BAB IV. MEDIA DAN TEKNIS PRODUKSI

IV.1. Media Utama

Media utama yang dibuat dalam perancangan ini merupakan sebuah multimedia interaktif yang berwujud permainan digital atau lebih dikenal dengan istilah *videogames*. Sebelum memulai *videogames* dibuat beberapa pertimbangan dasar dibuat terkait pembuatan cerita, visual yang akan ditampilkan, kontrol, hingga penggunaan bahasa pemrograman yang akan digunakan. Beberapa tahapan diklasifikasikan selama proses pembuatan untuk mempermudah pengerjaan. Secara garis besar pengerjaan terbagi menjadi enam tahap yaitu perencanaan (*planning*), visualisasi, *motion* (animasi), pemrograman, *debugging*, dan *Finishing*.

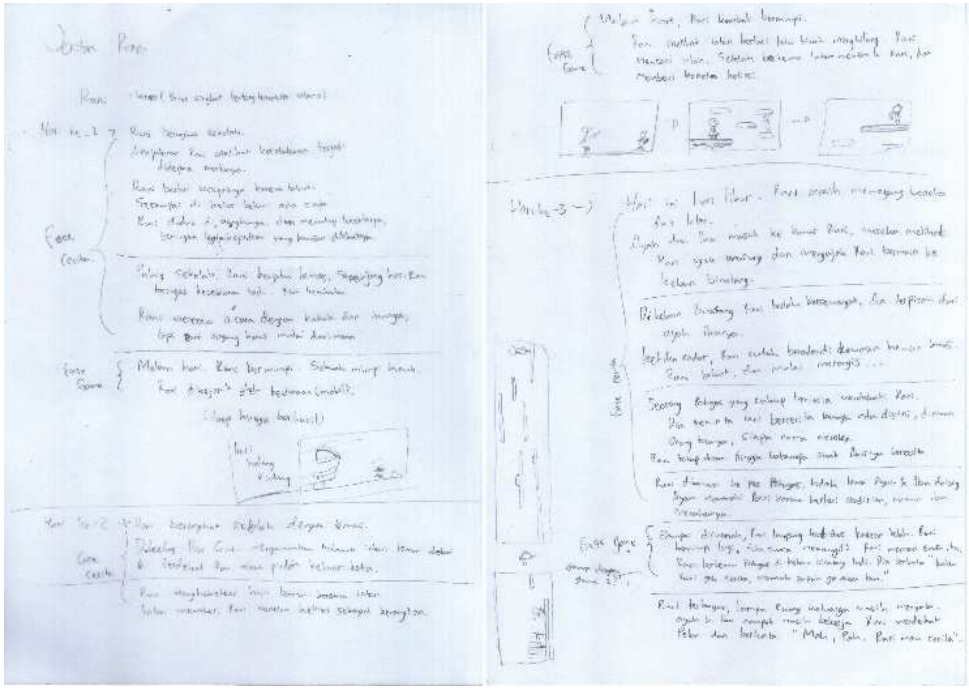
IV.1.1. *Planning*

Pada tahap perencanaan berbagai hal dilakukan mulai dari pencarian data hingga pembuatan alur kerja. Hal paling utama dalam perencanaan adalah menentukan permainan seperti apa yang akan dibuat. Untuk mendapatkan jawaban dari pertanyaan ini, maka hal yang paling pertama dilakukan adalah dengan mengumpulkan data sebanyak-banyaknya. Dalam perancangan kali ini data yang paling utama adalah tata cara mencegah trauma berkembang menjadi gangguan psikologis. Data yang didapat dari seorang pakar melalui sebuah wawancara kemudian digunakan sebagai acuan utama yang kemudian dilengkapi dengan data-data literasi yang ada.

Dari data-data yang telah dikumpulkan kemudian ditarik satu solusi utama yang menjadi titik fokus perancangan yaitu prosesi *venting* atau melepaskan stress. Berdasarkan data yang didapat pada dasarnya proses ini merupakan proses yang sangat penting dalam seseorang bisa meredam stress yang diakibatkan oleh trauma. Selanjutnya sebelum melanjutkan ke tahap pembuatan cerita, data tentang trauma kembali dikaji dan dibuat penggolongan. Berdasarkan hasil diskusi dengan seorang mahasiswa yang mendalami psikologi dan meninjau kembali data-data yang ada, maka tiga kategori dibuat terhadap penyebab trauma. Tiga kategori tersebut adalah kejadian traumatik yang disaksikan tanpa keterlibatan secara langsung, kejadian

traumatik kehilangan, dan kejadian traumatik yang dialami secara langsung. Seluruh data yang diperoleh kemudian dikemas menjadi sebuah rangkaian cerita.

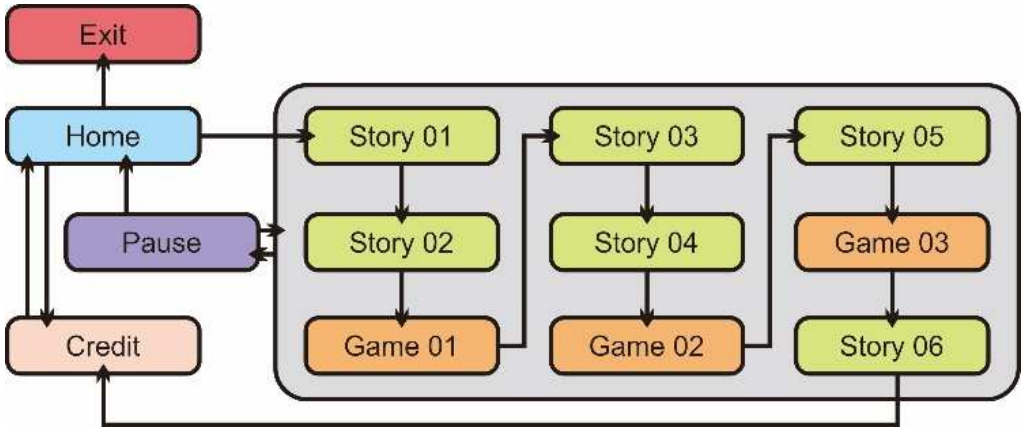
Pembuatan cerita dilakukan dengan membuat perkiraan kejadian pada setiap klasifikasi kejadian traumatik. Pembuatan alternatif-alternatif kejadian dilakukan sebelum kemudian dipilih kejadian-kejadian yang paling mungkin untuk terjadi namun memiliki dampak yang tidak ringan. Kejadian-kejadian tersebut kemudian dirangkai kedalam suatu urutan yang kemudian dikembangkan menjadi sebuah cerita. Berikut adalah draft yang dihasilkan setelah menentukan kejadian demi kejadian dalam cerita.



Gambar IV.1 Draft pengembangan cerita
Sumber: Dokumentasi pribadi (2018)

Draft yang sudah ada kemudian dikembangkan menjadi *storyline* dan *storyboard*. Pengembangan cerita kemudian digunakan untuk menentukan visual dan pemrograman. Penentuan gaya visual selain mengaci pada khalayak yang dituju juga memfokuskan pada kemampuan perangkat pada tahapan hasil. Visual yang digunakan haruslah cukup menarik untuk mendapatkan perhatian dari anak, namun juga harus cukup sederhana untuk dapat dijalankan oleh perangkat dengan spesifikasi serendah mungkin.

Setelah seluruh perencanaan konsep cerita dan visual ditentukan, tahapan selanjutnya adalah menentukan alur pergerakan sistem. Seperti halnya perencanaan perancangan permainan pada umumnya, sebuah sistem dibuat untuk menentukan alur permainan. Sistem ini dibentuk mengacu pada cerita dan pemrograman yang akan dibuat. Berikut adalah alur sistem yang dibuat dalam perancangan permainan ini.



Gambar IV.2 *Workflow* sistem permainan
Sumber: Dokumentasi pribadi (2018)

IV.1.2. Visualisasi

Visualisasi adalah tahapan pembuatan aset yang akan digunakan untuk membangun permainan. Visualisasi gambar dibagi menjadi tiga kategori, yaitu karakter, latar, dan *user interface*. Seluruh objek dibuat dengan menggunakan sistem vektor. Sistem vektor dipilih untuk bisa menjaga objek berada pada kualitas yang maksimal meskipun ukurannya dirubah. Aplikasi yang digunakan adalah Corel Draw x7. Corel Draw dipilih karena memiliki kemampuan perhitungan ukuran yang presisi.

Karya digital aset yang dibuat kemudian disetarakan ukurannya satu sama lain. Karena aset yang dibuat berbentuk vektor, maka kualitas aset tidak akan berubah meskipun ukurannya berubah. Aset kemudian di ekspor menjadi file dengan format .png dengan resolusi 72 DPI. Resolusi ini diambil karena aset akan ditampilkan dalam wujud digital pada layar komputer yang memiliki resolusi 72 DPI.

- Karakter

Visualisasi karakter memiliki prioritas lebih tinggi dibandingkan latar. Karakter utama atau *playable character* dibuat dengan memastikan bahwa karakter tersebut dapat dianimasikan dan tidak akan memberatkan perangkat.

Playable character atau karakter yang dimainkan merupakan karakter utama dalam permainan yang dibuat. Karakter utama ini merupakan seorang anak perempuan bernama Rani yang masih baru menginjak kelas 2 sekolah dasar. Karakter Rani dibuat untuk mewakili jenis anak yang memiliki resiko lebih tinggi untuk mengalami trauma. Berdasarkan data yang ada, anak-anak memiliki resiko mengalami trauma yang lebih tinggi, dan perempuan memiliki resiko mengalami trauma yang lebih tinggi juga dari laki-laki.



Gambar IV.3 Referensi karakter anak SD
Sumber: https://wofficlothing.com/Images/Slider/woffi-distributor-seragam-sekolah-anak.jpg (diakses pada 18 Agustus 2018)

Gambar IV.3 merupakan referensi tampilan seorang anak SD. Sebagai acuan utama, karakter Rani dibuat mengikuti karakter anak-anak perempuan. Karakter Rani dibuat dengan penampilan memiliki rambut pendek. Rambut pendek ini dipilih untuk menggambarkan usia Rani yang masih berada dimasa kanak-kanak.



Gambar IV.4 Referensi pakaian Rani
Sumber: https://id-live-01.slatic.net/original/8e64bc961fd61b58a98fd4b4f6bd2d5f.jpg
(diakses pada 18 Agustus 2018)

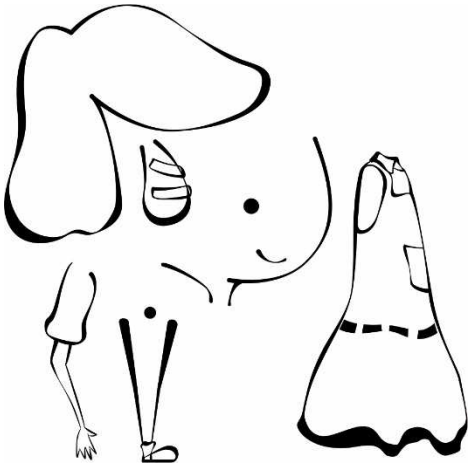
Pakaian yang rani gunakan adalah kemeja dan *dress*. Pemilihan pakaian ini dilakukan untuk menekankan kesan feminisme pada karakter Rani. Rok menunjukan bahwa Rani adalah seorang anak perempuan menguatkan rambut yang dibuat sepanjang bahu. Pemilihan *dress one piece* dilakukan untuk menampilkan kesan santai dan bermain pada karakter Rani. Tujuannya adalah untuk memberikan kesan bahwa Rani merupakan seorang anak yang aktif.

Karakter Rani dibuat berdasarkan kriteria-kriteria tersebut. Karena pada dasarnya karakter yang dimainkan tidak memiliki posisi tetap pada latar, maka karakter dibuat mengikuti posisi diam. Untuk itu maka dalam pengerjaan karakter utama posisi karakter adalah posisi *default* karakter ketika digerakan.



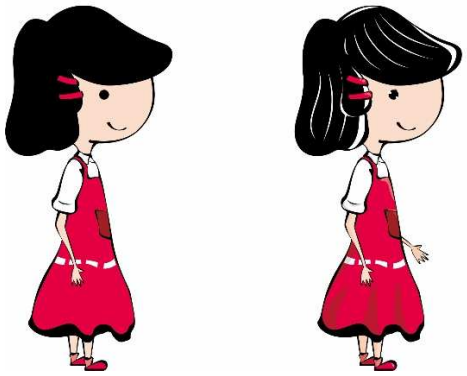
Gambar IV.5 Sketsa posisi *default* karakter
Sumber: Dokumentasi pribadi (2018)

Sketsa karakter digunakan sebagai acuan posisi diam karakter. Sketsa kemudian diproses menjadi karya digital. Bagian-bagian yang akan digerakan dibuat terpisah satu sama lain. Sehingga apabila dipisahkan maka akan terlihat tampilan dasar bagian bagian yang akan digerakan. Berikut adalah tampilan digital sebelum diwarnai dan digabungkan menjadi suatu kesatuan.



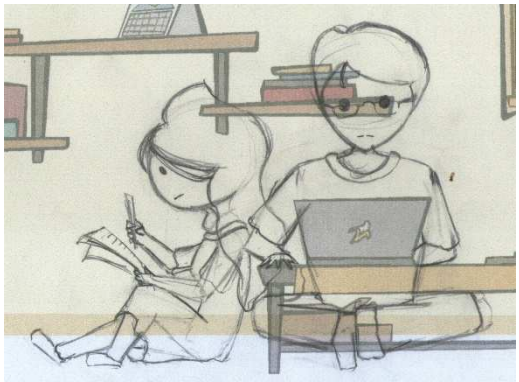
Gambar IV.6 digitalisasi bagian-bagian gerak karakter
Sumber: Dokumentasi pribadi (2018)

Setiap bagian dari karakter kemudian digabungkan menjadi suatu kesatuan, dan diberikan warna. Setelah proses pemberian warna selesai, maka karakter akan memasuki tahap *motion* untuk memberikan gerakan agar karakter terkesan hidup. Berikut adalah tampilan karakter yang telah selesai digabungkan dan diberi warna sebelum digerakan.



Gambar IV.7 karakter sebelum digerakan
Sumber: Dokumentasi pribadi (2018)

Selain karakter utama, ada juga karakter tambahan yang tidak dimainkan atau dikenal dengan istilah *non player character* atau NPC. Berbeda dengan karakter utama yang tidak memiliki posisi tetap dalam permainan, NPC memiliki posisi yang telah ditentukan baik itu diam, atau bergerak dalam batasan tertentu. NPC dibuat dengan menentukan posisi karakter terlebih dahulu. Hal ini dilakukan untuk memastikan bahwa posisi NPC dapat menyatu dengan latar yang dibuat.



Gambar IV.8 Sketsa NPC yang sudah diposisikan
Sumber: Dokumentasi pribadi (2018)

Berbeda dengan karakter utama yang memiliki pergerakan yang banyak, NPC pada dasarnya tidak banyak melakukan pergerakan. Pergerakan pada NPC adalah pergerakan minor yang hanya menunjukan bahwa karakter tersebut hidup, juga untuk membedakannya dengan latar. Karena pergerakannya minor, maka pembuatan NPC tidak perlu dipisahkan satu persatu bagian seperti tokoh utama. Berikut adalah tampilan NPC yang sudah di digitalisasi.



Gambar IV.9 Tampilan NPC digital
Sumber: Dokumentasi pribadi (2018)

- Latar

Pembuatan latar dibagi menjadi dua kategori yaitu latar berbentuk gambar, dan latar berbentuk *tileset*. Latar berbentuk gambar adalah latar yang dibuat secara langsung berbentuk gambar jadi. Latar ini digunakan untuk menampilkan objek dengan wujud nyata. Latar berbentuk gambar dibuat terpisah antar objek gambar. Tujuannya adalah menjaga ukuran file tiap gambar pada batas minimum. Apabila gambar yang dimuat terlalu besar, maka perangkat yang dibutuhkan pun semakin tinggi spesifikasinya. Proses pembuatan latar gambar tidak jauh berbeda dengan karakter yaitu diawali dengan pembuatan sketsa.



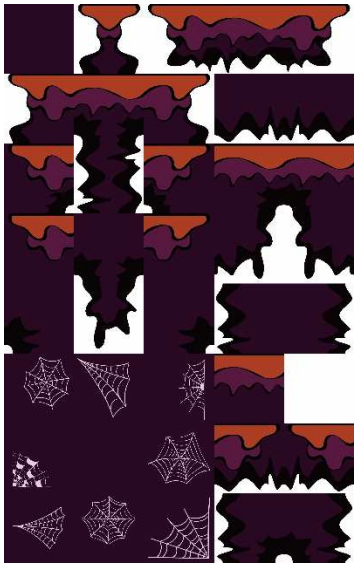
Gambar IV.10 Tampilan sketsa objek-objek latar
Sumber: Dokumentasi pribadi (2018)

Setelah sketsa dibuat, gambar diolah menjadi gambar digital dengan keadaan terpisah satu sama lain. Gambar tidak disatukan menjadi satu kesatuan latar melainkan merupakan objek-objek ang terpisah. Gambar-gambar ini kemudian baru akan disatukan pada tahap pemrograman. Berikut adalah tampilan gambar latar yang sudah di digitalisasi.



Gambar IV.11 Tampilan objek latar digital
Sumber: Dokumentasi pribadi (2018)

Jenis latar selanjutnya merupakan *tileset*. *Tileset* adalah sebuah pola yang digunakan untuk membentuk pola pijakan. *Tileset* pada umumnya dibuat berbetuk persegi atau segi enam. Tidak ada aturan pasti yang mengatur tentang bagian-bagian yang harus dibuat oleh suatu *tileset*, namun sebuah *tiles* dalam suatu *tileset* harus saling terhubung satu sama lain. Berikut adalah *tileset* yang dibuat untuk permainan ini.



Gambar IV.12 *Tileset* latar alam mimpi
Sumber: Dokumentasi pribadi (2018)

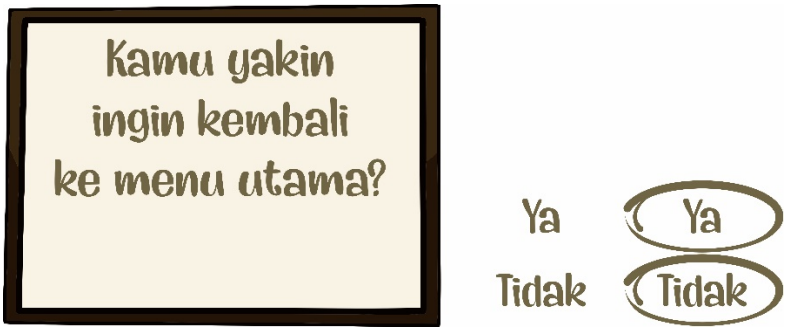
- *User Interface*

Elemen *user interface* yang digunakan dalam permainan ini tidaklah banyak. Elemen-elemen visual seperti tombol hanya muncul pada kondisi-kondisi tertentu seperti pada menu awal, menu *pause*, dan ketika karakter menyentuh objek yang dapat di interaksikan. Pada menu awal elemen-elemen visual yang dibuat menyesuaikan dengan latar yang ada. Hal ini menyebabkan tombol-tombol yang ada pada menu awal tidak memiliki pola tersendiri. Berikut adalah tampilan halaman utama yang dirancang.



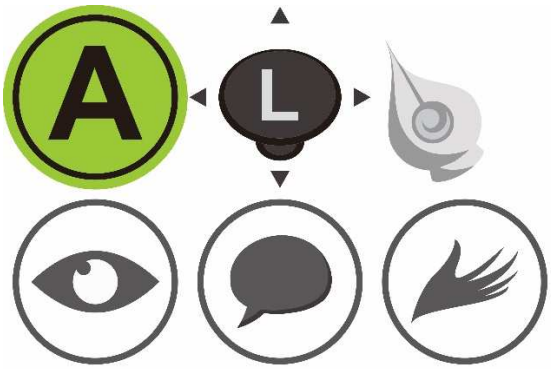
Gambar IV.13 tampilan elemen UI pada menu awal
Sumber: Dokumentasi pribadi (2018)

Adapun elemen visual yang digunakan pada saat permainan dalam keadaan *pause* dibuat dengan tema yang sama pada menu awal. Berikut adalah tampilan elemen-elemen yang digunakan pada menu *pause*.



Gambar IV.14 tampilan elemen UI pada menu *pause*
Sumber: Dokumentasi pribadi (2018)

Elemen terakhir adalah penunjuk interaksi dan kursor yang dibuat menjadi satu kesatuan *icon*. *Icon* yang dibuat adalah *cursor*, interaksi, inspeksi, dan berdialog. Berikut adalah rangkaian *icon* yang telah dibuat.



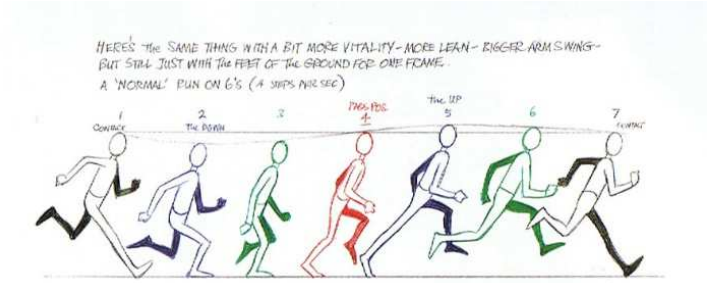
Gambar IV.15 elemen-elemen *icon*
Sumber: Dokumentasi pribadi (2018)

IV.1.3. *Motion*

Motion adalah proses pemberian gerakan pada objek baik karakter maupun latar. Sama halnya dengan membuat animasi frame demi frame, pembuatan *motion* juga dilakukan dengan membuat frame demi frame dari objek yang digerakan. Hal yang membedakan adalah, gambar frame demi frame tidak disatukan menjadi satu, melainkan disusun denga jarak yang sama dan difinalisasi menjadi file dengan

ekstensi .png. File inilah yang kemudian akan dirubah pada proses pemrograman menjadi suatu pergerakan.

Untuk membuat sebuah *motion* dalam permainan, dibutuhkan suatu file yang disebut dengan *motion sheet*. Proses pembuatan *motion sheet* dilakukan dengan cara mengambil terlebih dahulu acuan gerakan yang dituju. Berikut adalah contoh acuan gerakan yang dituju.



Gambar IV.16 Contoh *motion sheet* gerakan berlari
Sumber: https://liamkeninternetwhispers.files.wordpress.com/2011/11/cycle1.jpg (diakses pada 05 Juni 2018)

Proses selanjutnya adalah menirukan pose-pose yang menjadi acuan pada karakter yang akan digerakan. Hal yang perlu diperhatikan adalah gambar terakhir dari *motion sheet* haruslah berkesinambungan dengan gambar pertama dalam *motion sheet*. Dengan demikian ketika gerakan diulang, maka pergerakan tidak akan mengalami masalah. Berikut adalah contoh *motion sheet* yang dihasilkan berdasarkan acuan.



Gambar IV.17 *motion sheet* pergerakan lari Rani
Sumber: dokumentasi pribadi (2018)

IV.1.4. Pemrograman

Tahap ini merupakan proses penggabungan aset-aset yang sudah dibuat dengan cerita dan pemberian perintah berdasarkan algoritma pemrograman yang berlaku. Pemrograman dilakukan dengan bantuan sebuah *game engine* bernama Unity. Unity merupakan sebuah aplikasi yang membantu pemrograman yang kompleks menjadi lebih mudah. Dalam tahap pemrograman, ada beberapa proses yang dilakukan.

Proses pertama adalah mengimpor aset-aset yang telah dibuat sebelumnya kedalam unity. Setelah seluruh aset di impor kedalam unity, maka tahap selanjutnya adalah menyusun aset-aset yang telah dibuat menjadi suatu kesatuan.



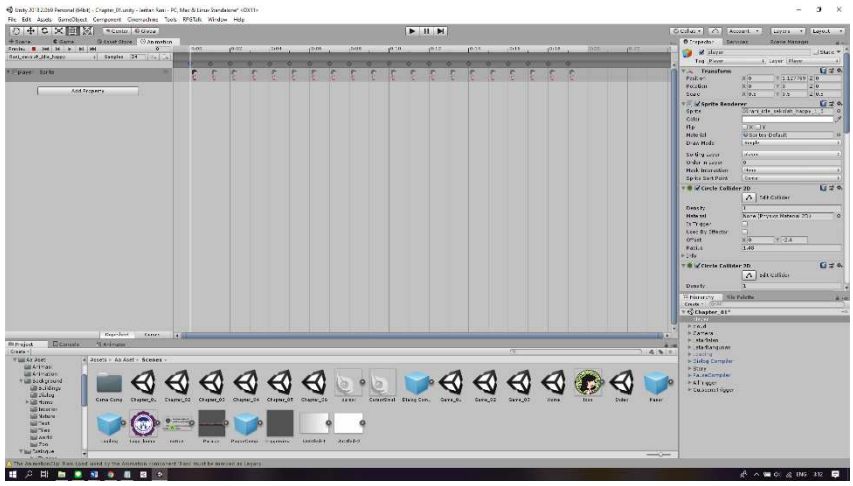
Gambar IV.18 penggabungan aset-aset pada unity
Sumber: dokumentasi pribadi (2018)

Proses selanjutnya adalah menentukan batasan tanah dan kaki karakter. Batasan ini dibuat untuk menahan agar karakter dapat berdiri ketika permainan dijalankan.



Gambar IV.19 Membuat batasan kaki dan tanah
Sumber: dokumentasi pribadi (2018)

Selanjutnya adalah penggabungan gerakan yang berasal dari *motion sheet* menjadi suatu kesatuan animasi. Hal ini dilakukan dengan cara memisahkan gambar-demi gambar yang telah dibuat dan disusun pada timeline animasi. Animasi kemudian diletakan disebuah kondisi yang diatur oleh algoritma.



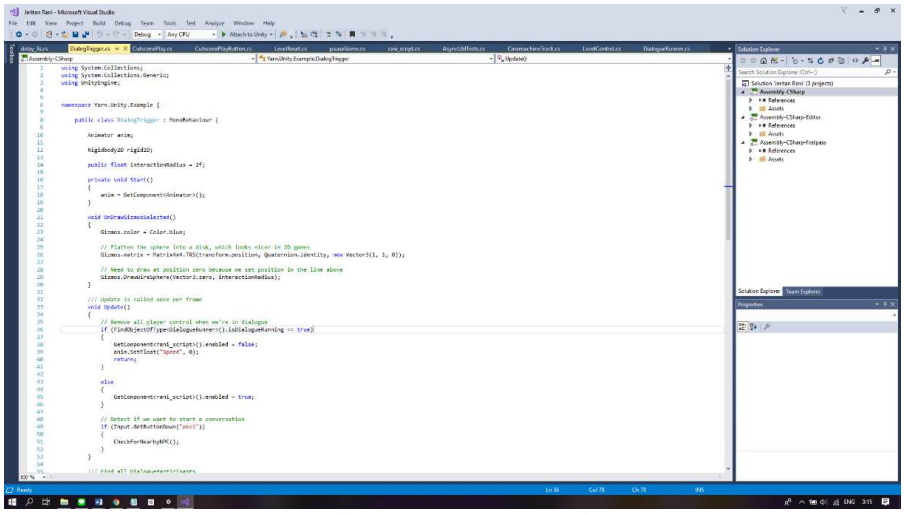
Gambar IV.20 Penggabungan *motion sheet* menjadi animasi
Sumber: dokumentasi pribadi (2018)

Selanjutnya adalah membangun algoritma-algoritma pemrograman kedalam adegan. Bahasa pemrograman yang digunakan adalah C++ sebagai bahasa yang cukup universal digunakan pada program-program komputer. Program dibuat

untuk mengatasi seluruh sistem yang ada dalam permainan. Adapun sistem-sistem yang diatur dengan program meliputi:

a. Kontrol pada menu utama dan *pause*
b. Kontrol pada karakter
c. Kontrol untuk berinteraksi
d. Kontrol untuk menampilkan menu *pause*
e. Kondisi untuk memunculkan halaman *loading*
f. Penentuan kondisi pergantian adegan
g. Penentuan kondisi mengulang permainan
h. Pergerakan kamera
i. Dialog
j. Perubahan animasi pada karakter

Program dibuat menggunakan aplikasi lain untuk mempermudah mencari kesalahan dalam pengetikan perintah. Aplikasi yang digunakan untuk melakukan proses *coding* (pemrograman) adalah Microsoft Visual Studio 2017. Microsoft Visual Studio 2017 memiliki kompatibilitas dengan unity dan cukup mudah digunakan karena mampu mengingat kondisi-kondisi yang pernah dibuat pada algoritma-algoritmanya. Berikut adalah contoh proses *coding* yang dilakukan pada Microsoft Visual Studio 2017.



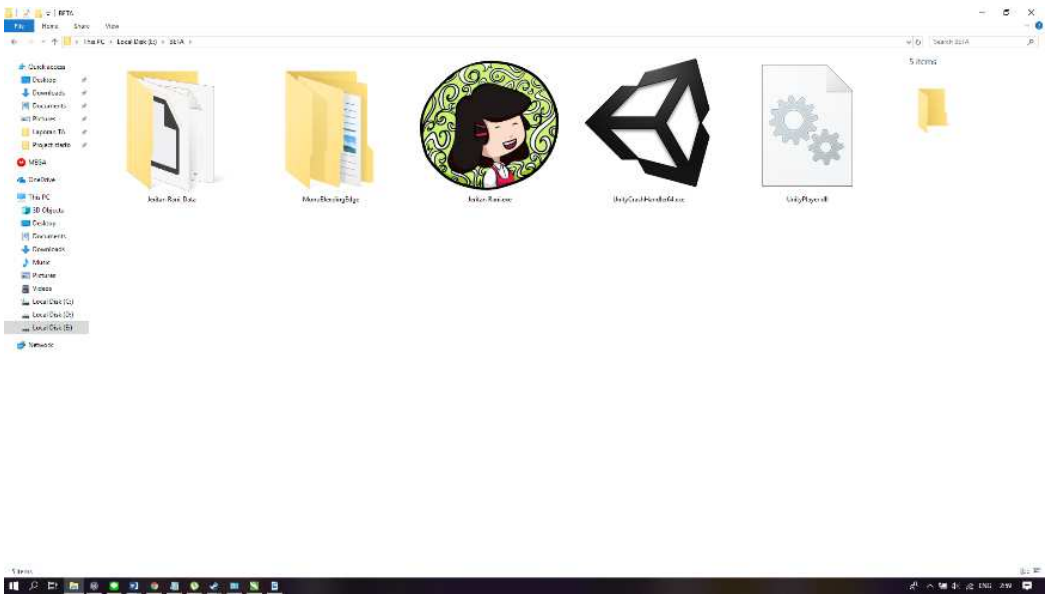
Gambar IV.21 proses *coding*
Sumber: dokumentasi pribadi (2018)

IV.1.5. *Debugging*

Proses *debugging* merupakan proses uji coba untuk mencari adanya kesalahan pemrograman, dan memastikan program bekerja dengan baik. Proses ini dilakukan beriringan denga proses pemrograman untuk memastikan bahwa algortima yang dibuat sesua dengan apa yang di inginkan.

IV.1.6. *Finishing*

Setelah program telah selesai di uji coba, maka hal terakhir yang perlu dilakukan adalah memfinalisasi *videogames* yang dibuat menjadi suatu program tersendiri yang dapat dimainkan pada perangkat lain. Proses ini dilakukan dengan membangun program pada aplikasi Unity. Setelah selesai maka akan terbentuklah tampilan file sebagai berikut.



Gambar IV.22 Tampilan program yang telah selesai
Sumber: dokumentasi pribadi (2018)

Setelah selesai program telah siap untuk dimasukan kedalam DVD untuk didistribusikan.

IV.1.7. Hasil Akhir

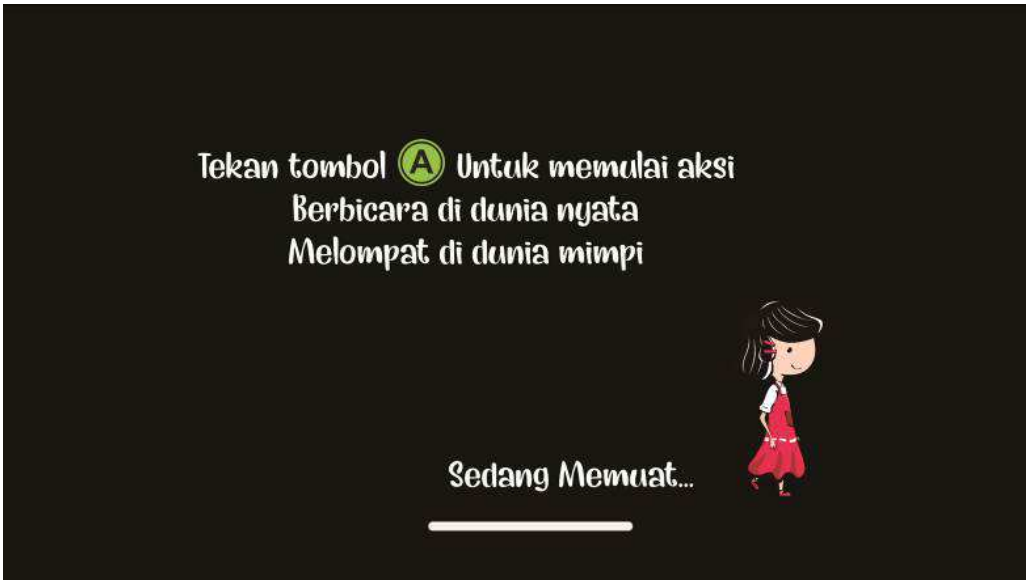
Hasil akhir dari perancangan yang dilakukan adalah sebuah program aplikasi yang dapat dibuka oleh perangkat komputer, dan dapat dimainkan baik menggunakan papan tik, maupun *joystick*. Spesifikasi yang dibutuhkan tidak terlalu tinggi sehingga memungkinkan permainan dimainkan oleh hampir seluruh perangkat komputer (*desktop/laptop*) saat ini.



Gambar IV.23 Tampilan awal *videogames* yang telah selesai
Sumber: dokumentasi pribadi (2018)

Gambar IV.20 merupakan tampilan awal sebelum cerita dimulai. Halaman utama ini dibuat dengan tampilan berbentuk sebuah buku yang memiliki arti bahwa ini adalah sebuah cerita/kisah. Judul ditempatkan di posisi kiri atas tempat fokus mata melihat pertama. Ada penampakan potret seorang anak dan dilengkapi dengan nama Rani yang menunjukan bahwa dia adalah karakter utama dalam permainan ini. Ada tiga tombol utama pada halaman utama ini, yang pertama adalah tombol mulai. Dalam tombol mulai apabila *pointer* menunjuk ke arahnya, maka animasi akan dimulai dimana Rani mulai perjalanan. Hal ini dilakukan untuk memindahkan fokus mata ke arah animasi tersebut. Tombol selanjutnya adalah tombol untuk menunjukan *credit page* yang berisi orang-orang yang terlibat selama proses pengerjaan. Tombol dibuat dengan membentuk bingkai yang berisi siluet orang, ketika pointer diarahkan padanya, maka akan ditunjukan gambar dari siluet tersebut yang bertujuan untuk memindahkan perhatian mata ke arah tombol tersebut.

Tombol terakhir adalah tombol keluar yang disimbolkan dengan ikon pintu. Ikon pintu dipilih karena merupakan suatu akses seseorang dapat masuk ataupun keluar dari suatu ruangan. Karena pemain sudah berada dalam permainan, maka pintu dinilai sebagai sebuah jalan keluar.



Gambar IV.24 Tampilan ketika memuat *videogames* yang telah selesai
Sumber: dokumentasi pribadi (2018)

Halaman memuat merupakan halaman sebuah halaman transisi yang dibuat dari satu *scene* ke *scene* lainnyga. Dalam halaman ini ada tiga elemen yang ditonjolkan. Yang pertama adalah animasi karakter Rani yang sedang berjalan. Elemen ini dimunculkan untuk menunjukan bahwa program sedang bekerja. Elemen selanjutnya adalah *bar* yang menunjukan seberapa banyak konten yang sudah dimuat oleh program. Ketika *bar* telah sempurna, maka halaman memuat pun akan langsung digantikan oleh *scene* selanjutnya. Elemen yang terakhir adalah tips untuk mengoperasikan karakter selama permainan berlangsung.



Gambar IV.25 Tampilan halaman konfirmasi *videogames* yang telah selesai
Sumber: dokumentasi pribadi (2018)

Halaman konfirmasi adalah sebuah halaman yang dibuat khusus untuk membatasi kemungkinan kesalahan memencet tombol yang dilakukan oleh pengguna. Pada menu awal, halaman konfirmasi muncul ketika pengguna memilih tombol keluar. Selama permainan berlangsung halaman konfirmasi muncul ketika pengguna menekan tombol yang mengarahkan mereka ke halaman utama (tombol *escape* pada papan tik, atau tombol B pada *controller*). Selama sesi permainan berlangsung, halaman konfirmasi untuk kembali ke menu awal juga berperan sebagai fungsi *pause*. Fungsi ini dibuat agar permainan dapat ditinggalkan sejenak oleh pengguna tanpa merubah keadaan permainan sedikitpun. Halaman konfirmasi dibuat dengan menampilkan kembali persetujuan apakah pengguna benar-benar menginginkan aksi tersebut untuk dilaksanakan atau tidak.



Gambar IV.26 Tampilan penggunaan ikon *videogames* yang telah selesai
Sumber: dokumentasi pribadi (2018)

Salah satu penggunaan ikon yang paling banyak digunakan dalam permainan adalah ikon yang berfungsi untuk menunjukan adanya hal yang dapat di interaksikan. Umumnya interaksi yang terjadi adalah monolog yang dilakukan oleh karakter dalam permainan. Meskipun demikian ada juga ikon yang dibuat untuk menunjukan aksi dan dialog.



Gambar IV.27 Tampilan tingkat kepentingan ikon *videogames*
Sumber: dokumentasi pribadi (2018)

Dalam permainan ada elemen ikon yang dibuat lebih besar atau lebih didepan dari elemen-elemen lain. Hal ini dilakukan untuk menunjukan tingkat kepentingan yang dimiliki oleh ikon atau elemen tersebut. Semakin penting suatu elemen, maka ditampilkan semakin besar, atau semakin depan menutupi elemen lain.



Gambar IV.28 Tampilan kotak dialog *videogames* yang telah selesai
Sumber: dokumentasi pribadi (2018)

Ketika dialog atau monolog berlangsung, akan muncul sebuah kotak hitam yang menutupi area atas layar. Area inilah yang kemudian digunakan untuk memunculkan teks dialog atau monolog yang terjadi. Area atas dipilih karena merupakan area kosong yang sejak awal menjadi tempat penuturan cerita berlangsung.



Gambar IV.29 Tampilan suasana jalan *videogames* yang telah selesai
Sumber: dokumentasi pribadi (2018)

Gambar IV.29 merupakan tampilan suasana jalanan yang dibuat didalam permainan. Seluruh objek yang ditampilkan dibuat dari satu arah, sehingga menghasilkan sebuah gambar datar yang mudah di identifikasikan bentuknya. Pada bagian atas ditampilkan teks yang menjadi narasi cerita. Bagian atas dipilih untuk menyeimbangkan area aktifitas yang terjadi dalam permainan.



Gambar IV.30 Tampilan suasana kebun binatang *videogames* yang telah selesai
Sumber: dokumentasi pribadi (2018)

Gambar IV.30 merupakan tampilan suasana kebun binatang yang dibuat. Fokus yang dibuat adalah menampilkan binatang-binatang. Sehingga binatang-binatang yang umum dijumpai di kebun binatang dibuat sejajar. Sekat-sekat yang seharusnya ada untuk membatasi setiap jenis binatang tidak dibuat untuk mengurangi beban grafis yang dibebankan pada perangkat. Binatang-binatang ditempatkan dalam satu tempat. Ukuran pagar dibuat rendah sehingga gambar binatang terlihat jelas tanpa terhalangi objek lain.



Gambar IV.31 Tampilan suasana dalam rumah *videogames* yang telah selesai
Sumber: dokumentasi pribadi (2018)

Gambar IV.31 merupakan tampilan ruang keluarga rumah Rani. Penggunaan warna yang mendominan adalah wanra kuning. Warna kuning dipilih untuk menunjukan dua hal yaitu kehangatan dalam sebuah keluarga, dan harapan. Penempatan objek difokuskan pada satu arah. Ada sebuah sekat yang terletak lebh didepan untuk menunjukan perpindahan ruangan.



Gambar IV.32 Tampilan suasana dalam kamar *videogames* yang telah selesai
Sumber: dokumentasi pribadi (2018)

Gambar IV.32 merupakan tampilan kamar Rani. Kamar rani dibuat dengan menonjolkan warna violet dan merah muda. Warna ini merupakan warna yang umum dipilih oleh anak-anak perempuan. Selain itu warna ciolet juga merupakan warna yang berkesan melankolis. Kamar merupakan ruang pribadi seseorang, dimana berbagai macam hal milik orang tersebut disimpan. Kamar ini digambarkan sebagai tempat anak menyimpan permasalahannya, sehingga pemilihan warna yang melankolis digunakan. Hal ini bertolak belakang dengan ruang keluarga yang menggunakan warna yang menyimbolkan kehangatan dan harapan. Ruang keluarga digunakan untuk menyimbolkan kebersamaan. Dalam kampanye ini yang ditekankan adalah *venting* atau melepaskan stress dengan menceritakan permasalahan, sehingga bantuan dari orang lain sangatlah diperlukan. Maka dari itu kebersamaan dalam keluarga menjadi hal yang sangatlah penting.



Gambar IV.33 Tampilan permainan pertama *videogames* yang telah selesai
Sumber: dokumentasi pribadi (2018)

Gambar IV.33 merupakan permainan pertama. Permainan pertama merupakan permainan dimana pengguna harus berlari kearah depan hingga Rani terbangun. Selama periode ini secara berkala ada sebuah bayang bus yang bergerak cepat. Rani harus melompati bus-bus ini selama permainan berlangsung. Apabila Rani tertabrak bus maka permainan akan diulangi. Sebelum bus muncul, ada kilatan kuning yang muncul sebanyak tiga kali. Kilatan kuning ini dibuat untuk menyimbolkan bus akan segera datang.

Alam mimpi digambarkan dengan sebuah dataran kosong. Dataran kosong ini dibuat untuk mewakili keadaan pikiran anak ketika mengalami trauma. Penggunaan warna yang ditekankan adalah warna ungu gelap untuk menunjukan ketakutan, dan keputus asaan. Ada sedikit warna jingga yang digunakan sebagai alas tempat Rani berpijak. Warna jingga menunjukan adanya harapan. Dalam keputus asaan lingkungan yang diwakili oleh warna ungu gelap, ada harapan tempat Rani berpijak yang diwakili dengan warna jingga.



Gambar IV.34 Tampilan permainan kedua *videogames* yang telah selesai
Sumber: dokumentasi pribadi (2018)

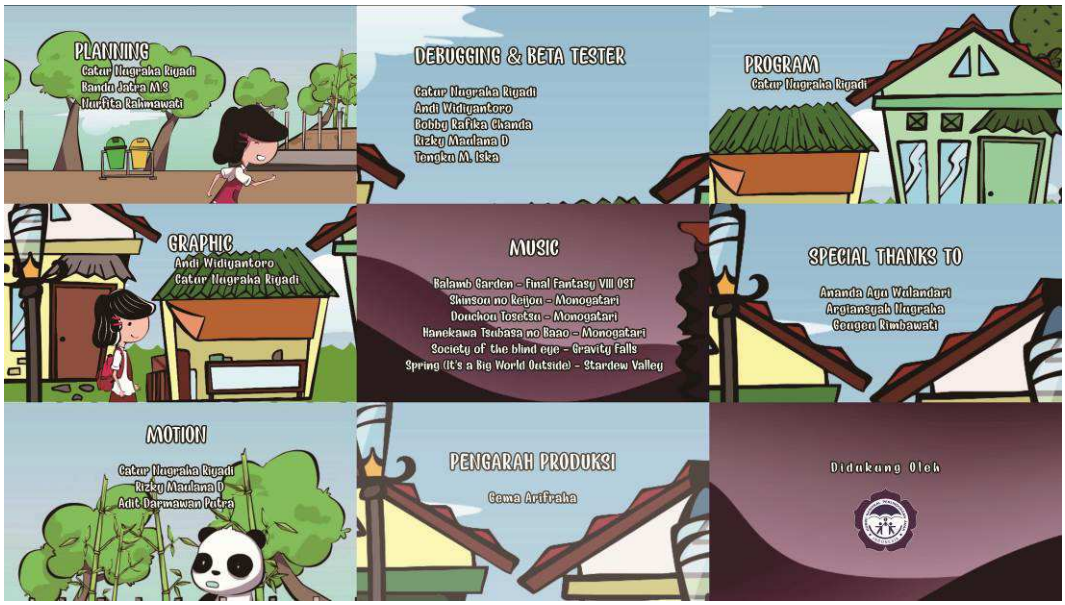
Gambar IV.34 merupakan tampilan permainan kedua. Sama seperti sebelumnya permainan kedua berada pada alam mimpi Rani. Yang membedakan adalah tujuannya. Dalam permainan kedua, tidak ada kondisi yang menyebabkan pemain harus mengulangi permainan. Tujuan permainan kedua adalah menemukan boneka pemberian teman Rani untuk bisa terbangun. Permainan ini dibuat berbentuk seperti labirin. Pemain harus menemukan jalan untuk bisa sampai kepada boneka tersebut.



Gambar IV.35 Tampilan permainan ketiga *videogames* yang telah selesai
Sumber: dokumentasi pribadi (2018)

Gambar IV.35 merupakan permainan ketiga. Sama halnya dengan permainan pertama, permainan ketiga juga dibentuk menyerupai labirin dimana pemain harus menemukan jalan. Akan tetapi berbeda dengan permainan kedua yang memiliki labirin yang cukup kompleks, permainan ketida cenderung lebih mudah karena arah

tujuan sudah dipastikan kearah depan. Namun ada jurang-jurang yang dibuat dimana jika pemain jatuh kedalam jurang tersebut maka permainan akan diulang kembali.



Gambar IV.36 Tampilan halaman *credit videogames* yang telah selesai
Sumber: dokumentasi pribadi (2018)

Gambar IV.36 merupakan tampilan dari halaman *credit*. Dalam pembuatan *credit*, seluruh pihak yang terlibat dalam proses pengerjaan mulai dari awal perencanaan, hingga orang-orang yang melakukan uji coba. Setiap segmentasi peran dipisahkan satu persatu untuk mempermudah menunjukan siapa saja yang terlibat dalam bagian apa.

IV.2. Media Pendukung

Media pendukung adalah media-media yang dibuat untuk menunjang keberadaan media utama. Media pendukung yang dibuat adalah sebagai berikut

- Kemasan DVD

Kemasan memegang peranan penting dalam pendistribusian produk. Kemasan yang digunakan adalah DVD case normal yang kemudian digabungkan menjadi satu dengan buku edukatif sebagai satu produk.

Ukuran : 135 x 190 x 14 mm (Ukuran standar *DVD case*)

Cetak label luar : Offset print bagian label kertas.

Cetak label DVD : Grafir print langsung pada DVD



Gambar IV.37 Tampilan kemasan DVD
Sumber: dokumentasi pribadi (2018)

Desain yang dibuat pada label DVD dan kemasannya merupakan tampilan Rani yang sedang berjalan menyusri jalanan. Suasana jalan dipilih sebagai representasi dunia luar dimana berbagai kemungkinan dapat terjadi. Kejadian traumatik dapat terjadi dimana saja, semakin luas lingkungan interaksi seseorang semakin besar pula zona yang memungkinkan terjadinya kejadian traumatik. Hal inilah yang mendasari pemilihan jalanan sebagai desain sampul dari kemasan dari permainan "Jeritan Rani".

- Buku Edukatif

Buku edukatif adalah media pendukung yang didistribusikan menjadi satu dengan media utama. Buku ini ditujukan kepada orang tua sebagai landasan pengetahuan dasar terkait perkembangan psikologis anaka, trauma, fobia, dan PTSD.

Ukuran : 210 x 150 mm
Bahan : *Art Paper* tipis
Finishing : *Hard Cover*
Jumlah halaman : 36
Cetak : Offset



Gambar IV. 38 Tampilan *mockup cover* buku edukatif
Sumber: dokumentasi pribadi (2018)

Tampilan cover depan buku menggambarkan Rani yang menarik baju ayahnya. Terlihat ayahnya sedang memegang gawai dan memegang kepala Rani. Adegan tersebut dibuat untuk menggambarkan kesibukan orang dewasa yang terkadang melupakan anaknya. Untuk membantu produksi secara massal, sebuah penerbit dipilih untuk menjalin kerja sama. Penerbit yang dipilih merupakan penerbit esensi yang merupakan salah satu penerbit yang seringkali menerbitkan buku-buku yang berkategori edukasi. Penerbit inilah yang kemudian akan mengambil alih sepenuhnya pengerjaan buku yang dibuat.

- Poster

Poster dibuat sebagai media promosi dalam ruangan yang didistribusikan di pusat-pusat keramaian seperti pusat pembelanjaan, terminal, dll.

Ukuran : 42 x 29,7 cm & 59,4 x 42 cm

Bahan : Art Paper

Cetak : Offset print

Finishing : Laminasi panas *glossy*.



Gambar IV.39 Tampilan poster
Sumber: dokumentasi pribadi (2018)

Poster yang dibuat untuk menarik perhatian khalayak dibuat dengan menampilkan tokoh Rani yang bersembunyi malu-malu takut dibalik tembok. Dengan menunjukan keadaan ini, diharapkan ada rasa penasaran muncul bagi orang-orang yang melihatnya.

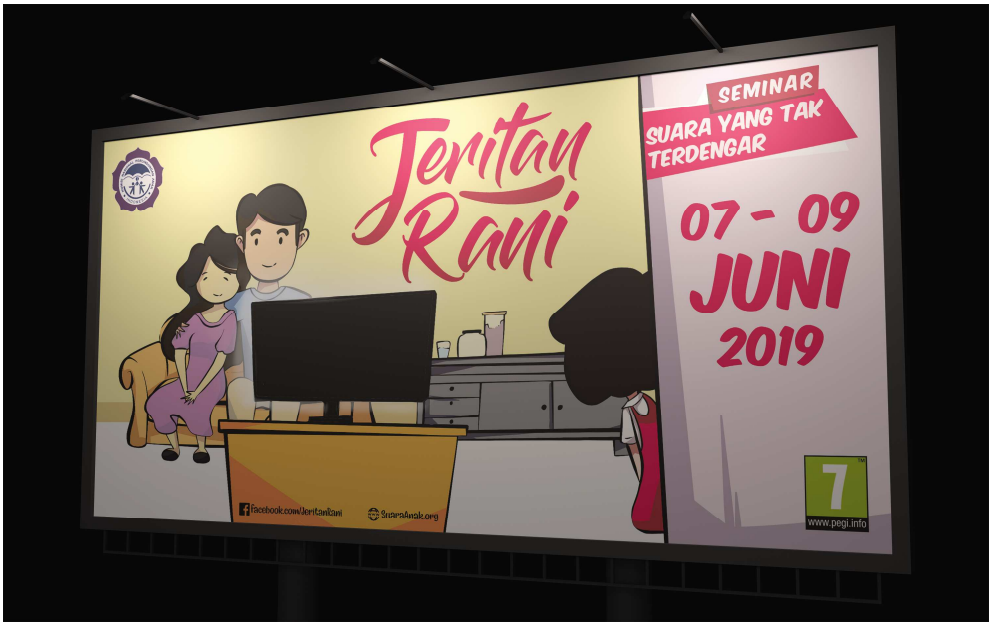
- Baligho

Baligho dibuat sebagai media promosi utama dari event yang dilakukan diluar ruangan.

Ukuran : 8 x 4, 10 x 5 meter (rasio 2:1 menyesuakan lebar jalan)

Cetak : Print

Bahan : Flexi frontlite 400 gsm



Gambar IV. 40 Tampilan baligho
Sumber: dokumentasi pribadi (2018)

Baligho yang dibuat menampilkan Rani yang berdiri menatap kearah orang tuanya yang sedang menonton televisi. Gambar tersebut dibuat untuk menunjukan kekhawatiran anak, dan keinginan untuk berbicara namun sulit. Hal ini ditujukan bagi para orang tua agar lebih cermat memperhatikan anaknya, dan mampu menggali apa yang anak ingin sampaikan tanpa memaksa. Baligho ini dibuat untuk mempromosikan bukan hanya permainan, namun acara seminar yang diadakan.

- *Flyer*

Flyer berfungsi sebagai media promosi yang berfokus pada informasi. *Flyer* didistribusikan secara langsung pada khalayak sasaran menjelang event berlangsung.

Ukuran : 210 x 148,5 mm

Bahan : *Art paper* 210gsm

Cetak : Offset print



Gambar IV. 41 Tampilan *flyer*
Sumber: dokumentasi pribadi (2018)

Flyer yang dibuat berfokus pada informasi tentang acara seminar yang akan diselenggarakan. Fokus utama adalah nama acara, dan dua pembicara yang akan hadir sebaga pemateri utama. Adapun dua pembicara yang dipilih merupakan figur publik yang bergerak di bidang anak.

- *X-Banner*

X-Banner dibuat sebagai penanda ketika event berlangsung. Selain itu *X-Banner* juga berfungsi untuk menarik perhatian selama acara berlangsung pada orang-orang yang belum mengetahui.

Ukuran : 160 x 60 cm

Bahan : *Greyback paper*

Cetak : Digital print

Stand : Lightweight Alumunium Fiber



Gambar IV. 42 Tampilan x-banner
Sumber: dokumentasi pribadi (2018)

Desain *X-banner* yang dibuat dipisahkan menjadi dua berdasarkan fungsinya. Desain pertama difungsikan sebagai penanda tempat acara berlangsung. Sehingga fokus yang dibuat adalah menyampaikan informasi tentang acara yang diselenggarakan secara singkat. Hal ini dilakukan dengan cara memaksimalkan bagian atas, sebagai bagian yang paling pertama dilihat sebagai tempat informasi-informasi disampaikan. Karakter Rani tetap dimunculkan sebagai maskot dari acara yang diselenggarakan. Desain kedua merupakan desain *X-banner* yang dibuat untuk

ditempatkan di toko-toko yang turut serta mendistribusikan paket bundel permainan dan buku “Jeritan Rani”.

- *Standee character*

Standee character dibuat untuk menjadi titik foto yang dapat mewakili *event*. Tujuannya agar khalayak menyebarkan foto mereka dan informasi tentang *event* dan produk semakin meluas.

Ukuran : 150 x 110 cm

Bahan : Foamboard 15 mm.

Cetak : Grafir



Gambar IV. 43 Tampilan *standee* character
Sumber: dokumentasi pribadi (2018)

Standee character yang dibuat menggambarkan kebersamaan antara Rani dan orang tuanya. Tujuan desain ini adalah untuk menggambarkan keharmonisan dalam keluarga, agar ditiru oleh keluarga-keluarga yang datang. Karena *standee* ini merupakan salah satu objek yang menjadi spot untuk berfoto yang baik, maka penggambaran suasana harmonis ini tidak akan terhenti selama acara berlangsung namun seterusnya selama foto tersebut beredar dan dikenang.

- *Event*

Event yang dibuat merupakan seminar yang dilaksanakan selama tiga hari dalam satu minggu yaitu pada hari jum'at, sabtu, dan minggu.

Waktu : pukul 13.00 WIB

Urutan acara : Pembukaan oleh ketua direksi acara (13.00 - 13.30)
: Ice breaking (13.30 - 13.45)
: Sesi materi (13.45 - 15.00)
: Ice breaking (15.00 - 15.15)
: Waktu mencoba permainan (15.15 - 16.00)
: Pembagian hadiah (16.00 - 16.30)
: Penutupan (16.30 - 16.45)

Untuk memaksimalkan acara, dekorasi perlu dilakukan untuk membangun suasana. Beberapa kelengkapan yang diperlukan untuk dekorasi antara lain

a. Backdrop

Backdrop dibuat sebagai latar dari panggung tempat pembicara memberikan materi. Backdrop difungsikan sebagai dekorasi ruangan selama acara berlangsung.

Ukuran : 341 x 227 cm

Bahan : Luster.

Cetak : Digital print

Tampilan backdrop dibuat seminimal mungkin agar tidak mengganggu konsentrasi dan perhatian peserta ketika pembicara membawakan materi.



Gambar IV. 44 Tampilan *backdrop event*
Sumber: dokumentasi pribadi (2018)

b. Flagchain

Flagcahin berfungsi sebagai dekorasi ruangan, untuk memeriahkan suasana.



Gambar IV. 45 Tampilan *flagchain*
Sumber: dokumentasi pribadi (2018)

Ukuran	: 14 x 25 cm
Bahan	: Art paper 110 gsm
Cetak	: Offset
Finishing	: *Pond cutter cut,* benang kasur

Bendera rantai dimanfaatkan untuk memeriahkan suasana. Karena akan dilihat dari jarak yang relatif jauh, maka hanya poin utama saja yang ditampilkan dalam bendera rantai yaitu judul, dan ikon Rani.

c. Tiket peserta

Tiket peserta merupakan salah satu hal yang sangat penting dalam mengadakan sebuah acara. Tiket peserta berfungsi untuk menghitung jumlah peserta yang hadir selama acara berlangsung.

Ukuran : 6 x 14 cm

Cetak : Offset

Bahan : Art Paper 260 gsm

Finishing : *pond cutter cut* & *roll grind*



Gambar IV. 46 Tampilan *tiket peserta*
Sumber: dokumentasi pribadi (2018)

Tiket peserta didesain dapat dirobek menjadi dua bagian menggunakan *roll grind*. Peserta membawa kembali bagian yang tidak memiliki tanggal acara. Bagian yang memiliki tanggal acara diambil oleh panitia ketika peserta masuk. Bagian ini kemudian akan digunakan untuk menghitung jumlah peserta yang datang, dan membuat statistik perbandingan dengan jumlah tiket yang terjual.

Beberapa gimmick juga dibagikan secara gratis kepada peserta yang mengikuti acara. Gimmick yang dibagikan berupa

a. Pin

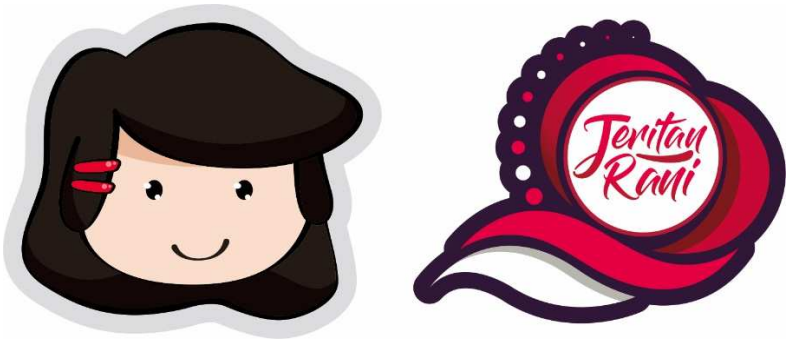
Pin dibagikan secara gratis bersamaan dengan paket buku dan permainan. Pin difungsikan sebagai kenang-kenangan bagi anak terhadap permainan yang telah mereka mainkan.

Ukuran : 6 x 5 cm

Bahan : akrilik

Cetak : grafir

Finishing : *laser cut*



Gambar IV. 47 Tampilan pin
Sumber: dokumentasi pribadi (2018)

Karena hanya bersifat sebagai pengingat maka tidak perlu banyak mencantumkan elemen visual dalam desain pin. Ikon yang dipilih untuk pengingat adalah wajah Rani sebagai karakter utama dalam permainan sekaligus maskot seluruh acara, dan bentuk judul permainan.

b. Gantungan kunci

Gantungan kunci merupakan salah satu media yang dibagikan secara gratis bersama dengan buku dan permainan dalam satu paket. Gantungan kunci dapat digunakan oleh orang tua, ataupun oleh anak. Desain yang dibuat memfokuskan agar gantungan kunci digunakan oleh anak pada tas ataupun tempat pensil karena berisi kalimat nasihat pengingat. Gantungan kunci ini difungsikan sebagai pengingat sekaligus untuk menarik perhatian lebih banyak lagi dari orang-orang disekitar penggunanya. Secara keseluruhan kalimat-kalimat nasihat yang dibuat mengarahkan kepada keterbukaan.

Ukuran : 7 x 3 cm

Bahan : akrilik

Cetak : grafir

Finishing : *laser cut*

Rantai : logam



Gambar IV. 48 Tampilan gantungan kunci
Sumber: dokumentasi pribadi (2018)

Gantungan kunci yang dibuat memiliki desain yang berbeda pada bagian depan dan belakang. Bagian depan terdapat ikon Rani dan judul untuk memberitahukan sumber asal gantungan kunci tersebut. Bagian belakang dibagi dua menyerupai tiket peserta, namun sisi kanan diganti dengan kalimat berisi nasihat. Ada sepuluh jenis kalimat yang berbeda, namun memiliki inti pesan yang sama yaitu untuk terbuka.

c. *Paperbag*

Paperbag merupakan salah satu media yang dibagikan secara gratis bagi para peserta seminar. *Paperbag* sendiri diperuntukan agar peserta tidak kesulitan membawa barang-barang yang didapatkan selama acara berlangsung.

Ukuran : 25 x 24 cm

Bahan : Luster

Cetak : Digital print

Finishing : *pond cutter cut*



Gambar IV. 49 Tampilan *paperbag*
Sumber: dokumentasi pribadi (2018)

Desain yang dibuat pada *paperbag* cukup sederhana, yaitu hanya menempatkan logo pada bagian depan, dan sebuah pesan dibagian belakang yang dilengkapi alamt *website*, dan *fanpage* Facebook. Media ini diharapkan mampu menjadi pengingat selama *paperbag* digunakan, karena ada kalimat nasehat dibagian belakangnya.

d. Buku catatan

Buku catatan merupakan salah satu media yang dibagikan gratis kepada para peserta. Media ini dibuat agar para peserta yang hadir dapat mencatat poin-poin penting selama seminar berlangsung. Setelah seminar selesai media ini dapat berfungsi sebagai pengingat selama digunakan oleh peserta.

Ukuran : 210 x 148,5 mm

Cetak : Offset

Bahan : HVS 70 gsm

Finishing : *soft cover*



Gambar IV. 50 Tampilan gantungan kunci
Sumber: dokumentasi pribadi (2018)

Desain yang dibuat pada bagian depan menampilkan sosok maskot yaitu Rani, beserta judul besar kampanye sekaligus judul permainan. Pada bagian isi bawah dicantumkan logo judul "jeritan Rani", dan *watermark* berupa logo KPAI selaku penyelenggara dari acara yang berlangsung. Pada bagian belakang dicantumkan alamat *fanpage* dan *website* untuk mengingatkan orang tua agar melihat kembali berita-berita yang ada disana. Selain itu pada bagian belakang juga ada kalimat nasehat yang berisi pengingat bagi para peserta.

e. Kaos anak

Kaos merupakan media yang dibagikan gratis bagi peserta yang berhasil menyelesaikan permainan Jeritan Rani selama acara berlangsung pada waktu yang telah ditentukan. Kaos diperuntukan pada anak sebagai kenang-kenangan sekaligus bukti pencapaian yang diraih oleh anak. Selain itu ketika kaos digunakan oleh anak, maka informasi akan semakin tersebar luas bagi orang-orang disekitar anak.

Jenis : kaos polo

Ukuran : S, M, L, X. (Standar Indonesia)

Print : DTG (*full body* print)

Bahan : Hivetex



Gambar IV. 51 Tampilan kaos
Sumber: dokumentasi pribadi (2018)

Desain kaos yang dibuat menggunakan gambar Rani sebagai maskot pada bagian depan untuk menarik perhatian anak-anak. Hal ini dikarenakan karakter Rani dibuat untuk menonjolkan kesan lucu yang mampu menarik perhatian anak. Pada bagian belakang dicantumkan logo judul untuk menunjukan sumber dari gambar tersebut.

f. Tumbler

Tumbler merupakan salah satu media yang dibagikan secara gratis bagi anak-anak yang ikut menghadiri acara seminar bersama orang tuanya. Tumbler dibagikan dengan isi susu anak, yang berasal dari sponsor. Hal ini dilakukan untuk memperkenalkan juga produk susu sehat yang cock untuk anak. Setelah selesai, tumbler dapat digunakan kembali oleh anak. Tumbler dapat berfungsi sebagai pengingat atau kenang-kenangan, dan dapat juga berfungsi untuk menarik perhatian orang lain disekitar anak ketika anak menggunakannya diluar rumah seperti disekolah.

Ukuran : medium size (350 ml)

Bahan : plastik tahan panas

Cetak : offset print pada bagian label

Bahan label : vinyl gloss

Finishing : laminasi panas *glossy*



Gambar IV. 52 Tampilan tumbler
Sumber: dokumentasi pribadi (2018)

Desain yang digunakan pada tumbler menunjukan keadaan Rani yang sedang berjalan, diiringi awan. Tidak ada latar yang diberikan untuk memperkuat fokus pada karakter dan judul. Sebagai bentuk apresiasi terhadap sponsor, logo pihak sponsor juga ditambahkan kedalam desain.

- *Fanpage* Facebook

Fanpage Facebook dimanfaatkan untuk selalu memberikan informasi terbaru terkai produk dan acara yang diselenggarakan. Selain itu fanpage ini juga berperan untuk secara rutin memberikan informasi-informasi terkait perkembangan anak, psikologi anak, dan tips mengatasinya.



Gambar IV. 53 Tampilan *fanpage* Facebook
Sumber: dokumentasi pribadi (2018)

Tampilan foto profil merupakan ikon Rani yang juga digunakan pada menu awal ketika permainan dimulai. Sosok Rani merupakan sosok yang menjadi maskot dalam rangkaian kampanye ini. Bagian sampul foto yang digunakan adalah desain baligho. Tujuan utamanya adalah untuk mempromosikan acara, hingga acara berlangsung. Setelah acara selesai bagian sampul akan dirubah dan konten difokuskan untuk terus mengingatkan perihal kampanye yang diselenggarakan.

- *Website*

Situs dibuat sebagai portal informasi dan artikel-artikel terkait anak dan perkembangannya.

Jenis web : statik semi dinamis

Domain : www.suaraanaka.org



Gambar IV. 54 Tampilan *website*
Sumber: dokumentasi pribadi (2018)

Situs ini berfungsi sebagai portal untuk orang-orang yang tidak mendapatkan paket buku dan permainan di toko buku, untuk memesannya secara online. *Website* ini juga menyediakan suatu form untuk orang tua yang ingin meminta saran dari ahli secara langsung terkait permasalahan yang dihadapinya tentang anaknya. Pertanyaan yang dikirimkan oleh pengunjung kemudian akan dijawab dan dijadikan artikel tersendiri yang dimuat dalam situs. Untuk membantu pengoprasiannya, *website* ikut dikelola oleh yayasan anak dan buah hati selaku salah satu pihak yang ikut membantu penyelenggaraan kampanye ini.