BAB IV. MEDIA DAN TEKNIS PRODUKSI

IV.1 Media Utama

Multimedia interaktif Buta Prepat

Ukuran yang digunakan pada keseluruhan multimedia interaktif adalah 1280px x 720px dengan *ratio* 16:9. Ukuran tersebut merupakan ukuran standar bagi layar gawai seperti *smartphone* dan komputer saat ini. Ukuran tersebut dapat berubah dan beradaptasi sesuai gawai yang dipakai untuk menjalankan multimedia interaktif ini, namun resolusi tetap 720p. Penggunaan resolusi 720p digunakan agar tidak memakan banyak proses dalam aplikasi sehingga animasi dapat dinikmati dengan lancar di setiap gawai.

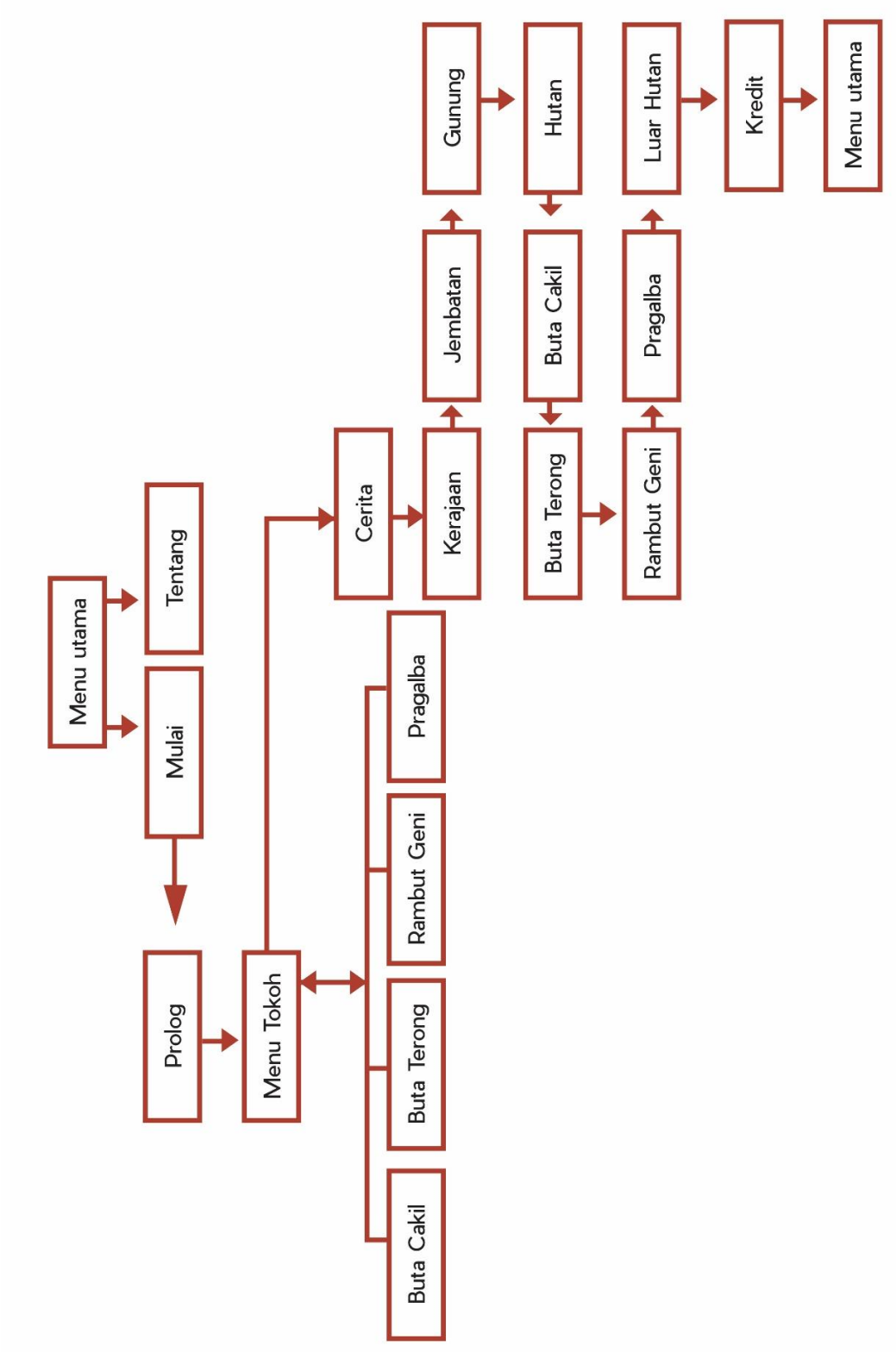
Teknik yang digunakan pada media utama adalah animasi pada aplikasi Adobe Animate CC 2017. Teknik mengekspor animasi menjadi aplikasi sudah terdapat pilihannya pada aplikasi Adobe Animate, ekstensi akhir berupa .exe untuk komputer dan juga .apk untuk *smartphone*.

Proses Pra Produksi Desain Media Utama

Tahap awal adalah pra produksi yang terbagi pada dua tahap yaitu pembuatan *sitemap* dan juga sketsa, sebagai berikut:

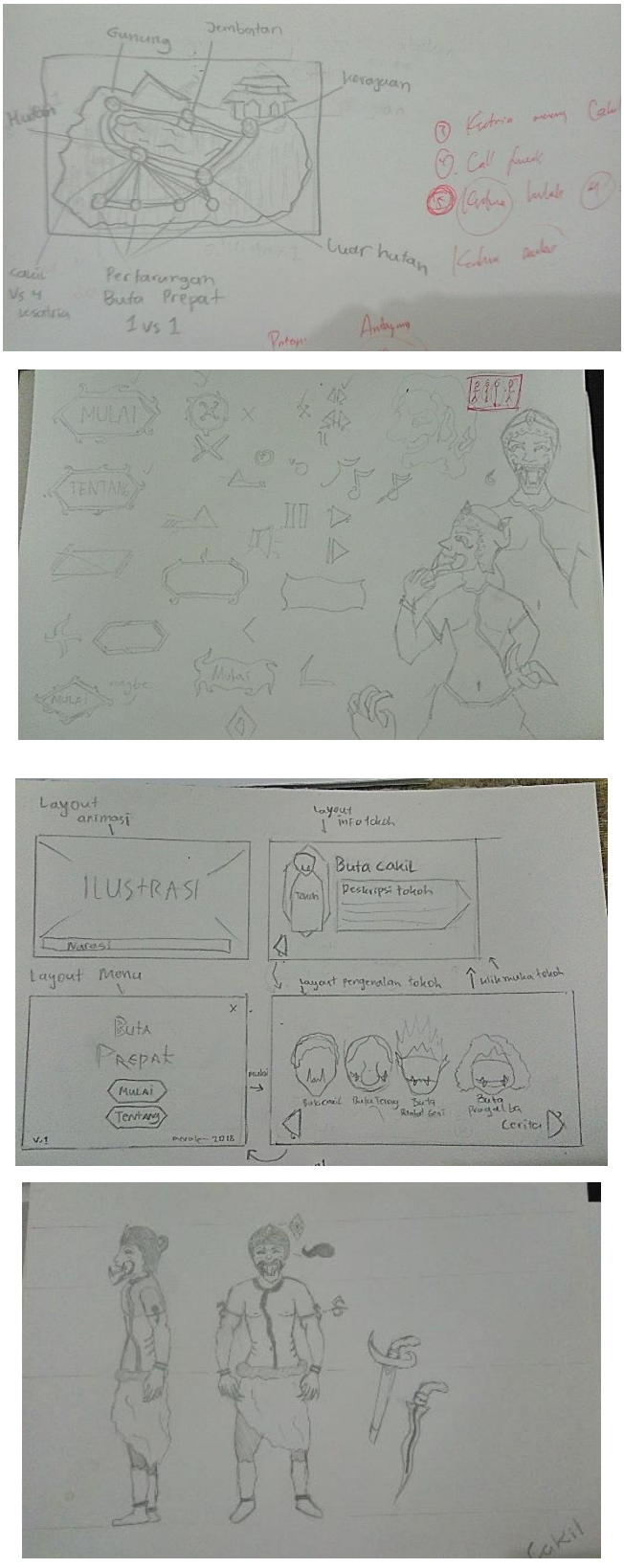
a. *Sitemap*

Sitemap atau pemetaan bisa juga disebut navigasi dalam multimedia interaktif dibuat terlebih dahulu untuk memudahkan proses pengerjaan yang teratur dan menentukan sistem tahapan dalam multimedia interaktif yang akan dilalui saat multimedia interaktif dimainkan oleh pengguna.



Gambar IV.1 *Sitemap*
Sumber: Dokumentasi Pribadi (2018)

b. Sketsa



Gambar IV.2 Kumpulan Sketsa
Sumber: Dokumentasi Pribadi (2018)

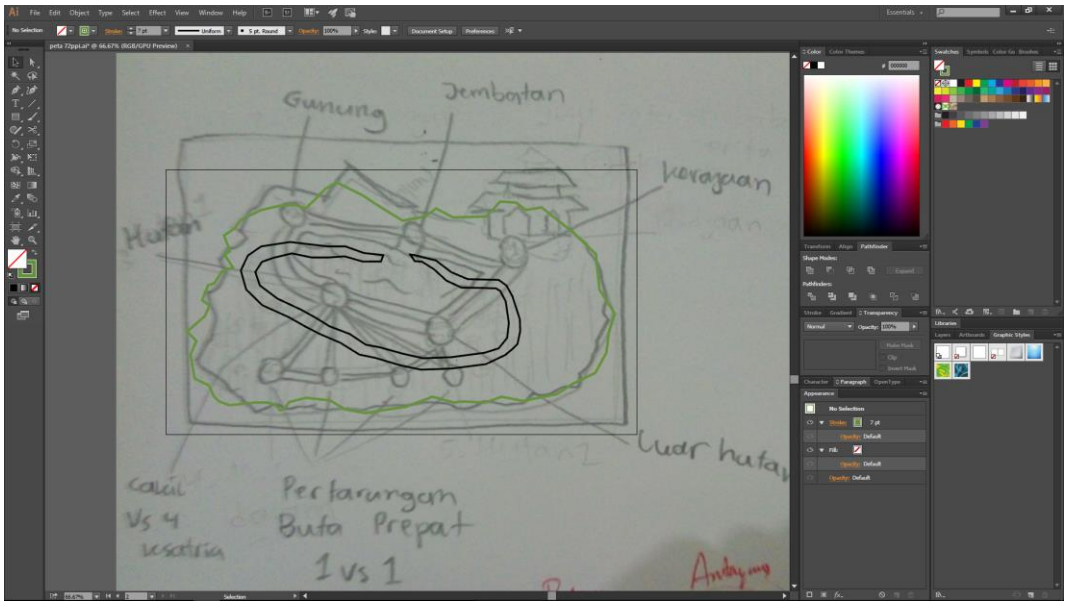
Sketsa yang dilakukan diantaranya adalah sketsa karakter, tata letak, tombol, peta, dan juga *storyline*. Penggambaran sketsa untuk menentukan dan memudahkan proses pada tahapan selanjutnya yaitu tahap produksi atau digitalisasi.

Proses Produksi Desain Media Utama

Tahap kedua yaitu produksi dan digitalisasi dari sketsa, tahapan produksi dibagi menjadi beberapa bagian diantaranya:

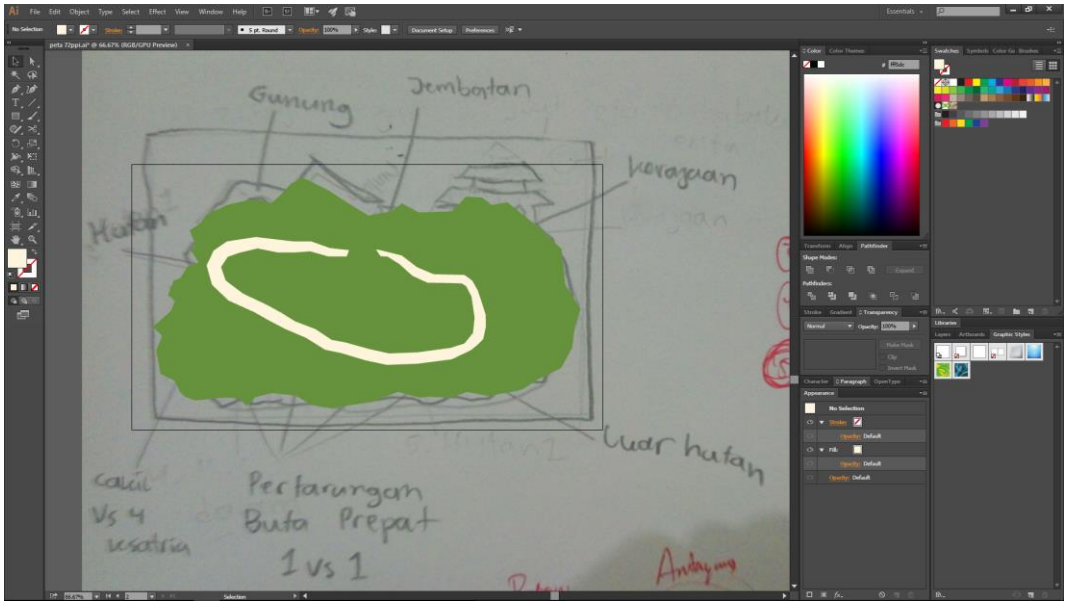
c. Proses *Tracing*

Tracing atau bisa juga disebut digitalisasi merupakan proses penerapan sketsa menjadi digital. Proses ini menggunakan aplikasi Adobe Illustrator CC 2015 berbasis grafis *vector*. Proses *tracing* yang pertama kali dilakukan adalah peta interaktif.

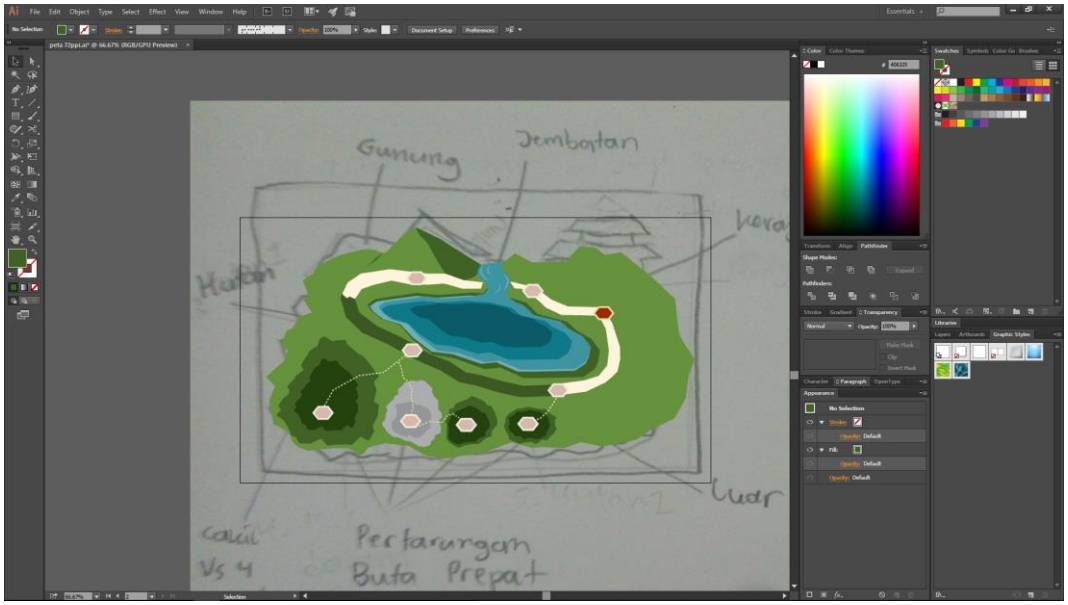


Gambar IV.3 *Outline* peta interaktif
Sumber: Dokumentasi Pribadi (2018)

Setelah memasukkan sketsa, sketsa tersebut di *trace* bentuk dasarnya dengan beberapa penyesuaian dan diberikan *outline* lalu di berikan warna atau *fill* pada hasil *outline* tersebut

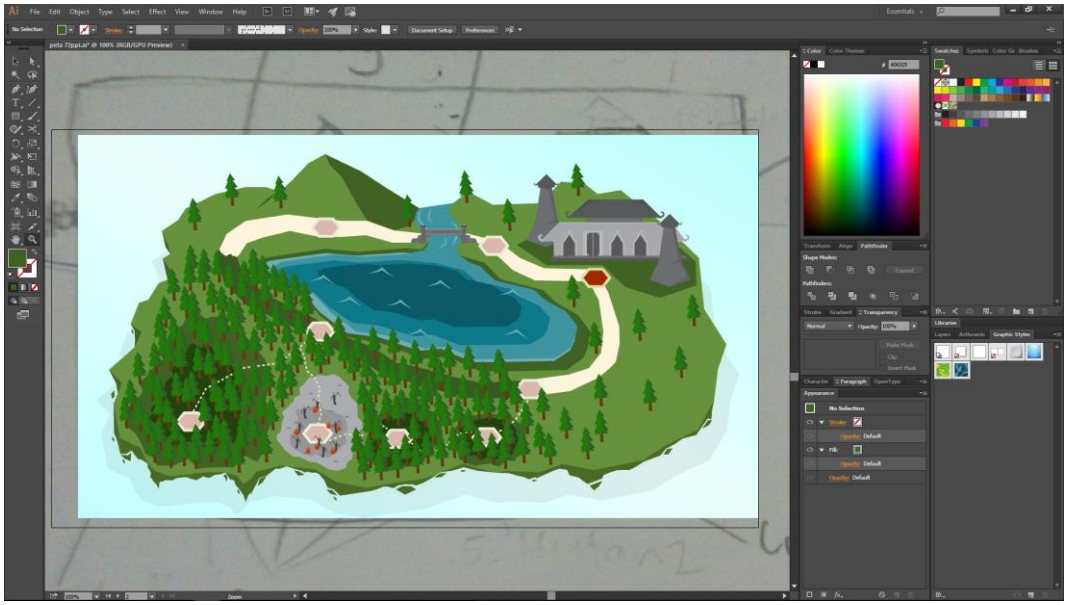


Gambar IV.4 Pemberian warna peta interaktif
Sumber: Dokumentasi Pribadi (2018)



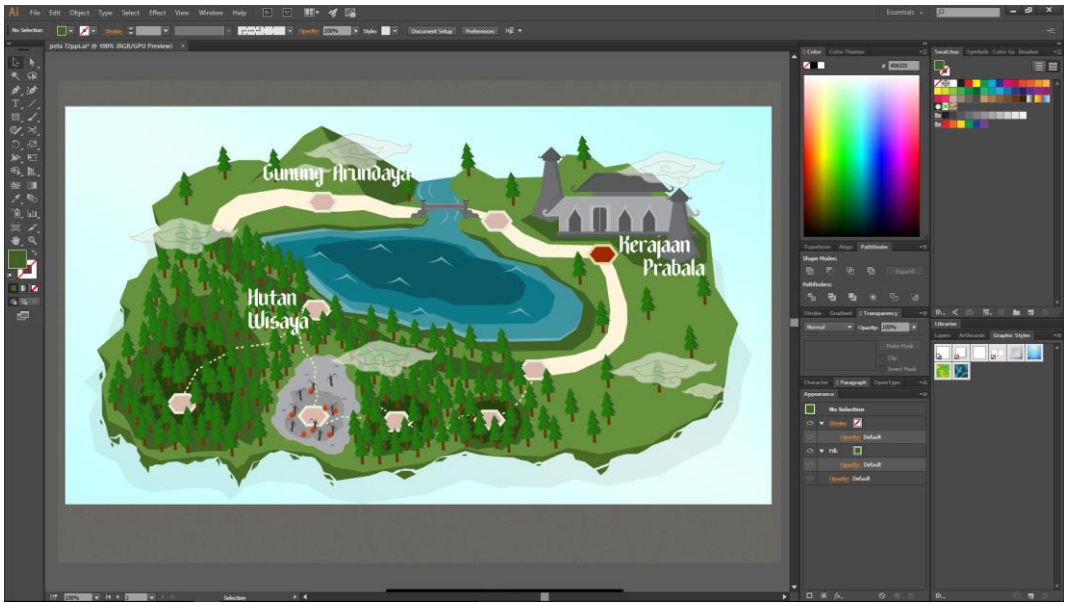
Gambar IV.5 Pemberian area dan tombol peta interaktif
Sumber: Dokumentasi Pribadi (2018)

Setelah memberikan warna, penempatan area tertentu untuk setiap bagian cerita seperti penambahan area kekuasaan dan penambahan danau ditengah peta.



Gambar IV.6 Penempatan objek dan detil peta interaktif
Sumber: Dokumentasi Pribadi (2018)

Bagian selanjutnya adalah penempatan objek pada peta, *background*, dan juga detil pada bagian danau dan area bawah peta.

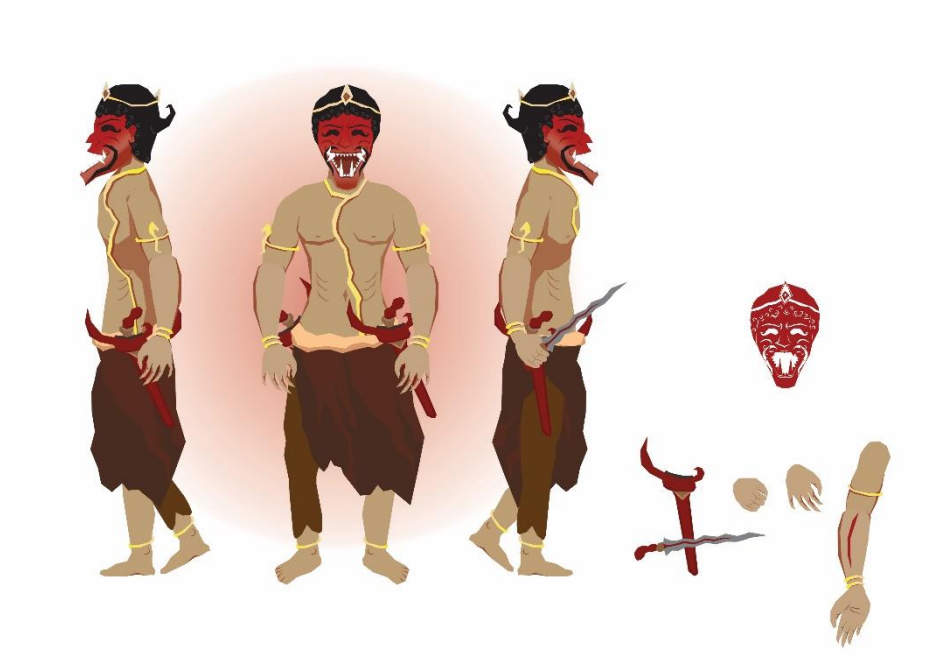


Gambar IV.7 Penambahan detil peta interaktif
Sumber: Dokumentasi Pribadi (2018)

Tahap akhir adalah pemberian detil objek lebih lanjut, nama area, dan juga *filter* berwarna kuning dengan tekstur kertas untuk menambah kesan tampilan visual tradisional.

d. Proses *Tracing* Karakter Buta Prepat





Gambar IV.8 Digitalisasi Buta Cakil
Sumber: Dokumentasi Pribadi (2018)





Gambar IV.9 Digitalisasi Buta Pragalba
Sumber: Dokumentasi Pribadi (2018)





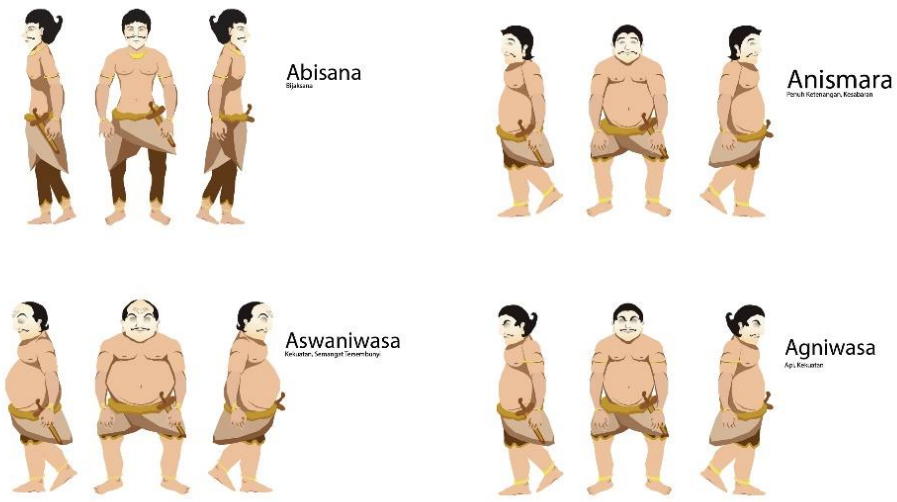
Gambar IV.10 Digitalisasi Buta Rambut Geni
Sumber: Dokumentasi Pribadi (2018)



Gambar IV.11 Digitalisasi Buta Terong
Sumber: Dokumentasi Pribadi (2018)

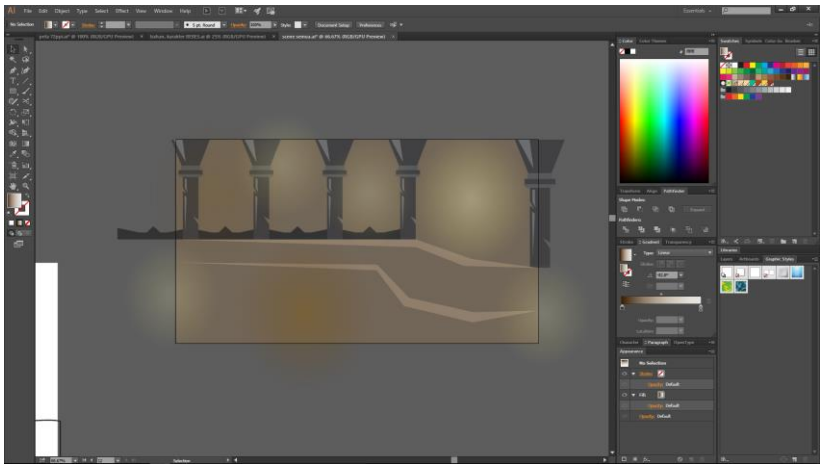
Karakter merupakan bagian penting dalam animasi, proses *tracing* karakter sama seperi proses pembuatan peta interaktif. Proses digitalisasi karakter dilakukan menggunakan program Adobe Illustrator CC 2015, dengan melakukan proses *tracing* dari sketsa yang sudah dibuat, melalui berbagai tahap, mulai dari *outline* dan memberikan warna pada *outline* yang sudah dibuat dari sketsa karakter tersebut.

e. Proses Pembuatan Karakter Ksatria

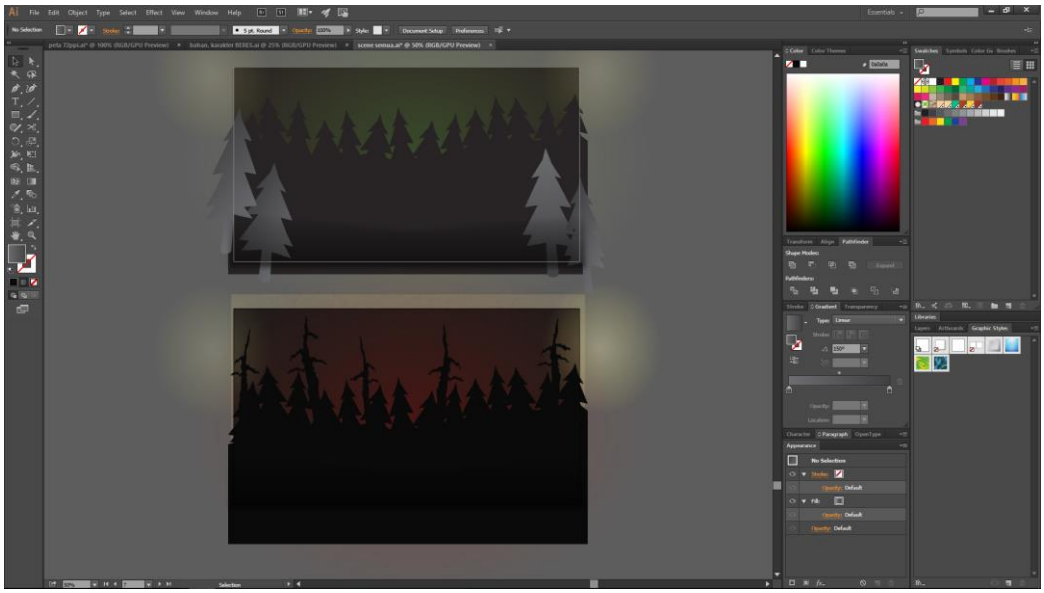


Gambar IV.12 Pembuatan ksatria
Sumber: Dokumentasi Pribadi (2018)

Pembuatan ksatria dibuat berdasarkan postur tubuh dari Buta Prepat yang sudah ada maka dari itu proses pembuatannya langsung dibuat pada aplikasi Adobe Illustrator tanpa melalui tahap sketsa. Beberapa perubahannya terdapat pada sarung yang digunakan, keris, dan juga wajah serta rambut para ksatria. Ksatria digambarkan tidak menggunakan atribut seperti baju, dikarenakan untuk memudahkan proses produksi yaitu dalam animasi pergerakan karakter.



Gambar IV.13 Pembuatan *background*
Sumber: Dokumentasi Pribadi (2018)



Gambar IV.14 Pembuatan *background* 2
Sumber: Dokumentasi Pribadi (2018)

Pembuatan *background* dalam setiap *scene* atau pembabakan dibuat langsung dengan aplikasi Adobe Ilustrator namun masih dibuat sketsanya dan penempatannya melalui *storyboard*, alasannya karena latar yang digunakan dalam animasi tidak begitu banyak dan beberapa bergantung pada latar gradasi dan juga satu warna, dengan penambahan efek gradasi cahaya berbentuk bulat. Adapun objek dalam latar menggunakan objek yang telah dibuat sebelumnya untuk peta interaktif.

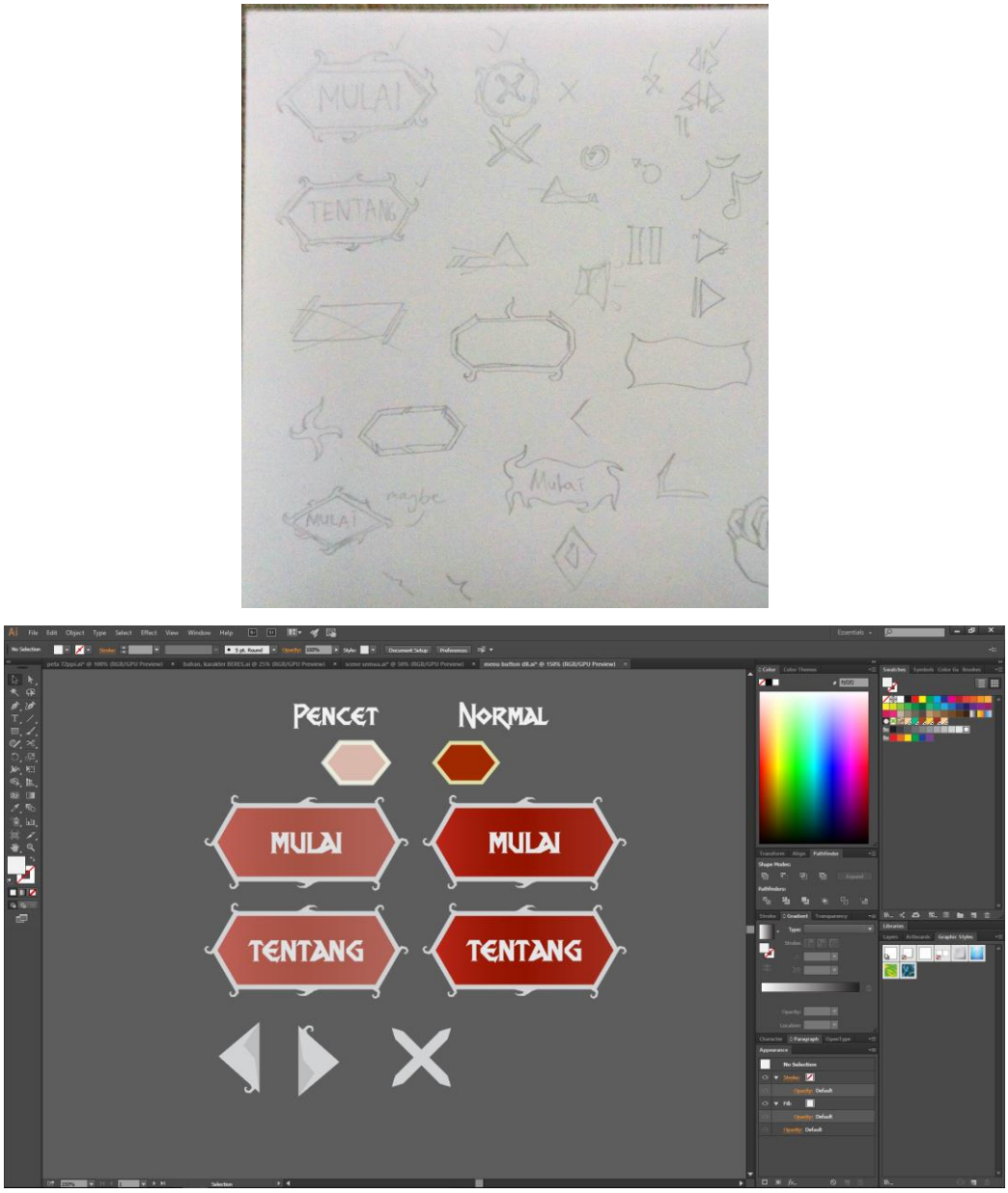
f. Judul dan Tombol

Pembuatan judul dibuat berdasarkan *font* yang sudah ada yaitu *font* DragonSlapper. Judul utama adalah “Buta Prepat” diikuti dengan subjudul “Perang Kembang”.



Gambar IV.15 Pembuatan judul
Sumber: Dokumentasi Pribadi (2018)

Pembuatan judul dirubah bentuk dasarnya dan disesuaikan atau dikomposisikan dengan keinginan. Perubahan terdapat pada huruf “a” dan “t”, pengaturan posisi huruf pada kata “Buta” menjadi rata bawah lurus, jarak antar huruf dan kata dirubah dan dikomposisikan merapat. Bagian terakhir dalam pembuatan judul adalah penggunaan tekstur marmer putih pada judul utama untuk menimbulkan kesan kokoh dan modern, pada subjudul diberi warna gradasi merah-hitam untuk menambah kesan sebuah judul yang mempunyai cerita menegangkan.

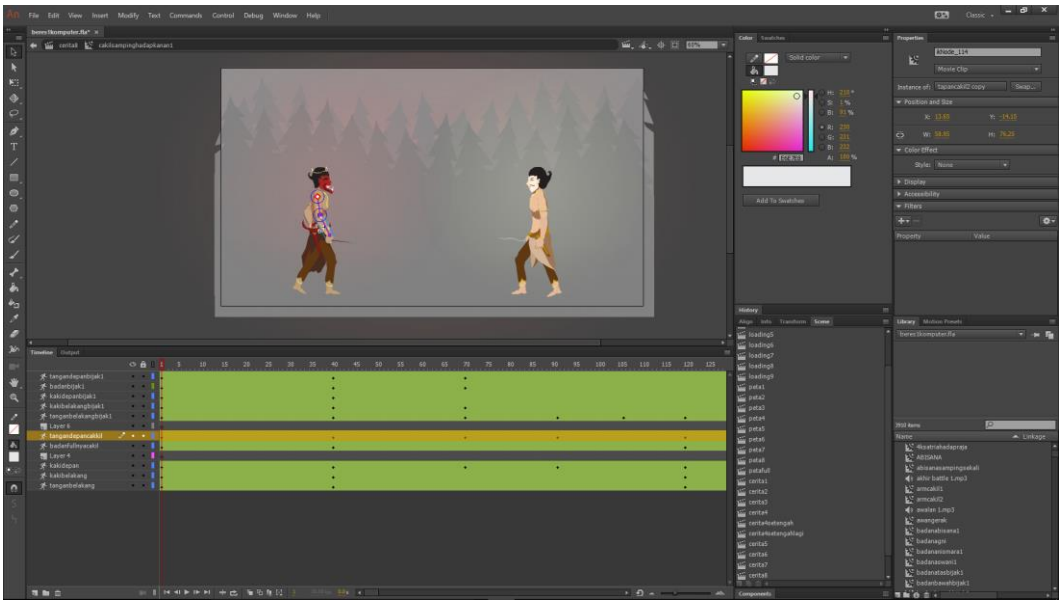


Gambar IV.16 Pembuatan tombol
Sumber: Dokumentasi Pribadi (2018)

Pembuatan tombol dibuat berdasarkan sketsa yang sudah ada namun tidak melalui tahap *tracing* atau digitalisasi. Huruf yang digunakan pada tombol adalah *font* DraggonSlapper tanpa adanya kostumisasi bentuk dasarnya. Tombol segienam kecil digunakan pada bagian pemilihan cerita pada peta interaktif. Tombol "selanjutnya" dan "kembali" terdapat pada bagian menu pengenalan tokoh. Tombol keluar hanya ada pada bagian menu utama, namun pengguna tetap dapat keluar secara langsung tanpa harus menggunakan tombol tersebut.

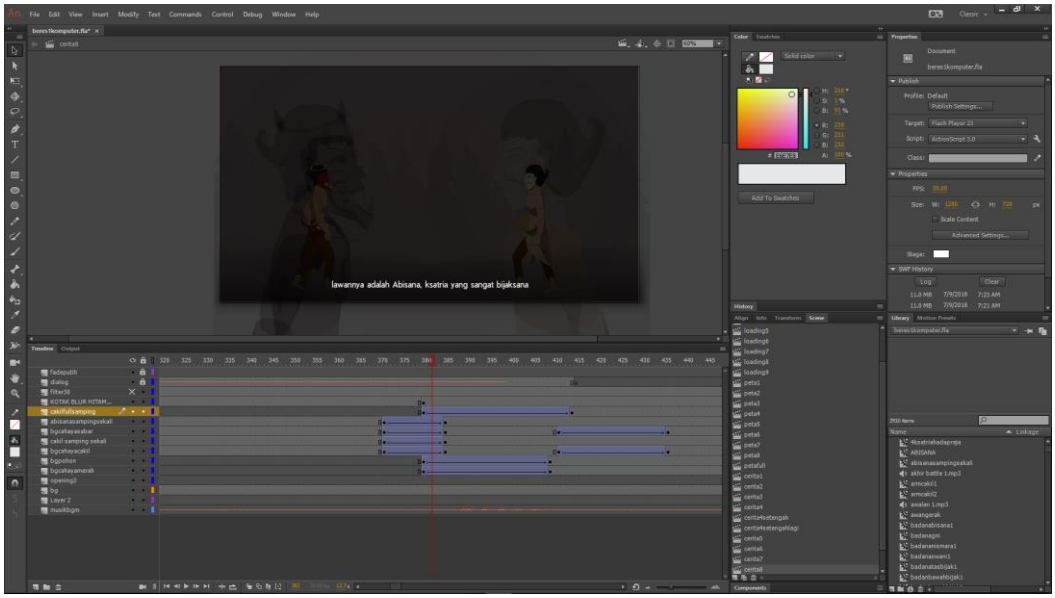
g. Proses Animasi dan Interaksi

Proses animasi terbagi dalam beberapa tahap diantaranya, animasi karakter, animasi latar dan animasi cerita. Proses animasi ini menggunakan aplikasi Adobe Animate CC 2017 dengan dukungan grafis berbasis *vector* maupun *bitmap*. Ukuran resolusi layar animasi adalah 720p, yaitu 1280px x 720px, dengan *ratio* 16:9 dan orientasi *landscape*.



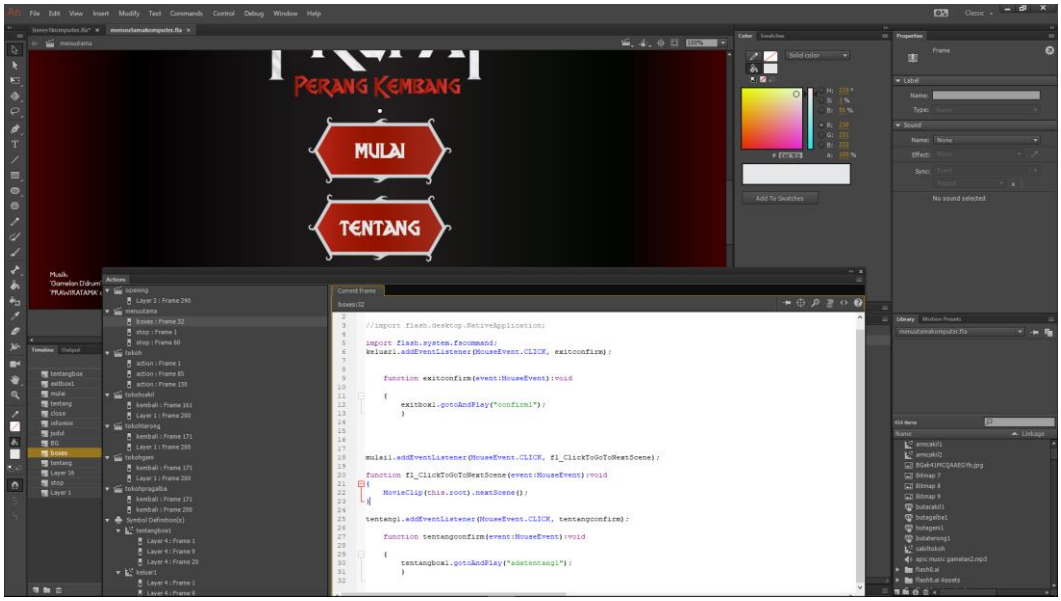
Gambar IV.17 Penggunaan *bone tool*
Sumber: Dokumentasi Pribadi (2018)

Beberapa teknik dalam animasi yang digunakan adalah penggunaan *bone tool* pada setiap karakter yang ada dengan menambahkan tulang dalam karakter agar setiap bagian tubuh pada karakter dapat bergerak dan dapat dianimasikan.



Gambar IV.18 Penggunaan transisi *fade in*, *fade out*, dan *classic tween*
Sumber: Dokumentasi Pribadi (2018)

Transisi *fade in*, *fade out*, rotasi, dan *classic tween* atau *motion tween* untuk mengubah posisi karakter maupun objek didalam animasi. Teknik *classic tween* merupakan teknik yang paling banyak dipakai dalam pembuatan multimedia interaktif ini untuk memunculkan suatu objek dan mengubah posisi objek sesuai dengan keinginan.

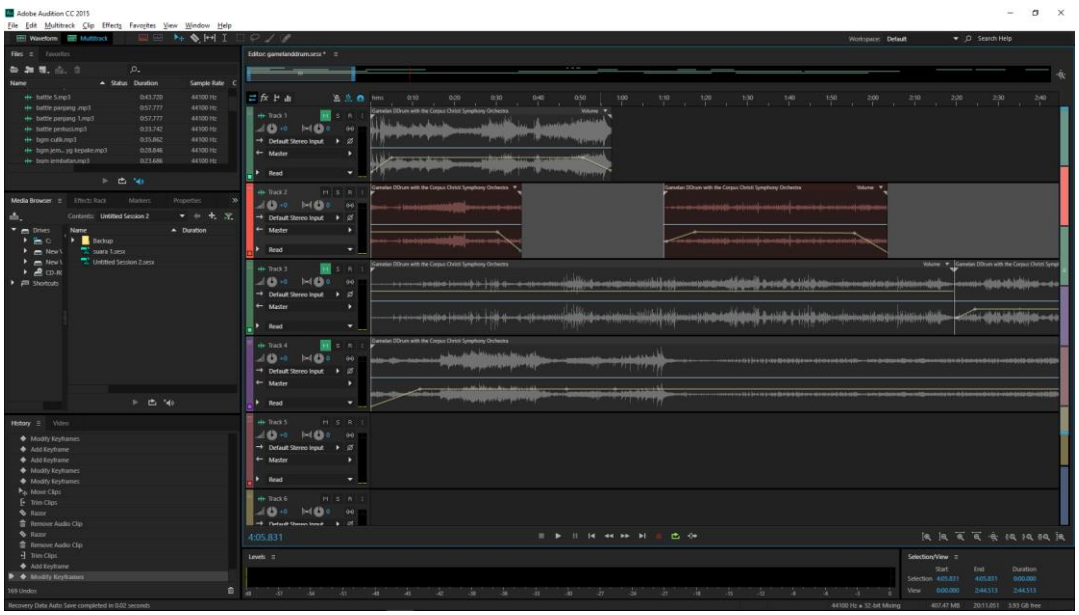


Gambar IV.19 Penggunaan Actionscript 3.0
Sumber: Dokumentasi Pribadi (2018)

Interaksi yang ada pada multimedia interaktif ini semuanya terdapat pada tombol yang ada. Interaksi merupakan proses timbal balik atau *feedback* kepada pengguna yang menimbulkan proses baru akibat aksi yang telah dilakukan sebelumnya dan saling berhubungan, contohnya adalah saat pengguna memencet tombol mulai maka akan terjadi transisi atau pergantian *scene* yang baru. Setiap tombol untuk dapat menjalankan interaksi tersebut dibutuhkan Actionscript 3.0 yang merupakan bahasa pemrograman pada aplikasi Adobe Animate CC 2017, contohnya adalah "stop();" untuk memberhentikan suatu *scene* atau objek yang sedang berlangsung. *Actionscript* biasanya diletakkan atau disimpan pada satu *frame*.

h. Proses Audio

Audio atau suara merupakan bagian penting dalam perancangan multimedia interaktif ini. Suara yang terdapat dalam multimedia interaktif ini bermacam-macam mulai dari musik latar, efek suara, dan suara narator yang membacakan narasi dalam animasi. Musik latar yang digunakan dalam perancangan ini merupakan jenis musik *orchestra* dengan perpaduan suara gamelan untuk menciptakan suasana tradisional Jawa Tengah dan suasana dalam musik wayang.



Gambar IV.20 Proses pembagian suara
Sumber: Dokumentasi Pribadi (2018)

Suara atau musik yang digunakan dibagi terlebih dahulu dalam beberapa bagian menggunakan aplikasi Adobe Audition CC 2015, dan format akhir saat di ekspor adalah .mp3, 128kpbs, stereo. Musik yang digunakan dalam perancangan multimedia interaktif ini merupakan karya Stewad Copeland dengan judul "Gamelan D'drum" dan juga karya Kusrya Sandro Hano dengan judul "PRAWIRATAMA". Semua musik yang digunakan akan ditujukan untuk edukasi dan tidak bersifat komersial, semua musik merupakan hak cipta pemiliknya.

i. Hasil akhir



Gambar IV.21 Hasil akhir media utama 1
Sumber: Dokumentasi Pribadi (2018)

Pada Gambar IV.21 adalah menu utama, terdapat judul, dan tombol “mulai” untuk memulai prolog dan juga tombol “tentang” untuk mengetahui informasi singkat tentang multimedia interaktif ini.



Gambar IV.22 Hasil akhir media utama 2
Sumber: Dokumentasi Pribadi (2018)

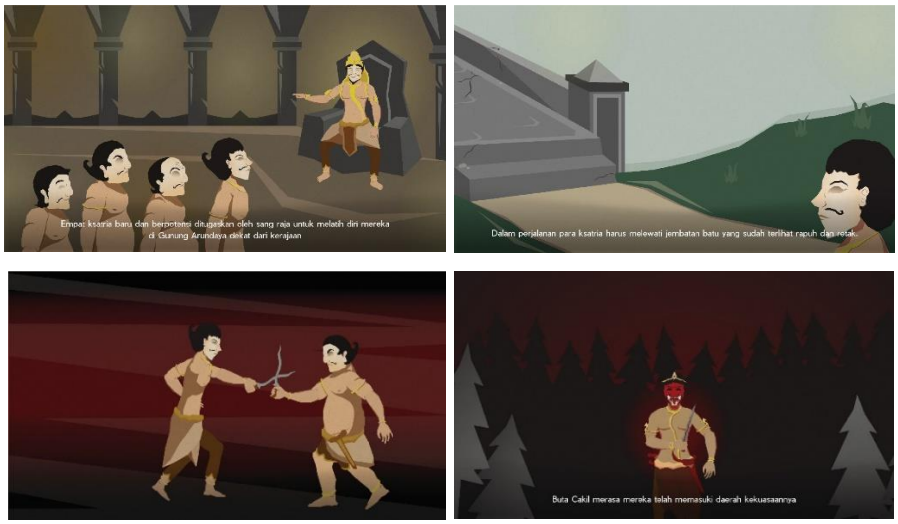
Pada bagian ini pengguna dapat memilih salah satu tokoh Buta Prepat yang ada untuk mengetahui lebih lanjut informasi tentang masing-masing tokoh. Pengguna dapat menekan tombol “cerita” untuk memasuki bagian peta interaktif yang terdapat pilihan cerita didalamnya.



Gambar IV.23 Hasil akhir media utama 3
Sumber: Dokumentasi Pribadi (2018)

Peta interaktif ini merupakan bagian pemilihan cerita dari awal sampai akhir, namun tidak dapat dipilih sesuai keinginan, melainkan harus mengikuti satu per satu yang dimulai dari cerita pada kerajaan.

Beriku hasil akhir keseluruhan adegan dalam animasi:





Gambar IV.24 Hasil akhir media utama 4
Sumber: Dokumentasi Pribadi (2018)

IV.2 Media Pendukung

j. Poster dan Media Sosial

Poster digunakan sebagai media promosi dan juga informasi sesudah rilisnya aplikasi multimedia interaktif Buta Prepat. Poster akan disebarkan pada beberapa mading umum di Universitas yang ada di Yogyakarta dan juga beberapa tempat umum yang bersinggungan dengan aktivitas khalayak. Poster juga dapat disebarkan melalui media sosial Facebook dan Instagram lewat akun resmi Multimedia interaktif – Buta Prepat.



Gambar IV.25 Desain poster 1
Sumber: Dokumentasi Pribadi (2018)



Gambar IV.26 Desain poster 2
Sumber: Dokumentasi Pribadi (2018)

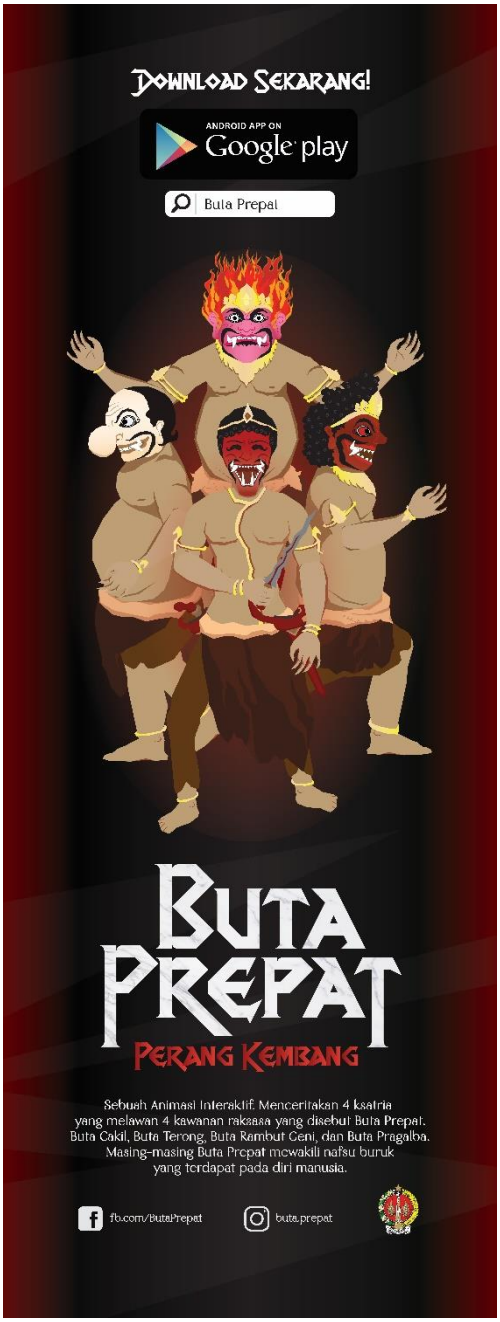


Gambar IV.27 Desain poster 3
Sumber: Dokumentasi Pribadi (2018)

Media	: Poster fisik & digital
Ukuran	: 29,7cm x 42cm
Material	: Artpaper 150gr
Teknis Produksi	: Cetak digital

2. *X-Banner*

X-Banner digunakan sebagai media informasi yang ditampilkan atau dipasang saat acara tertentu seperti pameran kebudayaan pada hari wayang dunia 2018 yang diadakan oleh Institut Seni Indonesia Surakarta. Penggunaan *X-Banner* ditujukan untuk menarik perhatian pengunjung pameran tersebut.



Gambar IV.28 Desain *X-Banner*
Sumber: Dokumentasi Pribadi (2018)

Media : *X-Banner*

Ukuran : 160cm x 60cm

Material : *Luster*

Teknis Produksi : Cetak digital

1. Paket Pin Akrilik

Pin digunakan sebagai *gimmick* dan juga *merchandise* yang dapat dibeli oleh pengguna yang telah menonton multimedia interaktif Buta Prepat. Pin dibuat menggunakan bahan akrilik karena kualitas dari bahannya yang kuat dan membuat tampilan pin lebih menarik, selain itu pin akrilik dapat dibentuk sesuai keinginan, maka dari itu pin akrilik ini dibentuk kepala para Buta Prepat beserta logonya.



Gambar IV.29 Desain Pin
Sumber: Dokumentasi Pribadi (2018)

Media : Pin Akrilik

Ukuran : Menyesuaikan, varian

Teknis Produksi : Cetak digital, Akrilik

2. Paket Stiker

Stiker dapat berupa pengingat yang mudah ditempelkan dimana saja. Stiker diberlakukan sebagai *gimmick* atau atraksi yang dapat dibagikan secara gratis saat acara tertentu. Stiker juga dapat dibeli dalam satu paket berisikan keempat tokoh Buta Prepat dan logonya yang dapat dilepas masing-masing. Pemilihan stiker dinilai efektif karena khalayak sasaran yang senang menempelkan stiker pada gawainya, contohnya pada laptonya.



Gambar IV.30 Desain Stiker
Sumber: Dokumentasi Pribadi (2018)

Media	: Satu set stiker
Ukuran	: Tinggi 25 cm x 17cm
Material	: *Vinyl* laminasi *glossy*
Teknis Produksi	: Cetak digital, *Cutting*

3. Kaos

Kaos dapat dibeli dan dijadikan sebagai media promosi saat khalayak sasaran memakainya dalam keseharian mengingatkannya kembali dan dapat mempromosikan media secara tidak langsung terhadap khalayak sasaran yang belum mengetahui tentang multimedia interaktif Buta Prepat. Pemilihan kaos dinilai efektif karena dapat berguna dan dapat dipakai dalam keseharian khalayak sasaran. Variasi pada kaos terdapat pada bagian depannya yang dapat diganti dengan simbol muka dari Buta Prepat lainnya dan terdapat total 4 variasi dalam kaos.



Gambar IV.31 Desain Kaos 1
Sumber: Dokumentasi Pribadi (2018)



Gambar IV.32 Desain Kaos 2
Sumber: Dokumentasi Pribadi (2018)



Gambar IV.33 Desain Kaos 3
Sumber: Dokumentasi Pribadi (2018)



Gambar IV.34 Desain Kaos 4
Sumber: Dokumentasi Pribadi (2018)

Media	: Kaos
Ukuran	: Sesuai pemesanan
Material	: Katun
Teknis Produksi	: Print Tekstil / Menyatu dengan kaos (Direct to Garment)

4. Tote bag

Layaknya kaos, *tote bag* juga dapat dijadikan *merchandise* dan dibeli oleh khalayak sasaran. Pemilihan *tote bag* dinilai efektif karena dapat berguna dan dapat dipakai dalam keseharian khalayak sasaran, serta menjadi media promosi secara tidak langsung.



Gambar IV.32 Desain *Tote bag*
Sumber: Dokumentasi Pribadi (2018)

Media : *Tote bag*

Material : Kanvas

Teknis Produksi : Print Tekstil (Polyflex)

5. Gantungan Kunci Akrilik

Gantungan kunci akrilik merupakan *merchandise* yang dapat dibeli dan digunakan serta menjadi pengingat khalayak sasaran terhadap media utama multimedia interaktif Buta Prepat. Pemilihan gantungan kunci akrilik dinilai efektif karena khalayak sasaran yang selalu bersinggungan dengan media gantungan kunci dan dapat dikaitkan pada kunci kamar ataupun pada tas.



Gambar IV.33 Desain Gantungan Kunci Akrilik
Sumber: Dokumentasi Pribadi (2018)

Media : Gantungan Kunci

Ukuran : Menyesuaikan, varian

Material : Akrilik

Teknis Produksi : Cetak digital dan tempel akrilik dua sisi

6. Flyer

Flyer merupakan selebaran yang digunakan untuk mempromosikan media utama. *Flyer* dibagikan pada saat acara tertentu seperti pameran budaya seperti acara hari wayang dunia 2018. Pemilihan *Flyer* dinilai efektif karena dapat digunakan sebagai topeng dan dapat digunakan untuk bahan berfoto seperti *selfie* dan dari berfoto tersebut, media akan tersebar apabila khalayak sasaran mengunggah foto tersebut ke media sosialnya.



Gambar IV.34 Desain *Flyer*
Sumber: Dokumentasi Pribadi (2018)

Media	: *Flyer*
Ukuran	: 22cm x18 cm
Material	: *Artpaper* 150gr
Teknis Produksi	: Cetak digital, *Cutting* bagian mata

7. Smartphone Case

Smartphone Case menjadi merchandise dan dapat dibeli serta dinilai efektif karena merupakan media yang paling dekat dan selalu bersinggungan dengan khalayak sasaran, selain itu media utama multimedia interaktif Buta Prepat juga berbasis aplikasi Android atau *smartphone*. dan dapat dijadikan sebagaimedia pengingat akan media utama setiap kali khalayak menggunakan *smartphone* miliknya.



Gambar IV.35 Desain *Smartphone Case*
Sumber: Dokumentasi Pribadi (2018)

Media	: *Smartphone Case, Hardcase*
Ukuran	: Sesuai pemesanan, bervariasi
Teknis Produksi	: Cetak digital, *Wax doff*