didalam media yang kedua adalah tombol untuk keluar.



Gambar IV.5: Home

Sumber gambar: Dokumentasi pribadi

- **Halaman Sambutan**

  Halaman ini adalah halaman sambutan untuk pengguna dan merupakan awal interaksi media kepada pengguna dengan menampilan karakter utama dalam media ini yang mengucapkan selamat datang dan memperkenalkan diri.



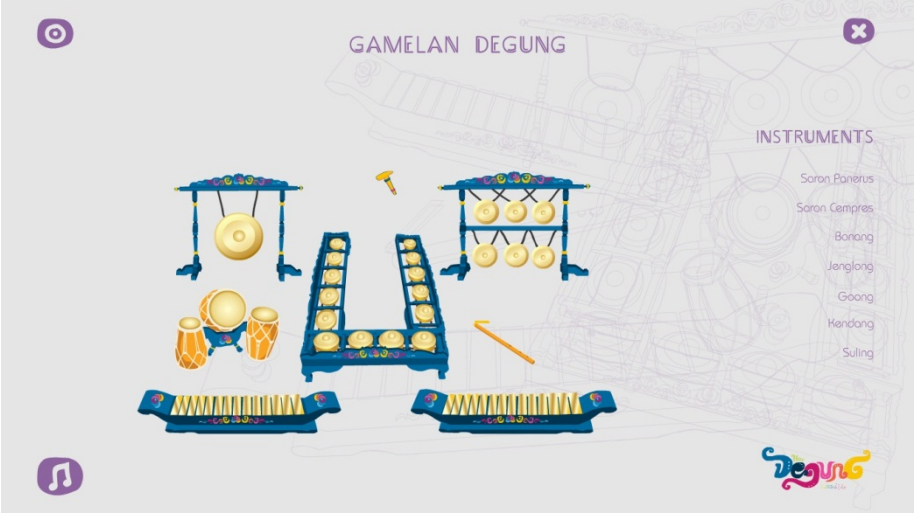
Gambar IV.6: Sambutan

Sumber gambar: Dokumentasi pribadi

- **Halaman Menu**

  Ini merupakan halaman utama dimana pengguna akan diberi banyak pilihan untuk mengakses informasi yang dikehendaki selanjutnya. Dalam halaman ini ditampilkan instrumen-instrumen gamelan degung sebagai icon dalam formasi asli perangkat Gamelan Degung dalam pertunjukan.

  Di halaman ini juga pengguna dapat memilih instrumen mana yang ingin dimainkan selain itu terdapat tombol yang berisi *playlist* lagu-lagu gamelan degung yang dapat didengarkan. Adapun tombol deskripsi untuk mengetahui penjelasan mengenai gamelan degung, juga tombol kembali ke *home*.



Gambar IV.7: Menu

Sumber gambar: Dokumentasi pribadi

- **Halaman Instrumen**

  Jika pengguna memilih salah satu instrumen di halaman menu maka selanjutnya pengguna akan masuk kedalam halaman instrumen yang berisi penjelasan mengenai instrumen tersebut. Selain itu pengguna juga dapat mencoba memainkan instrumen tersebut sehingga selain dapat mengetahui wujudnya pengguna juga mendapatkan informasi suaranya.

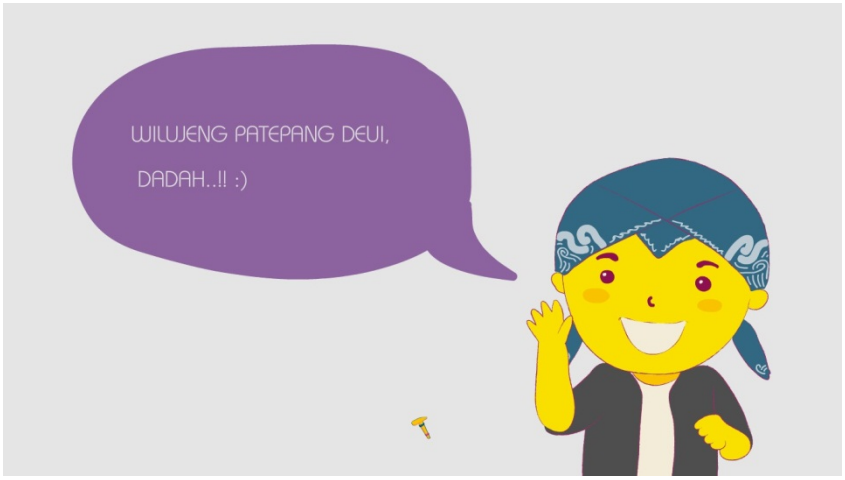


Gambar IV.8: Instrumen Jenglong

Sumber gambar: Dokumentasi pribadi

- **Halaman Keluar**

  Merupakan halaman perpisahan atau bisa dikatakan halaman transisi sebelum media ditutup. Halaman ini mirip seperti halaman sambutan namun bedanya karakter utama mengucapkan salam perpisahan.



Gambar IV.9: *Outro*

Sumber gambar: Dokumentasi pribadi

IV.2.2 Media Pendukung

- **Kemasan dan label CD**

Ukuran : 12,5 x 12,5 cm
Bahan : Art Paper
Teknis : Digital printing



Gambar IV.10: Kemasan dan Label CD

Sumber gambar: Dokumentasi pribadi

- ***X-banner***

  Ukuran : 160 x 60 cm

  Bahan : Korea

  Teknis : Digital printing



Gambar IV.11: *X-banner*

Sumber gambar: Dokumentasi pribadi

- **Poster**

  Ukuran : 29,7 x 42 cm

  Bahan : Art paper

  Teknis : Digital printing



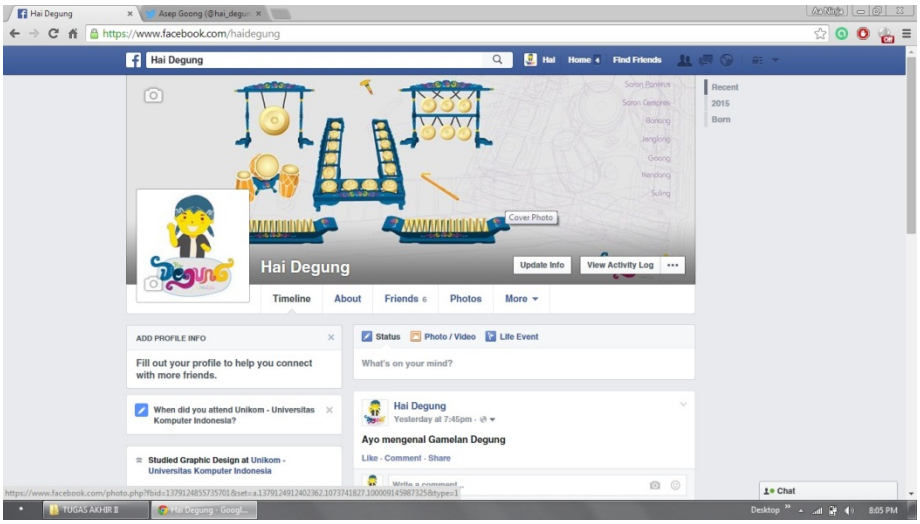
Gambar IV.12: Poster

Sumber gambar: Dokumentasi pribadi

- **Media Sosial**

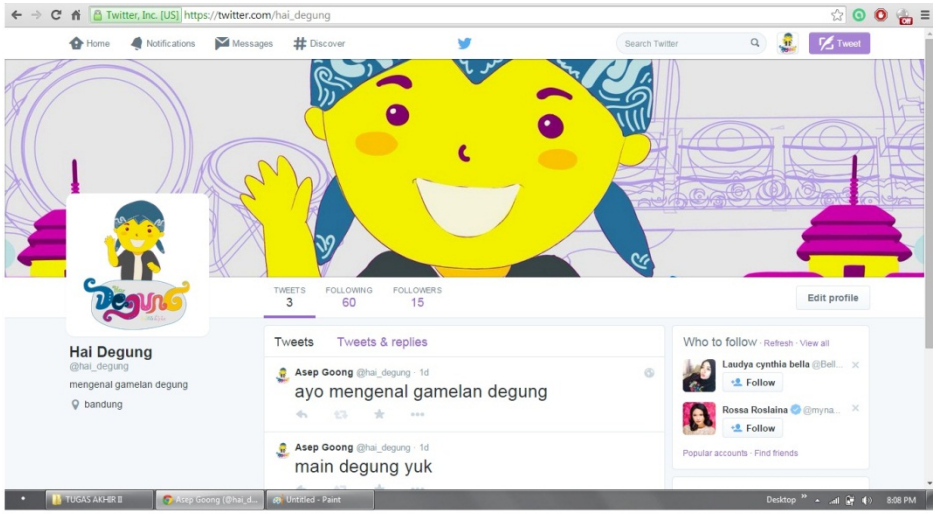
  Media sosial yang dibuat adalah akun:

  - Facebook
  - Twitter



Gambar IV.13: Akun Facebook

Sumber gambar: Dokumentasi pribadi



Gambar IV.14: Akun Twitter

Sumber gambar: Dokumentasi pribadi

Stiker

Ukuran :7cm, dan 5cm

Bahan : Sticker Glossy

Teknis : Digital printing



Gambar IV.15: stiker

Sumber gambar: Dokumentasi pribadi