BAB IV MEDIA DAN TEKNIS PRODUKSI

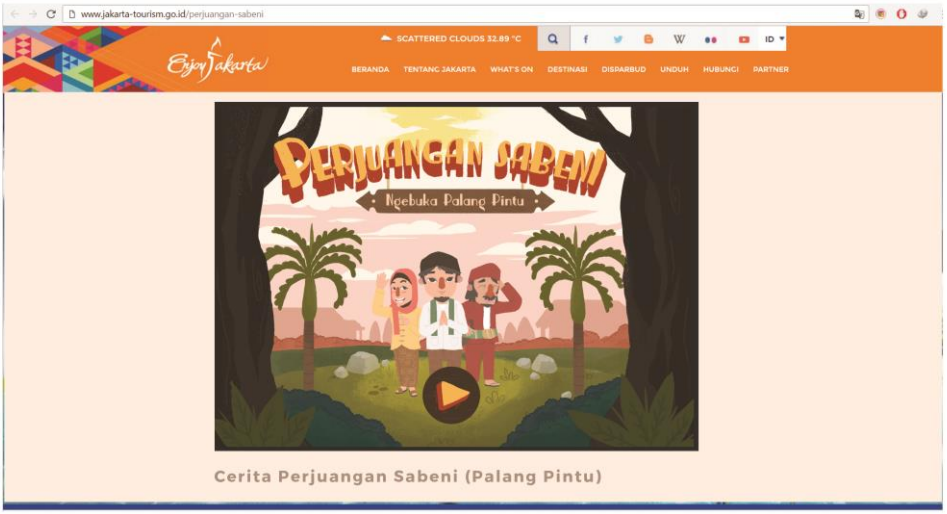
IV.1 Proses Perancangan Ilustrasi Pada Cerita Interaktif Perjuangan Sabeni

Dalam perancangan informasi tentang Budaya Palang Pintu ini terdapat beberapa tahapan untuk membuat informasi tentang Palang Pintu menjadi sebuah cerita interaktif. Proses pertama perancangan adalah mengambil intisari dari kisah Sabeni Jago Tenabang yang berhubungan dengan Palang Pintu, lalu rangkuman tersebut dibuat menjadi pon-poin cerita. Setelah poin cerita didapatkan lalu dimulailah proses pembuatan visual yang meliputi:

1. Membuat sketsa dan studi karakter dari tokoh tokoh yang akan masuk ke dalam cerita
2. Membuat sketsa kasar dan dimasukkan ke dalam storyboard, gambar kasar akan digunakan sebagai acuan untuk membuat visual digital pada tahap berikutnya.
3. Sketsa kasar diubah menjadi digital menggunakan *software* adobe photoshop cc, lalu diberikan pewarnaan dan dikomposisi ulang agar lebih rapih.
4. Gambar digital kemudian dijadikan aset untuk animasi yang akan dilakukan pada tahap berikutnya.
5. Setelah aset selesai dilanjutkan dengan proses penganimasian menggunakan *software* Adobe Flash cs6.
6. Setelah animasi selesai kemudian dimasukan musik latar dan juga narasi ke dalam cerita tersebut.

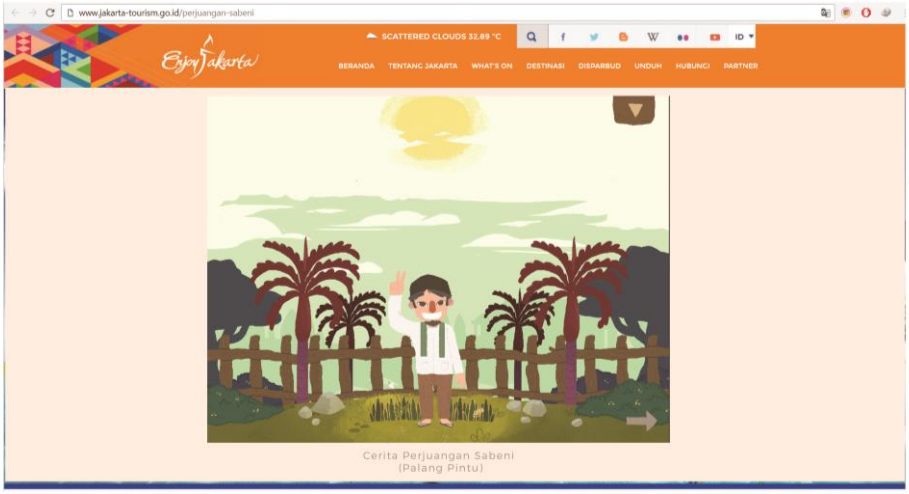
IV.2 Media Utama

Cerita interaktif ini dibagi menjadi 19 *scene*. Cerita diambil dari kisah Sabeni yang ingin melamar Siti Khadijah. Setiap tahap pada Palang Pintu akan dibagi menjadi beberapa *scene*. Cerita interaktif ini dikemas dengan gaya kartun yang segar, gaya tersebut dipilih karena disesuaikan dengan khalayak sasaran. Media utama akan ditampilkan di halaman web dinas Kebudayaan dan Pariwisata yaitu www.Jakarta-tourism.go.id



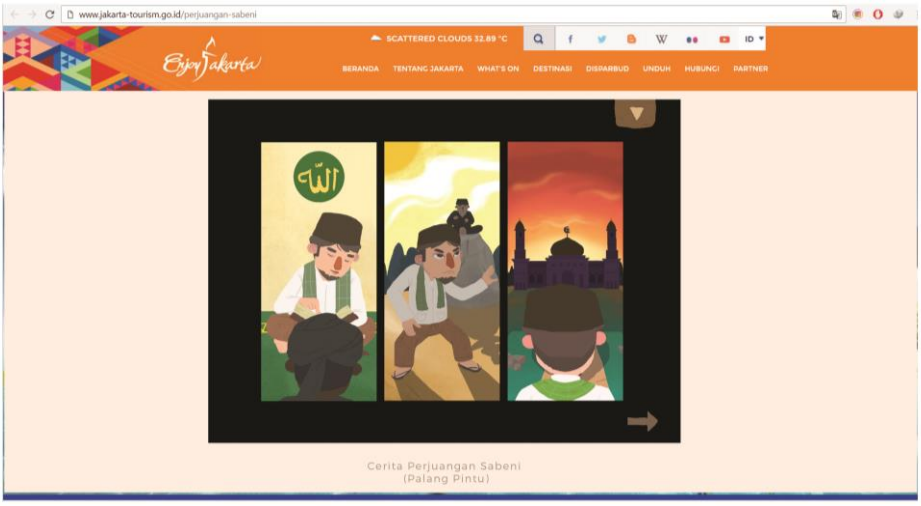
Gambar IV.1 Screenshoot Media utama

Sumber: Dokumentasi Pribadi (2017)



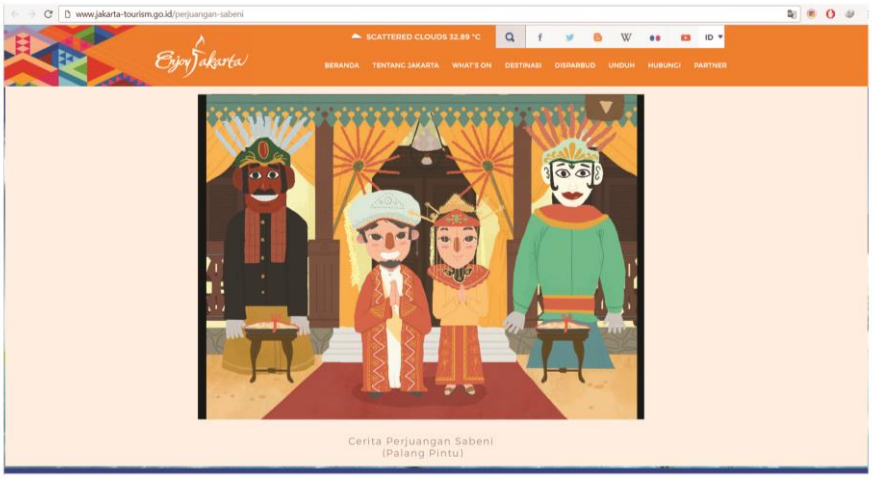
Gambar IV.2 Screenshoot Media utama

Sumber: Dokumentasi Pribadi (2017)



Gambar IV.3 Screenshoot Media utama

Sumber: Dokumentasi Pribadi (2017)

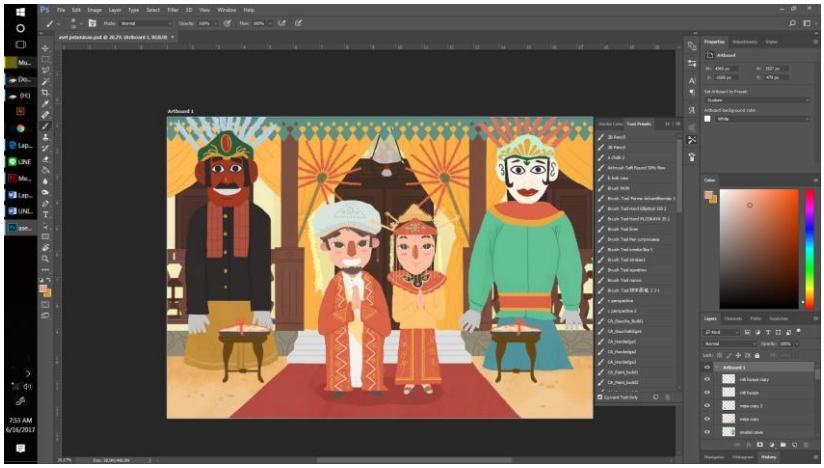


Gambar IV.4 Screenshoot Media utama

Sumber: Dokumentasi Pribadi (2017)

IV.2.1 Pembuatan Aset Digital

Pada tahap ini sketsa kasar yang telah dibuat pada *storyboard* digambar ulang di Adobe Photoshop. Sketsa diberikan warna dan dikomposisi ulang agar lebih menarik. Sketsa akan dirubah ke dalam asset untuk dijadikan sebagai bahan animasi. Setelah semua sketsa telah digitalkan dan diberi warna, sketsa lalu disimpan ke dalam bentuk png dan ukurannya disesuaikan dengan resolusi animasi yang akan dibuat.

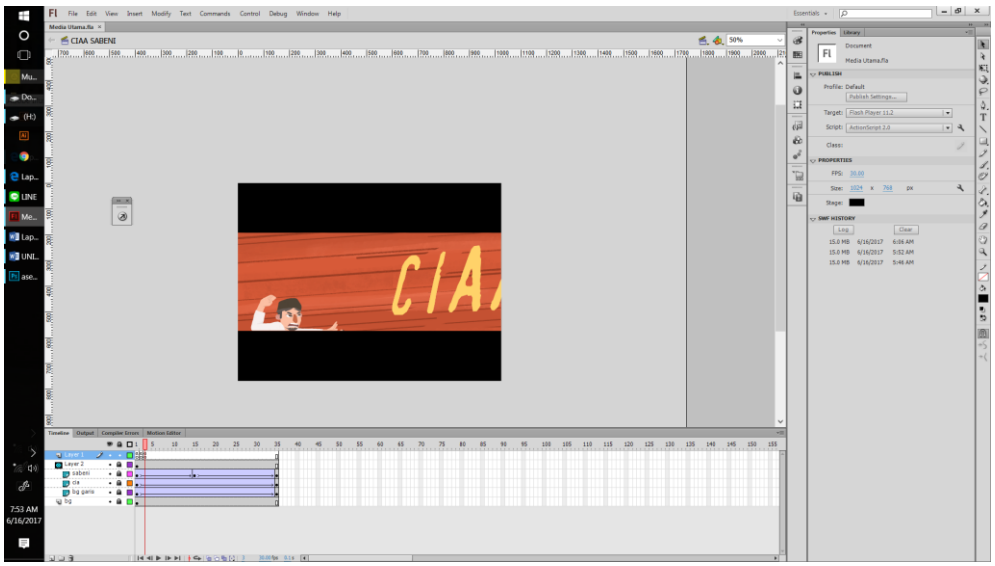


Gambar IV.5 Pembuatan aset Digital

Sumber: Dokumentasi Pribadi (2017)

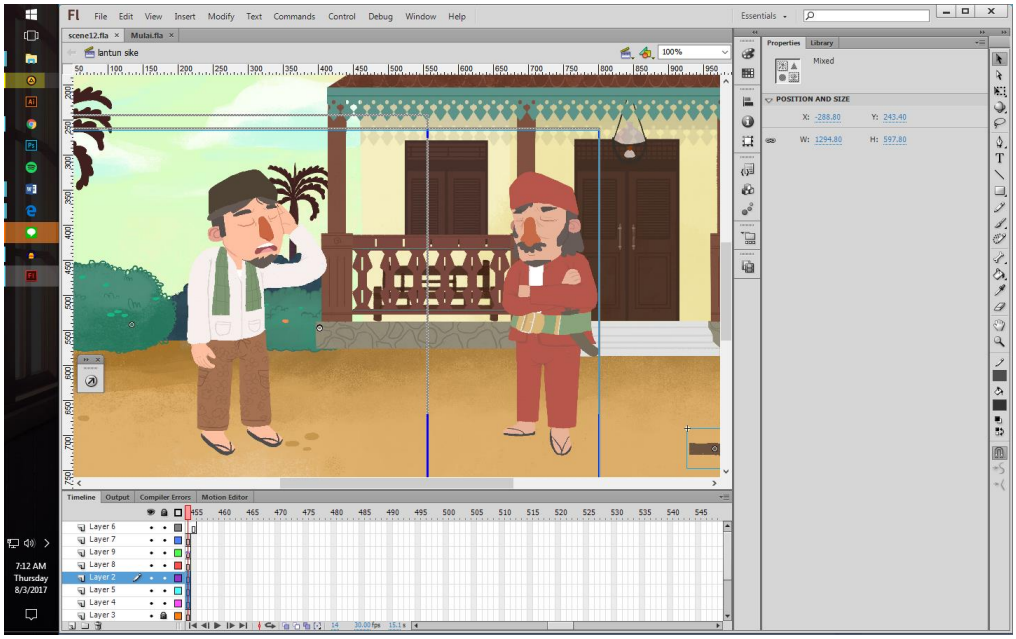
IV.2.2 Pembuatan Animasi

Setelah aset visual telah selesai, tahap berikutnya adalah menggabungkan aset tersebut ke dalam sebuah scene. Aset disusun seperti yang sudah tergambar di *storyboard*. Lalu aset diberikan gerakan dengan menggunakan Adobe Flash CS6. Penggerakan animasi dilakukan satu persatu pada setiap scene. Setelah semua gerakan selesai animasi tersebut ditambahkan musik latar dan juga narasi. Setelah selesai memasukan musik animasi pun disimpan ke dalam format exe.



Gambar IV.6 pembuatan animasi

Sumber: Dokumentasi Pribadi (2017)



Gambar IV.7 pembuatan animasi

Sumber: Dokumentasi Pribadi (2017)

IV.3 Media Pendukung

Media pendukung pada perancangan informasi Budaya Palang Pintu ini adalah sebagai pelengkap dari media utama yang berbentuk cerita visual. Media Pendukung dibuat sebagai media penyebar informasi dan juga *merchandise* untuk menarik perhatian konsumen. Diharapkan media pendukung dapat membantu kelemahan yang dimiliki media utama dalam penyebaran informasi agar khalayak sasaran mengakses media utama. Berikut adalah media pendukung yang dibuat:

IV.3.1 *CD*

CD dibuat sebagai media pendukung untuk membantu media utama dalam menyampaikan informasi. Pemilihan CD dibuat agar masyarakat dapat mengakses cerita ini walaupun tidak tersambung koneksi, sehingga cerita ini dapat dilihat kapan pun tanpa harus terhubung ke internet. CD juga dapat disimpan dan dibagikan kembali kepada orang lain.



Gambar IV.8 *CD* Perjuangan Sabeni
Sumber: Dokumentasi Pribadi (2017).

Ukuran : 13,5 x 13,5 cm
Resolusi: 300 dpi
Bahan : Artpaper 310gr laminasi doff
Teknis : Cetak Printing

IV.3.2 Stiker

Stiker dibuat dengan tujuan dapat menarik perhatian orang banyak dimanapun, karena ukurannya yang kecil dapat ditemukan dimana saja, stiker dapat ditempel di mana saja sehingga kesempatan untuk dilihat orang semakin besar. Stiker dibuat menjadi 12 desain yang berbeda.



Gambar IV.9 Stiker Perjuangan Sabeni

Sumber: Dokumentasi pribadi (2017).

Ukuran : 8 x 5 cm

Resolusi : 300 dpi

Bahan : Stiker Vynil

Teknis : Cetak printing

IV.3.3 *X-Banner*

Pembuatan *x-banner* bertujuan untuk menarik perhatian dan memberikan informasi kepada khalayak dimana cerita interaktif tentang Perjuangan Sabeni dapat diakses. Media ini akan dipajang di kampung budaya Setu Babakan dan di sekolah-sekolah untuk menarik perhatian khalayak sasaran.



Gambar IV.10 *X-banner* Perjuangan Sabeni

Sumber: Dokumentasi Pribadi (2017).

Ukuran : 160 x 60 cm

Resolusi: 300 dpi

Bahan : Luster

Teknis : Cetak printing

IV.3.4 Poster

Poster adalah media promosi yang akan digunakan untuk memberikan informasi serta menjadi media untuk menarik perhatian sasaran, di dalam poster akan diberikan sinopsis dan informasi tentang tempat mengakses cerita interaktif ini. Poster akan ditempel di mading sekolah dan papan informasi di kampung Budaya Setu Babakan.



Gambar IV.11 Poster Perjuangan Sabeni

Sumber: Dokumentasi Pribadi (2017).

Ukuran : 40 x 25 cm

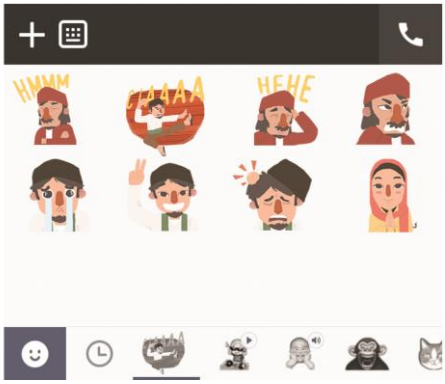
Resolusi: 300 dpi

Bahan : Art paper 120gr

Teknis : Cetak printing

IV.3.5 Stiker Line

Stiker digital dibuat sebagai media pengingat dan penarik perhatian sasaran. Media ini dibuat karena remaja di kota Jakarta banyak menggunakan aplikasi Line dalam berkomunikasi.



Gambar IV.12 Stiker Line

Sumber: Dokumentasi Pribadi (2017).

IV.3.6 Gantungan Kunci

Gantungan kunci merupakan media pengingat yang juga efisien karena setiap khalayak sasaran pasti memiliki kunci, kunci rumah, kendaraan, dan lainnya. Media ini diharapkan dapat menjadi media pengingat bagi para khalayak.



Gambar IV. 13 Gantungan kunci Perjuanga Sabeni
Sumber: Dokumentasi pribadi (2017).

Ukuran : 10 x 5 cm
Resolusi: 300 dpi
Bahan : Kanvas
Teknis : Cetak printing

IV.3.7 *Tote Bag*

Tas kanvas dibuat sebagai *merchendise.* Tas ini dapat berguna dan dipakai untuk sekolah. Para remaja jaman ini sedang menggandrungi tas kanvas ini. Tas ini dibuat sebagai media pengingat.



Gambar IV.14 *Tote bag* Perjuangan Sabeni

Sumber: Dokumentasi pribadi (2017).

Ukuran sablon : 22 x 22 cm

Resolusi : 300 dpi

Bahan : *Canvas*

Teknis : cetak Transfer paper

IV.3.8 Stiker Bus

Pembuatan stiker pada bus sekolah menjadi sebuah media pendukung untuk menarik perhatian para siswa yang menaiki bus sekolah.



Gambar IV.15 Sticker Bus

Sumber: Dokumentasi pribadi (2017).

Ukuran : 340 x 500 cm

Resolusi: 300 dpi

Bahan : *Sticker Outdoor*

Teknis : Cetak printing

IV.3.9 Buku Cerita bergambar

Buku cerita ini berisi potongan dari scene, buku ini dapat menjadi media pendukung untuk memberikan informasi secara *offline* .



Gambar IV.16 Buku cerita bergambar

Sumber: Dokumentasi pribadi (2017).

Ukuran : 22x18 cm

Resolusi: 300 dpi

Bahan : *150 gr art paper*

Teknis : Cetak printing

IV.3.10 Akun Media Social

Akun Media Social ini dibuat untuk menyampaikan informasi mengenai segala sesuatu informasi tentang media utama. Media sosial merupakan tempat yang sangat tepat karena para remaja sangat aktif di media sosial.



Gambar VI.15 Instagram Perjuangan Sabeni

Sumber: Dokumentasi pribadi (2017).