

BAB IV. MEDIA DAN TEKNIK PRODUKSI

Perancangan aplikasi cerita interaktif legenda Telaga Warna ini, media yang digunakan aplikasi ini berekstensi *file .swf*. Pesan dan moral pada cerita legenda Telaga Warna diharapkan bisa diterapkan pada kehidupan sehari-hari. Proses perancangan aplikasi cerita interaktif ini dilakukan riset terlebih dahulu, serta didapatkan masalah yang ada, sehingga diangkatlah cerita ini menjadi aplikasi cerita interaktif legenda Telaga Warna. Langkah selanjutnya yaitu mengonsep sinopsis, *storyboard*, *storyline*. Format untuk perancangan aplikasi cerita interaktif ini adalah sebagai berikut:

Format	: <i>Widescreen</i>
Resolusi	: <i>1280 x 760 pixel</i>
Kecepatan Frame	: <i>24 Frame per second</i>
Ekstensi	: <i>.SWF</i>

IV.1 Pra Produksi

Langkah berikutnya setelah membuat sinopsis dan *storyline* adalah membuat *story board* dari *storyline* sebelumnya setelah itu tahap berikutnya adalah pengumpulan efek suara, musik pendukung serta dialog. Setelah itu masuk ke tahap sketsa karakter yang diawali dari riset terlebih dahulu. Berikut adalah desain – desain sketsa dari tiap karakter utama maupun pendukung:

Setelah melakukan tahapan pemilihan *sound effect*, *backsound*, dll. Maka selanjutnya melakukan sketsa karakter legenda Telaga Warna. Berikut gambaran visual dari karakter legenda Telaga Warna:

a. Pembuatan *storyline*

Pembuatan *storyline* ini untuk membuat sebuah naskah dari legenda Telaga Warna dengan mengacu pada buku cerita “Misteri Telaga Warna” yang dikarang oleh Eem Suhaemi. Karena cerita tersebut lebih mudah dan ceritanya berfokus langsung pada terbentuknya Telaga Warna.

b. Pembuatan *Storyboard*

Storyboard yaitu visual yang didapat dari susunan adegan pada *storyline*, *storyboard* ini bertujuan untuk mempersingkat agar cerita mudah dipahami dengan runtutan adegan yang dibuat menjadi ilustrasi. Selain itu *storyboard* juga membantu sebagai acuan adegan saat perancangan cerita interkatifnya.

Storyboard Legenda Telaga Warna





Gambar IV.1 Storyboard
Sumber: Dokumen Pribadi (2019)

c. Pembuatan Konsep Dasar

Konsep karakter media tersebut menggunakan *style* kartun, gaya ilustrasi ini sering kali dilihat dari cerita komik. Rancangan ini mempunyai ciri khas dari gaya gambar yaitu pada bagian muka menyesuaikan dengan desain batik Megamendung, karena letak Telaga Warna berada dikawasan cagar alam hutan Gunung Megamendung. Tidak hanya itu batik Megamendung juga termasuk bagian batik yang ada pada Jawa Barat dan Telaga Warna juga termasuk tempat wisata yang ada di Jawa Barat. Berikut referensi gaya visual yang sudah diterapkan ke karakter legenda Telaga Warna.



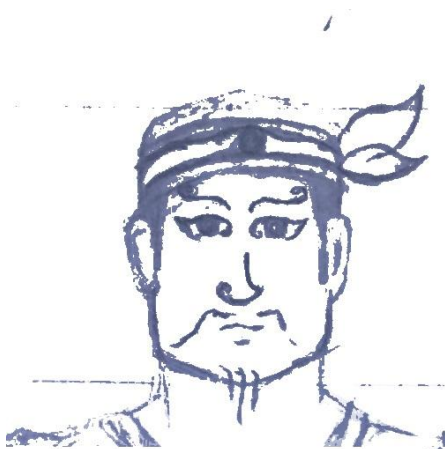
Gambar IV.2 Batik Megamendung
Sumber: Dokumen Pribadi (2019)



Gambar IV.3 Konsep gaya visual 1
Sumber: Dokumen Pribadi (2019)

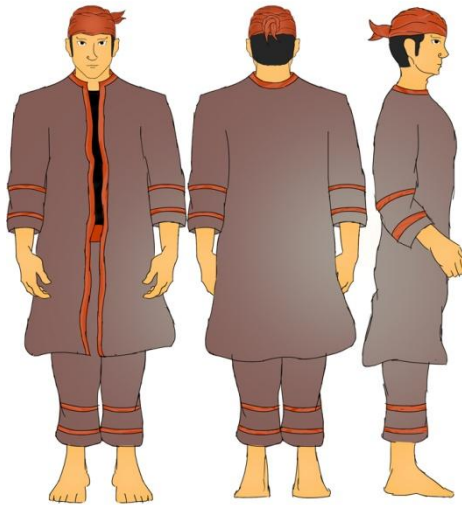


Gambar IV.4 Konsep gaya visual 2
Sumber: Dokumen Pribadi (2019)



Gambar IV.5 Konsep gaya visual 3
Sumber: Dokumen Pribadi (2019)

➤ Prabu Swarnalaya



Gambar IV.6 Konsep Visual Prabu Swarnalaya
Sumber: Dokumen Pribadi (2019)

➤ Ratu Purbamanah



Gambar IV.7 Konsep Visual Ratu Purbamanah
Sumber: Dokumen Pribadi (2019)

➤ Putri Gilang Rukmini



Gambar IV.8 Konsep Visual Putri Gilang Rukmini
Sumber: Dokumen Pribadi (2019)

d. Pemilihan Konsep Audio

Musik yang digunakan pada backsound aplikasi cerita interaktif legenda Telaga Warna ini menggunakan musik tradisional yaitu suara suling. Dengan setiap *scene* juga terdapat narasi suara agar pesan visual yang digambarkan bisa dipahami oleh pengguna. Musik *backsound* pada aplikasi tersebut diunduh pada situs Youtube.com pada *channel* ENG MUSIC. Untuk *sound button* pada aplikasi tersebut menggunakan suara dari situs SoundBible.com oleh Mike koenig, dimana suara tersebut bisa gunakan untuk personal.

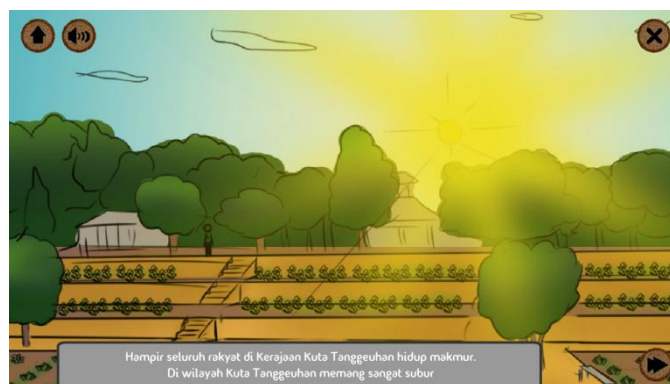
IV.1.2 Final Art Work

Setelah semua *assets* dibuat langkah selanjutnya yaitu melakukan digitalisasi sketsa yang sudah dibuat ke Adobe Photoshop dan lanjutkan *coding* interaktif ke aplikasi Adobe Flash, dengan *frames rate* 25 fp/s. Masukkan narasi ke dalam sebuah animasi cerita interaktif legenda Telaga Warna dan terakhir masukan *sound effect*, *backsound*, hingga *sound buttons*. Berikut cuplikan dari aplikasi cerita legenda Telaga Warna.



Gambar IV.9 *Final Art Work 1*
Sumber: Dokumen Pribadi (2019)

Halaman diatas merupakan tampilan halaman awal pada aplikasi cerita interaktif legenda Telaga Warna. Terlihat judul dari aplikasi tersebut yaitu “LEGENDA TELAGA WARNA”. Terdapat beberapa tombol pada halaman awal tersebut, yaitu: tombol mulai, *credits*, *exit*, dan *sound*. Ketika tombol “MULAI” ditekan maka halaman yang menceritakan legenda Telaga Warna akan muncul, pada tombol “CREDITS” akan muncul pekerjaan apa aja dan siapa yang menangani pekerjaan perancangan media informasi aplikasi tersebut, tombol *icon X (Exit)* pada halaman awal untuk keluar dari aplikasi tersebut, dan terakhir ada tombol *sound* digunakan untuk mengatur *on/off backsound* pada halaman aplikasi tersebut. Pada halaman diatas pada saat *cursor mouseover* pada area danau maka danau tersebut akan nampak terang, serta animasi cahaya yang berputar diatas danau dan juga terdapat animasi matahari yang berputar diatas gunung serta diiringi suara *backsound*.



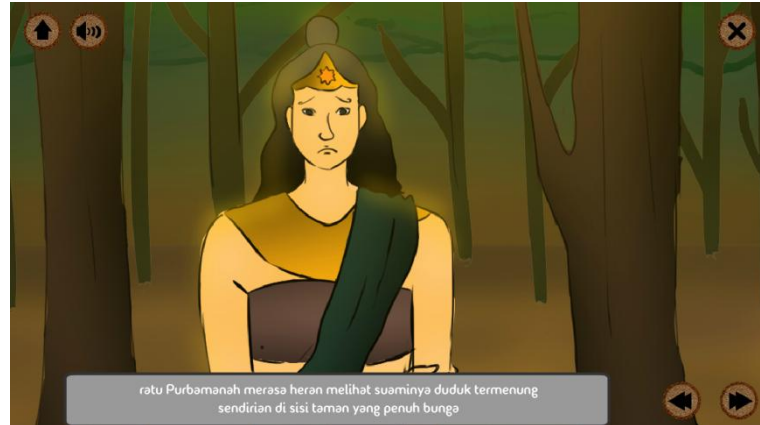
Gambar IV.10 *Final Art Work 2*
Sumber: Pribadi (2019)

Seperti pada halaman sebelumnya yaitu halaman awal, pada *scene* ini terdapat beberapa tombol yaitu: tombol *sound icon* diatas kiri, tombol *exit* diatas kanan, dan juga tombol *next* dibagian bawah kanan. Tombol *icon X (Exit)* pada halaman awal untuk keluar dari aplikasi tersebut, dan terakhir ada tombol *sound* digunakan untuk mengatur *on/off backsound* pada halaman, tombol *icon home* untuk kembali ke halaman awal, dan terakhir ada tombol *next* untuk menuju ke halaman cerita selanjutnya. Serta animasi cahaya matahari yang berputar dan narasi dibagian bawah panel dengan diiringi suara narator yang menceritakan legenda Telaga Warna agar cerita tersebut jelas dan tersampaikan kepada pengguna. Ilustrasi diatas menceritakan lingkungan sekitar kerajaan yang terlihat damai dan subur dan diiringi suara *backsound*.



Gambar IV.11 *Final Art Work 3*
Sumber: Dokumen Pribadi (2019)

Seperti pada halaman sebelumnya yaitu halaman awal, pada *scene* ini terdapat beberapa tombol yaitu: tombol *sound icon* diatas kiri, tombol *exit* diatas kanan, dan juga tombol *next & back* dibagian bawah kanan. Terdapat tombol *back* pada bagian kiri bawah digunakan untuk kembali ke halaman sebelumnya. Pada gambar diatas menceritakan prabu Swarnalaya yang duduk termenung serta diiringi suara *backsound*.



Gambar IV.12 *Final Art Work 4*
Sumber: Dokumen Pribadi (2019)

Pada gambar diatas menjelaskan ratu Purbamanah yang heran melihat prabu Swarnalaya termenung duduk sendirian di sisi. Terdapat tombol yang berfungsi membantu menjalankan sebuah aplikasi tersebut, juga terdapat narasi pada bagian bawah panel diiringi suara *backsound* dan suara narator agar cerita tersebut bisa tersampaikan kepada pengguna.



Gambar IV.13 *Final Art Work 5*
Sumber: Dokumen Pribadi (2019)

Di Halaman diatas menceritakan ratu Purbamanah yang berjalan menghampiri prabu. Terdapat anak panah yang mengarah ke ratu dengan teks “Klik”, anak panah tersebut merupakan petunjuk untuk mengklik ratu agar bisa lanjut ke cerita selanjutnya. Terdapat tombol yang berfungsi membantu menjalankan sebuah aplikasi tersebut, juga terdapat narasi pada bagian bawah panel diiringi suara

background dan suara narator agar cerita tersebut bisa tersampaikan kepada pengguna.



Gambar IV.14 *Final Art Work 6*
Sumber: Dokumen Pribadi (2019)

Setelah petunjuk dari anak panah dengan teks “Klik” dengan mengklik ratu tersebut maka cerita tersebut akan dibawa kepada halaman seperti pada gambar diatas. Gambar diatas menceritakan ratu Purbamanah duduk disamping dan menanyakan kenapa prabu duduk termenung di taman sendirian. Terdapat tombol yang berfungsi membantu menjalankan sebuah aplikasi tersebut, juga terdapat narasi pada bagian bawah panel diiringi suara *background* dan suara narator agar cerita tersebut bisa tersampaikan kepada pengguna.



Gambar IV.15 *Final Art Work 7*
Sumber: Dokumen Pribadi (2019)

Pada halaman sebelumnya ratu Purbamanah bercerita dengan prabu Swarnalaya, Pada gambar diatas menceritakan setelah perbincangan dengan ratu Purbamanah prabupun pergi ke hutan dan akan menuju ke gua untuk bersemedi. Terdapat

tombol yang berfungsi membantu menjalankan sebuah aplikasi tersebut, juga terdapat narasi pada bagian bawah panel diiringi suara *backsound* dan suara narator agar cerita tersebut bisa tersampaikan kepada pengguna.



Gambar IV.16 *Final Art Work 8*
Sumber: Dokumen Pribadi (2019)

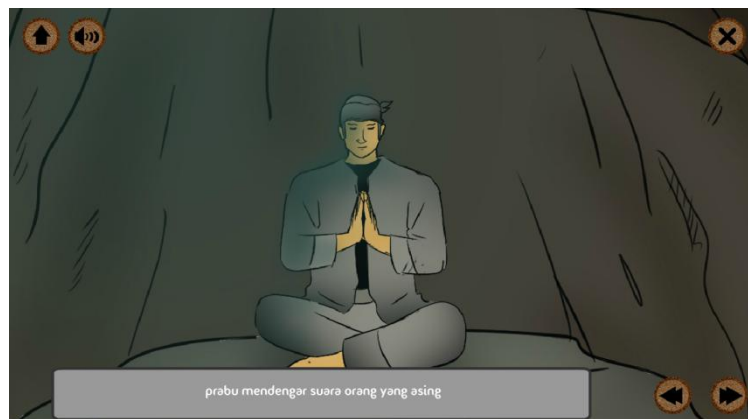
Sedikit penjelasan gambar diatas menceritakan setelah prabu masuk ke hutan dan mencari gua untuk melakukan semedinya, agar prabu mendapatkan keturunan. Terdapat tombol yang berfungsi membantu menjalankan sebuah aplikasi tersebut, juga terdapat narasi pada bagian bawah panel diiringi suara *backsound* dan suara narator agar cerita tersebut bisa tersampaikan kepada pengguna.



Gambar IV.17 *Final Art Work 9*
Sumber: Dokumen Pribadi (2019)

Selanjutnya setelah prabu masuk ke dalam gua, prabu Swarnalaya mulai melakukan semedinya dan duduk diatas batu. Seperti pada Gambar IV.13 *Final*

Art Work 5 Terdapat anak panah yang mengarah ke prabu dengan teks “Klik”, anak panah tersebut merupakan petunjuk untuk mengklik prabu agar bisa lanjut ke cerita selanjutnya. Tombol-tombol yang ada pada gambar diatas berfungsi membantu menjalankan sebuah aplikasi tersebut, juga terdapat narasi pada bagian bawah panel diiringi suara *backsound* dan suara narator agar cerita tersebut bisa tersampaikan kepada pengguna.



Gambar IV.18 *Final Art Work 10*
Sumber: Dokumen Pribadi (2019)

Sedikit penjelasan pada gambar diatas, prabu mulai melakukan semedi sampai akhirnya prabu mendengar suara yang asing bagi prabu. Terdapat tombol yang berfungsi membantu menjalankan sebuah aplikasi tersebut, juga terdapat narasi pada bagian bawah panel diiringi suara *backsound* dan suara narator agar cerita tersebut bisa tersampaikan kepada pengguna.



Gambar IV.19 *Final Art Work 11*
Sumber: Dokumen Pribadi (2019)

Pada halaman selanjutnya suara asing yang prabu dengar adalah suara ayahandanya yang sudah lama tiada. Ayahanda prabupun bertanya apa yang dilakukan prabu sendirian di gua ini. Terdapat tombol yang berfungsi membantu menjalankan sebuah aplikasi tersebut, juga terdapat narasi pada bagian bawah panel diiringi suara *backsound* dan suara narator agar cerita tersebut bisa tersampaikan kepada pengguna.



Gambar IV.20 *Final Art Work 12*
Sumber: Dokumen Pribadi (2019)

Setelah prabu tahu ternyata suara asing tersebut adalah suara dari ayahandanya sehingga prabu menceritakan mengapa bisa ada disini. Terdapat tombol yang berfungsi membantu menjalankan sebuah aplikasi tersebut, juga terdapat narasi pada bagian bawah panel diiringi suara *backsound* dan suara narator agar cerita tersebut bisa tersampaikan kepada pengguna.



Gambar IV.21 *Final Art Work 13*
Sumber: Dokumen Pribadi (2019)

Ayahandapun mengerti apa yang dialami oleh anaknya tersebut. Sehingga ayahanda prabu mencoba menenangkan prabu dan meminta prabu untuk berhenti melakukan persemadian. Terdapat tombol yang berfungsi membantu menjalankan sebuah aplikasi tersebut, juga terdapat narasi pada bagian bawah panel diiringi suara *backsound* dan suara narator agar cerita tersebut bisa tersampaikan kepada pengguna.



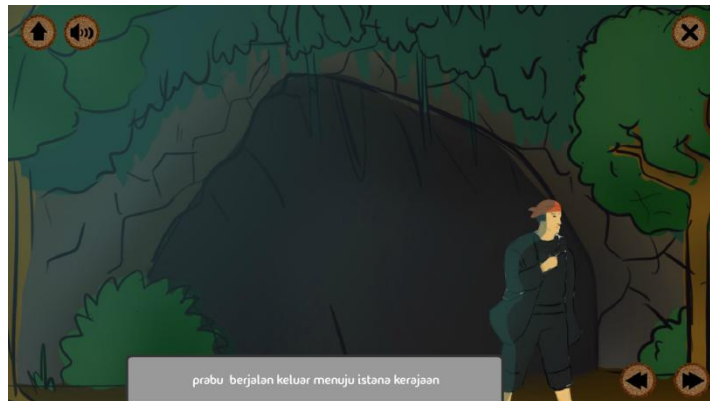
Gambar IV.22 *Final Art Work 14*
Sumber: Dokumen Pribadi (2019)

Seperti pada Gambar IV.17 *Final Art Work 9* Terdapat anak panah yang mengarah ke mata prabu dengan teks “Klik”, anak panah tersebut merupakan petunjuk untuk mengklik mata prabu agar bisa menampilkan animasi ketika mata tersebut diklik. Terdapat tombol yang berfungsi membantu menjalankan sebuah aplikasi tersebut, juga terdapat narasi pada bagian bawah panel diiringi suara *backsound* dan suara narator agar cerita tersebut bisa tersampaikan kepada pengguna.



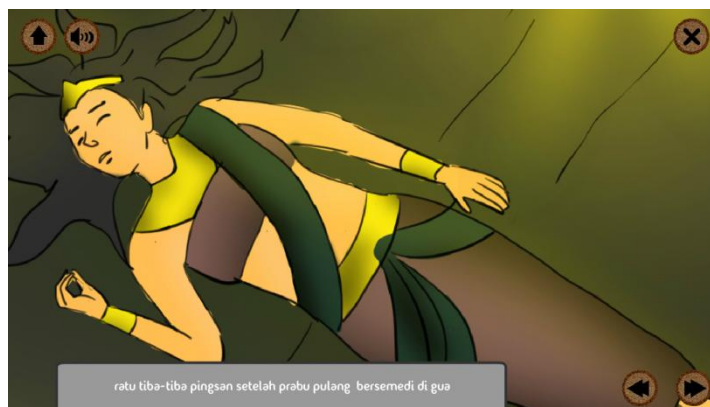
Gambar IV.23 *Final Art Work 15*
Sumber: Dokumen Pribadi (2019)

Sedikit penjelasan cerita bahwa gambar diatas menceritakan setelah prabu mendengar nasehat dari ayahandanya agar menghentikan persembedian dan pulang ke istana. Prabupun mengganti pakaian yang dikenakan dan kembali ke istana. Terdapat tombol yang berfungsi membantu menjalankan sebuah aplikasi tersebut, juga terdapat narasi pada bagian bawah panel diiringi suara *backsound* dan suara narator agar cerita tersebut bisa tersampaikan kepada pengguna.



Gambar IV.24 *Final Art Work 16*
Sumber: Dokumen Pribadi (2019)

Setelah bersiap-siap untuk pulang, prabupun beranjak dari gua dan berjalan kaki pulang ke istana dengan pakaian yang dipukulnya. Terdapat tombol yang berfungsi membantu menjalankan sebuah aplikasi tersebut, juga terdapat narasi pada bagian bawah panel diiringi suara *backsound* dan suara narator agar cerita tersebut bisa tersampaikan kepada pengguna.



Gambar IV.25 *Final Art Work 17*
Sumber: Dokumen Pribadi (2019)

Muncul gambar *fade in* hitam dengan teks, Setelah prabu pulang ke istana dan beberapa hari kedepan tiba-tiba ratu pingsan saat berjalan disekitar istana. Terdapat tombol yang berfungsi membantu menjalankan sebuah aplikasi tersebut, juga terdapat narasi pada bagian bawah panel diiringi suara *backsound* dan suara narator agar cerita tersebut bisa tersampaikan kepada pengguna.



Gambar IV.26 *Final Art Work 18*
Sumber: Dokumen Pribadi (2019)

Ternyata ratu jatuh tersebut karena sedang mengandung anak setelah beberapa hari setelah prabu pulang dari gua itu. Prabupun menerima hadiah dari masyarakat di sekitar istana untuk putri Gilang Rukmini yang akan memasuki usia 17 tahun. Terdapat tombol yang berfungsi membantu menjalankan sebuah aplikasi tersebut, juga terdapat narasi pada bagian bawah panel diiringi suara *backsound* dan suara narator agar cerita tersebut bisa tersampaikan kepada pengguna.



Gambar IV.27 *Final Art Work 19*
Sumber: Dokumen Pribadi (2019)

Putri terlihat bahagia atas hadiah yang diberikan oleh masyarakat disekitar istana. Terdapat animasi berputar efek kilauan yang menandakan bahwa putri sangat senang akan hadiah tersebut. Terdapat tombol yang berfungsi membantu menjalankan sebuah aplikasi tersebut, juga terdapat narasi pada bagian bawah panel diiringi suara *backsound* dan suara narator agar cerita tersebut bisa tersampaikan kepada pengguna.



Gambar IV.28 *Final Art Work 20*
Sumber: Dokumen Pribadi (2019)

Putripun menghampiri kotak perhiasan yang diberikan masyarakat. Terdapat tombol yang berfungsi membantu menjalankan sebuah aplikasi tersebut, juga terdapat narasi pada bagian bawah panel diiringi suara *backsound* dan suara narator agar cerita tersebut bisa tersampaikan kepada pengguna.



Gambar IV.29 *Final Art Work 21*
Sumber: Dokumen Pribadi (2019)

Putripun membuka kotak perhiasan tersebut. Pada gambar diatas terdapat anak panah yang mengarah ke putri dengan teks “Klik”, anak panah tersebut merupakan petunjuk untuk mengklik putri agar bisa menampilkan animasi ketika putri diklik dan melanjutkan ke cerita selanjutnya. Terdapat tombol-tombol yang berfungsi membantu menjalankan sebuah aplikasi tersebut, juga terdapat narasi pada bagian bawah panel diiringi suara *backsound* dan suara narator agar cerita tersebut bisa tersampaikan kepada pengguna.



Gambar IV.30 *Final Art Work 22*
Sumber: Dokumen Pribadi (2019)

Setelah melihat isi kotak tersebut terlihat wajah putri yang marah akan perhiasan yang didalam kotak tersebut karena isinya tidak sesuai yang diharapkannya. Terdapat tombol yang berfungsi membantu menjalankan sebuah aplikasi tersebut, juga terdapat narasi pada bagian bawah panel diiringi suara *backsound* dan suara narator agar cerita tersebut bisa tersampaikan kepada pengguna.



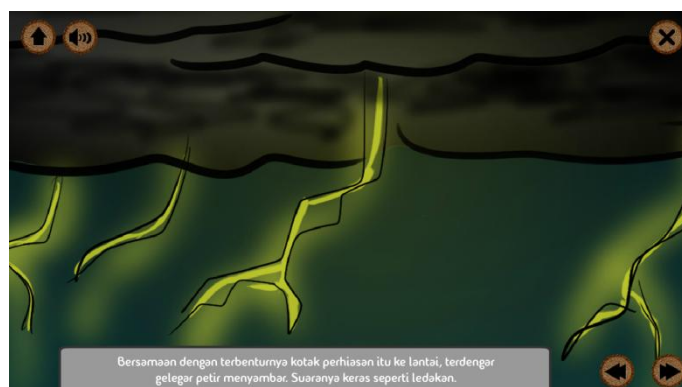
Gambar IV.31 *Final Art Work 23*
Sumber: Dokumen Pribadi (2019)

Putripun marah dan mengambil ancang-ancang untuk membanting kotak perhiasan yang diberikan kepadanya tersebut. Ditambah efek *zoom in* pada saat putri mau membanting kotak perhiasan itu. Terdapat tombol yang berfungsi membantu menjalankan sebuah aplikasi tersebut, juga terdapat narasi pada bagian bawah panel diiringi suara *backsound* dan suara narator agar cerita tersebut bisa tersampaikan kepada pengguna.



Gambar IV.32 *Final Art Work 24*
Sumber: Dokumen Pribadi (2019)

Putripun membanting kotak yang berisi perhiasan itu, dengan efek *zoom in* pada saat putri membanting kotak perhiasan tersebut. Terdapat tombol yang berfungsi membantu menjalankan sebuah aplikasi tersebut, juga terdapat narasi pada bagian bawah panel diiringi suara *backsound* dan suara narator agar cerita tersebut bisa tersampaikan kepada pengguna.



Gambar IV.33 *Final Art Work 25*
Sumber: Dokumen Pribadi (2019)

Gambar diatas menjelaskan bahwa hujan badai yang terjadi sangatlah menakutkan sehingga kilatan petir yang muncul terlihat besar. Pada saat *cursor* diletakan pada awan dan petir itu maka awan dan petir tersebut akan berganti warna dan ketika diklik maka akan mengeluarkan efek suara petir. Terdapat tombol yang berfungsi membantu menjalankan sebuah aplikasi tersebut, juga terdapat narasi pada bagian bawah panel diiringi suara *backsound* dan suara narator agar cerita tersebut bisa tersampaikan kepada pengguna.



Gambar IV.34 *Final Art Work 26*
Sumber: Dokumen Pribadi (2019)

Setelah putri membanting kotak perhiasan itu, tiba-tiba disekitar istana terjadi hujan badai sehingga masyarakat disekitar istanapun berlarian. Terdapat tombol yang berfungsi membantu menjalankan sebuah aplikasi tersebut, juga terdapat narasi pada bagian bawah panel, suara hujan disertai petir diiringi suara *backsound* dan narator menceritakan legendanya agar cerita tersebut bisa tersampaikan kepada pengguna.



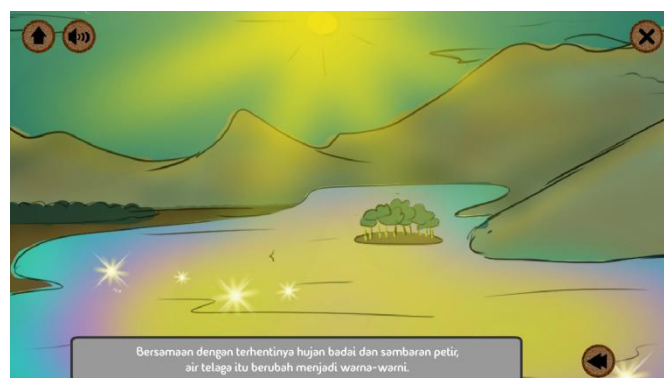
Gambar IV.35 *Final Art Work 27*
Sumber: Dokumen Pribadi (2019)

Hujan badai yang terjadi mengakibatkan istana dan sekitarnya tenggelam. Terdapat tombol yang berfungsi membantu menjalankan sebuah aplikasi tersebut, juga terdapat narasi pada bagian bawah panel diiringi suara *backsound* dan suara narator agar cerita tersebut bisa tersampaikan kepada pengguna.



Gambar IV.36 *Final Art Work 28*
Sumber: Dokumen Pribadi (2019)

Setelah kejadian tersebut hujan badaipun berhenti. Terdapat tombol yang berfungsi membantu menjalankan sebuah aplikasi tersebut, juga terdapat narasi pada bagian bawah panel diiringi suara *backsound* dan narator agar cerita tersebut bisa tersampaikan kepada pengguna.



Gambar IV.37 *Final Art Work 29*
Sumber: Dokumen Pribadi (2019)

Langitpun mulai terlihat cerah, animasi matahari yang berputar dan kilauan serta warna danau yang terlihat berwarna-warni pada permukaan danau terjadi akibat perhiasan yang dibuang oleh putri sebelumnya. Terdapat tombol yang berfungsi membantu menjalankan sebuah aplikasi tersebut, juga terdapat narasi pada bagian

bawah panel diiringi suara *backsound* dan narator agar cerita tersebut bisa tersampaikan kepada pengguna.



Illustrator	Ryan Fakhrezi Refnaldi
Coloring	Ryan Fakhrezi Refnaldi
Layout Design	Ryan Fakhrezi Refnaldi
Storyboard	Ryan Fakhrezi Refnaldi
Coding	Creatifla Multimedia
Animation	Ryan Fakhrezi Refnaldi
Sound Effect	www.soundbible.com
Backsound	ENG MUSIC Youtube Channel

Gambar IV.38 *Final Art Work 30*
Sumber: Dokumen Pribadi (2019)

Pada Gambar IV.9 *Final Art Work 1* setelah mengklik tombol “CREDITS” maka akan masuk ke halaman pada gambar diatas. Gambar diatas menjelaskan bagian pekerjaan untuk membangun sebuah media informasi aplikasi cerita interaktif legenda Telaga Warna dan disertai *backsound* pada halaman tersebut.



Gambar IV.39 *Final Art Work 31*
Sumber: Dokumen Pribadi (2019)

Setelah halaman pada Gambar IV.38 *Final Art Work 30* muncul maka halaman selanjutnya akan muncul seperti pada gambar diatas. Pada gambar diatas menginformasikan profile dari perancang aplikasi cerita interaktif legenda Telaga Warna dan disertai *backsound* pada halaman tersebut.

IV.2 Media Pendukung

Setelah membuat media utama selanjutnya membuat media pendukung sebagai media mmbantu bisa untuk sebagai media promosi, *merchandise*, dll. Konsep dari media pendukung tersebut didesain agar khalayak tertarik dengan media utama dan media utama tersebut bisa gampang diingat dengan khalayak. Berikut media pendukung yang diproduksi.

- Kipas Karakter Legenda Telaga Warna



Gambar IV.40 Kipas
Sumber: Dokumen Pribadi (2019)

Bahan	= PVC plastik
Ukuran	= 15 x 15 cm
Harga	= Rp.5000,-

Karakter pada kipas ini menggunakan karakter pada legenda Telaga Warna. Karakter diatas merupakan karakter legenda Telaga Warna yang bernama ratu Purbamanah. Ratu Purbamanah merupakan istri dari prabu Swarnalaya. Pada acara kebudayaan akan membangun *stand* promosi untuk menginformasikan media utama kepada khalayak. Dalam *stand* tersebut akan menjual kipas angin Tangan dengan bentuk dari kipas angin tersebut adalah karakter pada legenda Telaga Warna. Bahan dari kipas angin tersebut adalah *Artpaper* untuk bagian

kipasnya, sedangkan bagian tangkainya menggunakan bahan pvc plastik. Dengan harga kipas angin tersebut dibandrol seharga Rp.5000,-.

➤ *Augmented Reality Flash Card*

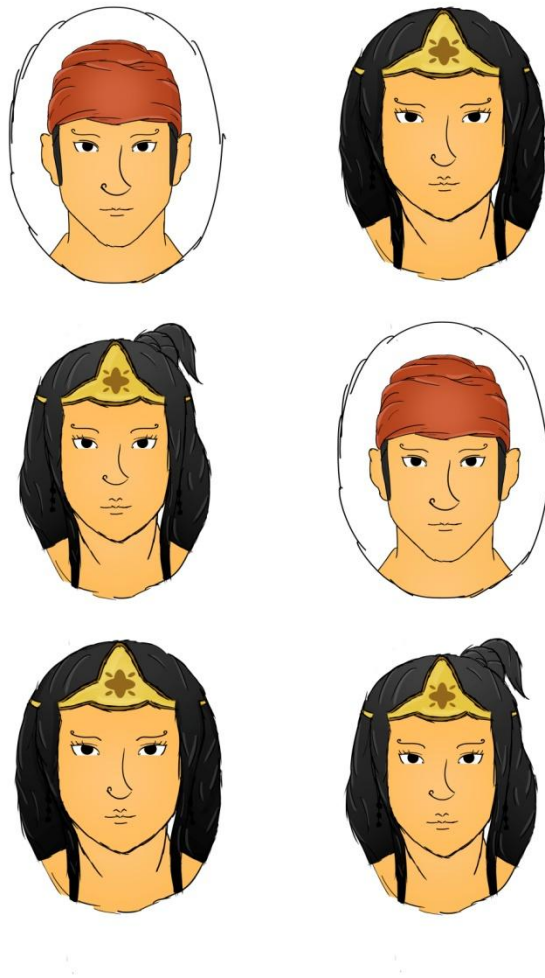


Gambar IV.41 AR Prabu
Sumber: Dokumen Pribadi (2019)

Bahan = *Artpaper*
Ukuran = A7 (7,5 x 10,5 cm)
Laminasi = *Doff*

Kartu ini akan mengeluarkan visual karakter dalam bentuk 2D, karakter yang ditampilkan adalah karakter pada legenda Telaga Warna. Cara menampilkan karakter tersebut sangat mudah dengan memindai *barcode* yang tertera pada belakang kartu tersebut. Mendapatkannya hanya pada saat *event* di *stand* tersebut.

➤ *Sticker*



Gambar IV.42 *Sticker*
Sumber: Dokumen Pribadi (2019)

Bahan = *Sticker*
Ukuran = 5 x 5 cm
Harga = Rp.5000,-

Pada *stand* yang ada pada acara menjual *sticker* yang memiliki ilustrasi pada karakter legenda Telaga Warna menggunakan bahan kertas *sticker*. Harga *sticker* tersebut dibandrol seharga Rp.5000,-.

➤ Kartu Karakter Legenda Telaga Warna dan *Barcode Wallpaper*



Gambar IV.43 *Wallpaper* Karakter
Sumber: Dokumen Pribadi (2019)

Bahan = *Art Paper*
Ukuran = 12 x 15 cm
Laminasi = *Doff*

Pada setiap acara dan *stand* yang ada di tempat akan menjual kartu karakter legenda Telaga Warna dan pada kartu tersebut bisa menampilkan *wallpaper* karakter dan juga bisa diunduh.

➤ Pin



Gambar IV.44 Pin Karakter
Sumber: Dokumen Pribadi (2019)

Bahan = PVC plastik
Ukuran = 4,5 x 4,5 cm
Harga = Rp.5000,-
Teknik = Mesin *press* pin

Pada setiap acara kebudayaan dan *stand* yang ada pada acara tersebut akan menjual pin. Ilustrasi atau gambar pada pin adalah karakter legenda Telaga Warna. Harga pin ini dibandrol dengan harga Rp.5.000,-.

➤ Gantungan Kunci



Gambar IV.45 Gantungan Kunci karakter
Sumber: Dokumen Pribadi (2019)

Bahan = PVC plastik
Ukuran = 4,5 x 4,5 cm
Harga = Rp.5000,-
Teknik = Mesin *press* pin

Pada setiap *stand* akan menjual gantungan kunci. Ilustrasi yang digunakan pada gantungan kunci tersebut adalah karakter pada legenda Telaga Warna. Harga gantungan kunci ini sendiri dibandrol seharga Rp.5000,-.

➤ *Tote Bag*



Gambar IV.46 *Tote Bag* karakter
Sumber: Dokumen Pribadi (2019)

Bahan	= <i>Canvas</i>
Ukuran	= 33 x 40 cm
Teknis	= Sablon DTG (<i>Direct To Garment</i>)
Harga	= Rp.90.000,-

Stand yang ada pada acara juga menjual *Tote Bag*. Ilustrasi pada *Tote Bag* tersebut yaitu karakter legenda Telaga Warna yang dibandrol seharga Rp.90.000,-.

➤ *X-Banner*

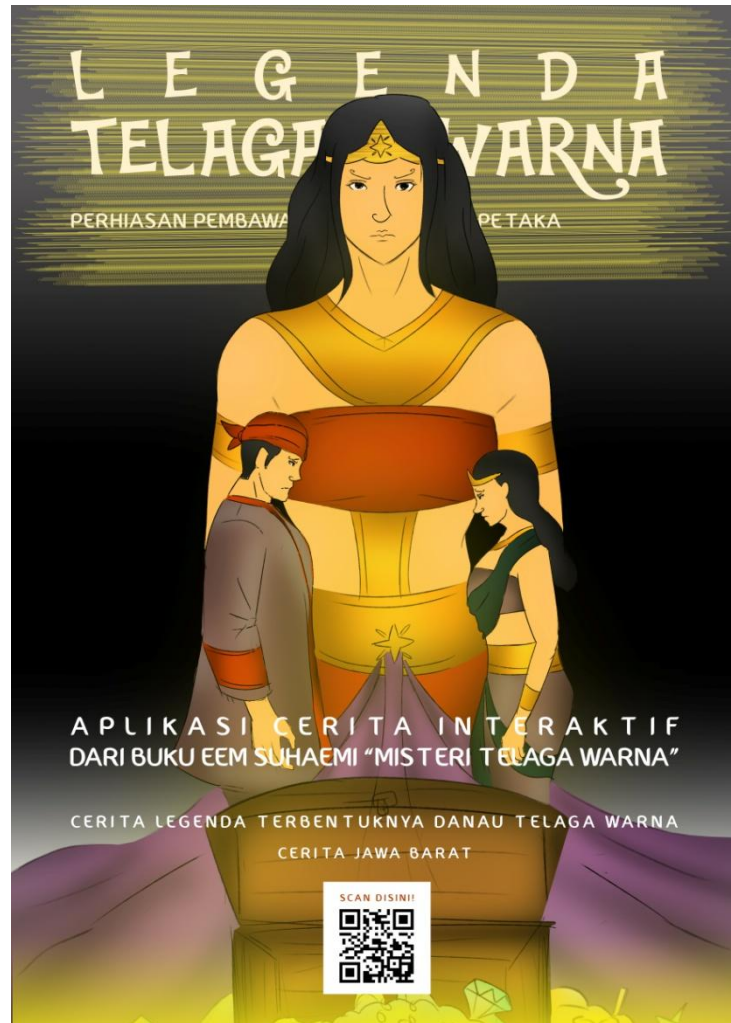


Gambar IV.47 *X-banner*
Sumber: Dokumen Pribadi (2019)

Bahan	= Flexi
Ukuran	= 60 x 160 cm
Stand	= Berbentuk X
Teknis	= Digital <i>Printing Outdoor</i>

Media informasi mengenai media utama yang berbentuk besar dan panyanggah yang berbentuk X untuk membantu berdirinya *X-Banner* ini, kemudian tempat promosi media ini pada tempat yang banyak aktifitas lalu lalang. Untuk media pendukung yang berfungsi menyampaikan informasi yaitu *X-banner*. Dengan ukuran 160 x 60 cm. Sehingga pengunjung yang datang bisa melihat dari jauh produk apa yang akan ditawarkan sehingga pengunjung bisa menghampiri *stand* dan mendapatkan informasi lebih lanjut.

➤ *Poster*

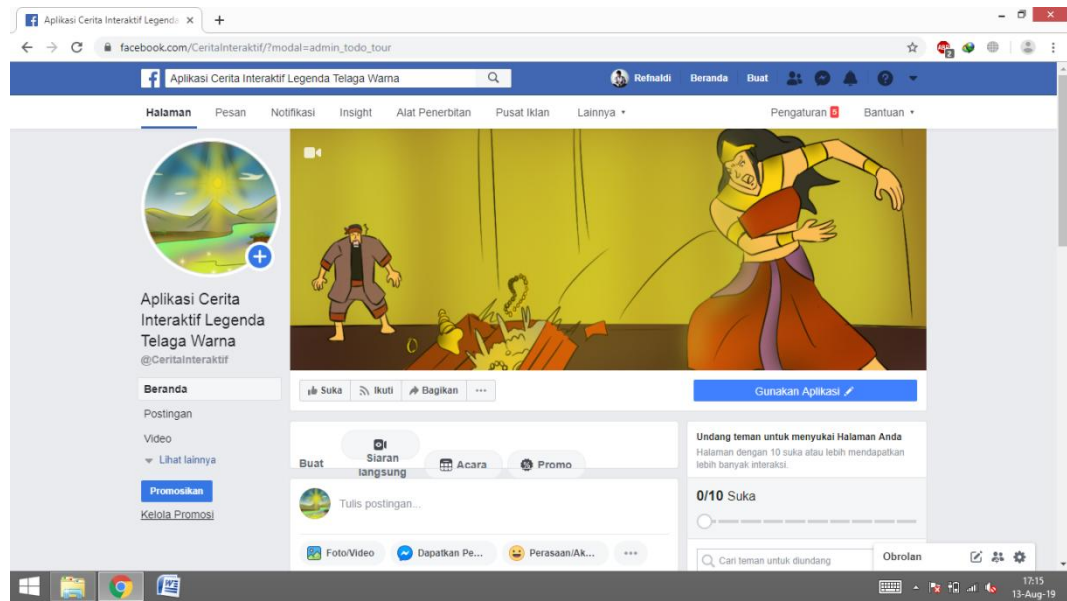


Gambar IV.48 *Poster*
Sumber: Dokumen Pribadi (2019)

Bahan	= <i>Art Paper</i> 260 gram
Ukuran	= A3 (29.7 x 42 cm)
Laminasi	= <i>Doff</i>
Teknis	= Cetak <i>offset</i>

Terdapat juga poster sebagai media pendukung penyampaian pesan sehingga Suatu media yang berisi informasi yang berbentuk kecil dari media utama yang memudahkan khalayak melihat gambaran dari media utama sehingga membuat khalayak mengerti apa yang ingin disampaikan oleh media tersebut tanpa membuat pertanyaan sendiri oleh khalayak akan media utama.

➤ Konten Facebook



Gambar IV.49 Facebook
Sumber: Dokumen Pribadi (2019)

Pada media pendukung informasi tersebut agar lebih mendekatkan aplikasi cerita legenda Telaga Warna itu kepada khalayak, aplikasi legenda Telaga Warna bisa didapatkan pada halaman facebook yang bernama “Aplikasi Cerita Interaktif Legenda Telaga Warna” dengan mengklik tombol “Gunakan Aplikasi” maka aplikasi tersebut bisa diunduh dan digunakan.