BAB IV
TEKNIS PRODUKSI MEDIA

IV.1 Media Utama

Media utama untuk menyampaikan cerita serta pesan moral *lakon Semar Mbangun Kahyangan* secara efektif adalah multimedia interaktif *online*. Media ini diberi judul "Membangun Jiwa Pemimpin dalam *lakon Semar Mbangun Kahyangan".* Multimedia interaktif ini dapat diakses setiap waktu dan setiap saat secara online, dengan membuka *website* www.mbangunkahyangan.com. Karena media ini akan dipublikasikan secara *online* dan dapat diakses oleh seluruh orang di dunia, maka ukuran tampilannya harus disesuaikan dengan spesifikasi universal komputer, agar semua orang yang mengaksesnya dapat menikmati dan mendapatkan pesan moral dari *lakon Semar Mbangun Kahyangan* secara optimal. Menurut hasil penelitian, mayoritas target dari perancangan ini telah menggunakan layar monitor berjenis *LCD* dengan resolusi minimal 1024x768. Maka dari format ukuran dari media ini adalah 1024x768 dengan resolusi *72 dpi*. Adapun format file yang digunakan adalah format *SWF*, yang pada akhirnya diubah jenis filenya agar kompatibel dengan media online yaitu format *HTML*

IV.1.1 Multimedia Interaktif Online

Proses pengerjaan multimedia interaktif online ini memakai gabungan tiga jenis *software* yang berbeda, berikut ini tahap-tahap yang dilakukan:

A. Pembagian Fragmen dan Navigasi

Pembagian fragmen disini bertujuan untuk memudahkan penyampaian cerita *lakon Semar Mbangun Kahyangan*, sebab cerita wayang rata-rata cukup panjang serta banyak percakapannya. Selain itu pembagian fragmen juga membantu menentukan tempat, waktu dan tokoh wayang apa saja yang diitampilkan. Pembagian fragmen dari *lakon SemarMbangun Kahyangan* terdapat pada halaman 20. Lalu agar memudahkan dalam pengunduhan interaktif ini di Internet,serta penyampaian alur cerita yang baik, dibutuhkan perancangan navigasi. Navigasi yang dipakai dalam multimedia interaktif ini terdapat pada halaman 37.

B. Sketsa dan Pewarnaan

Setelah melakukan pembagian fragmen dan perancangan navigasi, otomatis kita akan mengetahui apa saja elemen-elemen visual yang akan ditampilkan pada setiap fragmen, mulai dari suasana tempat, waktu, serta tokoh-tokoh yang bermain dalam fragmen tersebut. Pengerjaan multimedia interaktif *online* ini dikerjakan per fragmen, karena strategi kreatifnya memakai teknik penceritaan *ongoing story*.

- Sketsa

  Pembuatan sketsa visual dari interaktif ini langsung memakai teknik *digital* dengan memakai *software Adobe Photoshop CS3*. Sudut pandang ruang yang dipakai memakai teknik satu titik hilang. Karena masih berupa sketsa, jadi tidak perlu detail dalam penggambarannya, yang terpenting adalah proporsi dari bangunan dan karakter tokohnya.

- Pewarnaan

  Setelah sketsa jadi barulah menginjak proses pewarnaan. Pewarnaan elemen visual dalam interaktif ini memakai teknik *digital painting*, yang sangat berbeda dengan teknik *trace vector*. Dalam pewarnaanya harus memakai berbagai macam jenis *brush* agar dapat menimbulkan kesan tekstur yang dibutuhkan. Untuk pemberian kesan gelap ditambahkan warna gelap dengan jenis layer *multiply*, sedangkan untuk kesan terang atau cahaya ditambahkan warna terang dengan jenis layer *overlay*. Namun yang terpenting dari tahap ini adalah pembagian elemen yang akan digerakkan, karena nantinya akan diinteraktifkan setelah elemen-elemen yang dibutuhkan telah siap.



Gambar IV.1 Proses sketsa dan pewarnaan memakai *software.Adobe Photoshop CS3*
Sumber: Pribadi

C. Interaktif

Kerena tahap pewarnaan sudah selesai, dan elemen-elemen visual yang akan ditampilkan sudah siap, maka tahap yang harus dilakukan selanjutnya adalah interaktif. Tahap interaktif ini bertujuan untuk menggerakkan elemen-elemen visual serta pemberian tombol-tombol interaktif, dengan menggunakan *software Adobe Flash CS3.* Setelah digerakkan simpan file dengan format *SWF*.

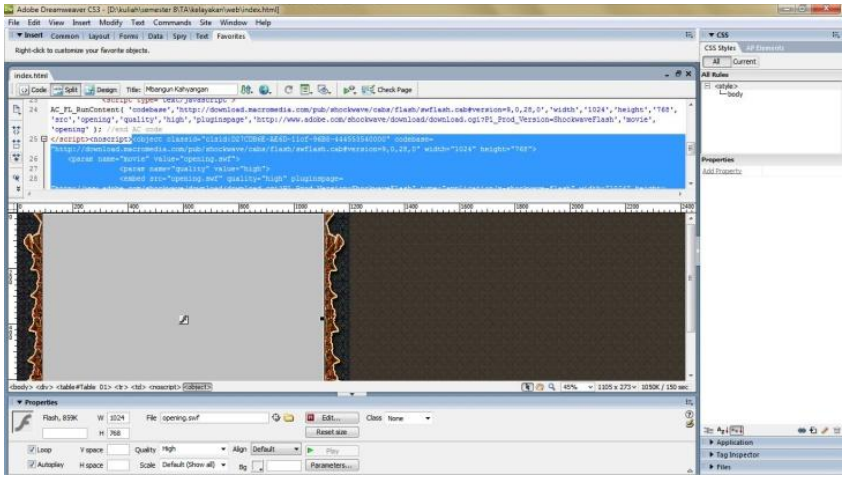


Gambar IV.2 Proses interaktif memakai *software.Adobe Flash CS3*

Sumber: Pribadi

D. *Layout Web*

Interaktif yang telah siap harus ditata lagi dalam tampilan web dengan menggunakan *software Adobe Dreamweaver CS3*, karena nantinya multimedia interaktif ini ditampilkan dalam jaringan internet. Meka dari itu harus disimpan juga dengan format file *HTML*.

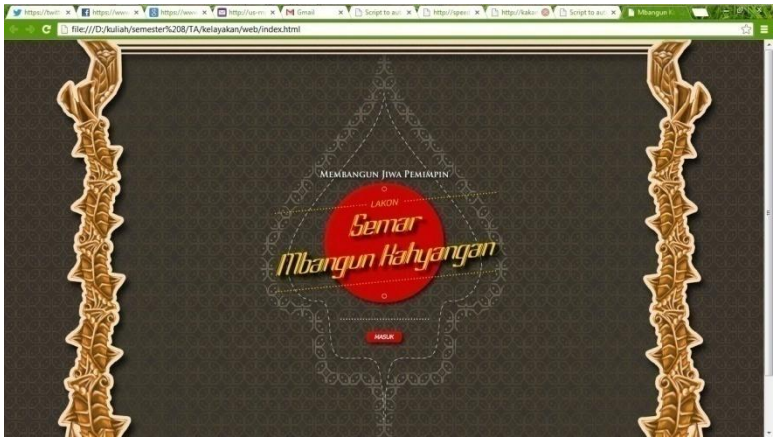


Gambar IV.3 Proses interaktif memakai *software.Adobe Dreamweaver CS3*

Sumber: Pribadi

E. *Upload*

Tahap ini adalah tahap terakhir pengerjaan multimedia interaktif *online* Membangun Jiwa Pemimpin dalam *lakon Semar Mbangun Kahyangan*. Setelah membeli *hosting* dan *domain*, file dengan format *HTML* tadi diunggah ke dalam *cpanel* hosting yang telah disiapkan yaitu www.mbangunkahyangan.com.



Gambar IV.4 Tampilan akhir dalam format *HTML*
Sumber: Pribadi

IV.2 Media Pendukung

Sebagus-bagusnya media utama, hasilnya tidak dapat optimal jika tidak diperkenalkan terlebih dahulu kepada masyarakat pengguna atau target dari perancangan media ini. Maka dari itu dibutuhkan media pendukung yang multifungsi, sebagai media promosi, media pengenal, serta media pengingat. Berikut ini beberapa media pendukung yang dipilih, karena dinilai efektif.

A, Akun Twitter

Untuk media promosi dan perkenalan utama, akan dibuatkan akun twitter khusus dengan nama "Mbangun Kahyangan". penjelasan lengkap tentang kegunaan media ini ada pada halaman 40. Berikut ini adalah tahap-tahap membuat akun twitter "Mbangun Kahyangan".

- *Sign Up*

  Untuk membuat akun twitter baru harus melalui tahap ini, dan mengisi data-data tertentu untuk kebutuhan pengguna akun twitter, mulai dari nama akun, email, sampai *password* yang diinginkan.

- Pengunggahan Identitas Visual

  Setelah melalui tahap *sign up* kita menuju tahap pengunggahan identitas visual. Twitter manyediakan beberapa fasilitas yang dapat dirubah sesuai kebutuhan pengguna, antara lain, foto, *banner*, dan latar belakang, hal tersebut ditujukan agar gambar-gambar tersebut dapat mewakili karakter dari *user* akun tersebut. Setelah menentukan gambar apa saja yang ingin ditampilkan, unggah gambar-gambar tersebut sesuai kebutuhan, biasanya format filenya *JPEG*, *PNG*, atau *GIF*.



Gambar IV.5 Akun Twitter *Mbangun Kahyangan.*
Sumber: Pribadi

B. *Mouse Pad*

Media yang bernama *mouse pad* ini, pada dasarnya berfungsi sebagai alas *mouse*, agar salah satu perangkat keras komputer tersebut awet dan dapat digunakan dengan nyaman. Penjelasan kegunaan media ini terdapat pada halaman 40. Berikut ini tahap-tahap dalam pembuatan media ini.

- Desain Visual

  Tahap pertama dalam pembuatan *mouse pad* ini adalah pembuatan desain visualnya, elemen-elemen yang digunakan harus mengesankan serta

mengenalkan tentang multimedia interaktif *online lakon Semar Mbangun Kahyangan* ini. Untuk pengerjaannya menggunakan *software Corel Draw X4,* dengan resolusi 300dpi karena nantinya akan dicetak atau *print.*

- Cetak

  Setelah desain dari *mouse pad* ini jadi, barulah kita melakukan tahap cetak. Material yang akan digunakan adalah karet busa yang khusus untuk *mouse pad,* biasanya dilapisan atasnya terdapat material seperti kanvas halus, sedangkan teknik cetak yang digunakan adalah *digital print.*



Gambar IV.6 *Mouse Pad*
Sumber: Pribadi

C. *Sticker*

Sticker dapat menjadi media multi fungsi, karena dapat ditempelkan dimana saja. Penjelasan kegunaan media ini terdapat pada halaman 41. Berikut ini tahap-tahap dalam pembuatan media ini.

- Desain Visual

  Tahap pertama dalam pengerjaan *sticker* ini adalah pembuatan desain visualnya, elemen-elemen yang digunakan harus mengesankan serta mengenalkan tentang multimedia interaktif *online lakon Semar Mbangun*

Kahyangan ini. Jadi gambar-gambar yang dipakai berasal dari multimedia interaktif *online lakon Semar Mbangun Kahyangan.* Untuk pengerjaannya menggunakan *software Corel Draw X4*, dengan resolusi 300dpi karena nantinya akan dicetak atau *print*.

- Cetak

  Setelah desainnya telah siap , tahap selanjutnya adalah cetak. Teknik cetak yang digunakan adalah *digital printing*, sedangkan materialnya adalah *sticker vynil.*

- *Cutting*

  Tahap ini adalah tahap terakhir dari pengerjaan media ini. Karena kebanyakan media *print* berbentuk bujur sangkar, maka harus digunting sesuai pola yang ditentukan.



Gambar IV.7 *Sticker*

Sumber: Pribadi

D. *Skin Protector Notebook*

Mengingat target dari media ini adalah mahasiswa yang selalu mengikuti perkembangan zaman dan teknologi, maka *Skin Protector* adalah pilihan media

pendukung yang sangat tepat. Penjelasan kegunaan media ini terdapat pada halaman 40. Berikut ini tahap-tahap dalam pengerjaan media ini.

- Desain Visual

  Tahap pertama dalam pengerjaan *Skin Protector* ini adalah pembuatan desain visualnya, elemen-elemen yang digunakan harus mengesankan serta mengenalkan tentang multimedia interaktif *online lakon Semar Mbangun Kahyangan* ini. Jadi gambar-gambar yang dipakai berasal dari multimedia interaktif *online lakon Semar Mbangun Kahyangan.* Untuk pengerjaannya menggunakan *software Corel Draw X4*, dengan resolusi 300dpi karena nantinya akan dicetak atau *print.*

- Cetak

  Setelah desainnya telah siap , tahap selanjutnya adalah cetak. Teknik cetak yang digunakan adalah *digital printing*, sedangkan materialnya adalah *sticker vynil.*

- *Cutting*

  Tahap ini adalah tahap terakhir dari pengerjaan media ini. Karena kebanyakan media print berbentuk bujur sangkar, maka harus digunting sesuai pola yang telah ditentukan.



Gambar IV.8 *Skin Protector Notebook*

Sumber: Pribadi

E. *T-Shirt*

Media ini digunakan sebagai media pengingat keberadaan *website* yang menampilkan multimedia interaktif *online* "Membangun Jiwa Pemimpin dalam

lakon Semar Mbangun Kahyangan". Penjelasan kegunaan media ini terdapat pada halaman 41. Berikut ini tahap-tahap dalam pembuatan media ini.

- Desain Visual

  Tahap pertama dalam pengerjaan *sticker* ini adalah pembuatan desain visualnya, elemen-elemen yang digunakan harus mengesankan serta mengenalkan tentang multimedia interaktif *online lakon Semar Mbangun Kahyangan* ini. Jadi gambar-gambar yang dipakai berasal dari multimedia interaktif *online lakon Semar Mbangun Kahyangan.* Untuk pengerjaannya menggunakan *software Corel Draw X4,* dengan resolusi 300dpi karena nantinya akan dicetak atau *print.*

- Sablon

  Setelah desainnya telah siap, tahap selanjutnya adalah sablon. Untuk mencetak gambar yang sangat baik dalam media kaos dengan desain yang *full colour* harus menggunakan mesin sablon khusus, teknik ini biasa disebut *DTG (Direct To Garment).* Untuk bahan kaos yang digunakan adalah *Cotton Combed 24s.*



Gambar IV.9 *T-shirt.*
Sumber: Pribadi

E. *Packaging Marchandise*

Desain *packaging* yang menarik dapat membantu pencitraan positif suatu produk, maka dari itu untuk beberapa *marchandise* utama dibuatkan *packaging*

khusus. *Packaging* ini dirancang menggunakan elemen-elemen visual yang terdapat pada tampilan multimedia interaktif online "Membangun Jiwa Pemimpin Dalam Lakon Semar Mbangun Kahyangan", sehingga walaupun berbeda dunia media-media tersebut tetap satu kesatuan yang saling melengkapi satu sama lain. Berikut ini tahap-tahap pengerjaannya.

- Desain Visual

  Tahap pertama dalam pengerjaan *sticker* ini adalah pembuatan desain visualnya, elemen-elemen yang digunakan harus mengesankan serta mengenalkan tentang multimedia interaktif *online lakon Semar Mbangun Kahyangan* ini. Jadi gambar-gambar yang dipakai berasal dari multimedia interaktif *online lakon Semar Mbangun Kahyangan.* Untuk pengerjaannya menggunakan *software Corel Draw X4,* dengan resolusi 300dpi karena nantinya akan dicetak atau diprint.

- Cetak

  Setelah desainnya telah siap , tahap selanjutnya adalah cetak. Teknik cetak yang digunakan adalah *digital printing,* sedangkan materialnya adalah *art paper* untuk kemasan *t-shirt* dan *skin protector*, sedangkan untuk kemasan *mouse pad* memakai bahan kertas linen karena teksturnya yang unik

- Laminasi

  Tahap ini sangat penting dalam pembuatan *packaging,* sebab bila tidak dilaminasi kemungkinan *packaging* yang berbahan kertas serbuk seperti *art paper* akan pecah bila dilipat. Maka dari itu untuk menghindari hal tersebut *art paper* yang telah diprint dengan desain *packaging* harus dilaminasi terlebuh dahulu.

- Membentuk kemasan

  Tahap ini adalah tahap terakhir dari pengerjaan media ini. Karena kebanyakan media print berbentuk bujur sangkar, maka harus digunting sesuai pola yang ditentukan. Setelah desain kemasan telah digunting sesuai polanya maka dilipat sesuai garis-garis lipatan yang sudah disiapkan, dan yang terakhir dilem sesuai kebutuhan.



Gambar IV.10 *Packaging Marchandise*.

Sumber: Pribadi