BAB III. STRATEGI PERANCANGAN & KONSEP DESAIN

III.1 Khalayak Sasaran

Khalayak sasaran yang yang merupakan target utama dari perancangan media interaktif Buta Prepat ini ditentukan berdasarkan analisa masalah dan solusi perancangan, dengan tujuan menyampaikan pesan dari cerita dan tokoh dalam Buta Prepat. Penjabaran khalayak sebagai berikut:

a. Demografis

Usia : 18 – 21 tahun
Pekerjaan : Mahasiswa
Status Ekonomi : Menengah keatas
Kewarganegaraan : Indonesia

Pemilihan usia khalayak sasaran yang merupakan remaja akhir ke dewasa, pada rentang usia ini remaja dapat memahami kebudayaan wayang di Indonesia. Pemahaman akan kebudayaan khususnya wayang Buta Prepat diharapkan dapat menciptakan apresiasi terhadap nilai-nilai yang ada didalamnya

b. Geografis

Daerah perkotaan, khususnya kota Yogyakarta yang merupakan salah satu tempat yang dikenal sebagai pusatnya kebudayaan wayang kulit di Indonesia. Budaya wayang kulit dapat lebih mudah dipahami oleh penduduk kota Yogyakarta karena merupakan daerah asalnya serta terdapat wayang kulit gaya Yogyakarta.

c. Psikografis

Perancangan ditujukan pada remaja akhir, menurut Kartono (1990) remaja akhir sudah mempunyai tujuan hidup yang jelas. Maka dari itu remaja akhir dapat lebih memahami hal yang benar dan hal yang salah dengan pola pikir yang sudah matang, sehingga diharapkan dapat lebih mudah memahami nilai-nilai yang ada pada Buta Prepat.

d. *Consumer Insight*

Consumer insight merupakan proses mencari tahu keinginan mendasar perilaku dari seorang konsumen untuk mendapatkan hal yang diinginkannya. *Consumer insight* juga membantu mengetahui ketertarikan dari seseorang. Target utama khalayak dari perancangan multimedia interaktif Buta Prepat merupakan remaja akhir berusia 18-21 tahun, yang pada usia tersebut remaja akhir cenderung menyukai, menginginkan ataupun membutuhkan hal-hal yang menghibur berupa tontonan dalam sela waktunya atau waktu senggang. Berikut adalah *insight* dari khalayak sasaran:

- Keinginan mengetahui hal yang baru
- Menyukai tontonan yang menghibur
- Ingin mendapatkan wawasan mengenai budaya Indonesia

e. *Consumer Journey*

Tabel III.1 *Consumer Journey*
Sumber: Dokumentasi Pribadi (2018)

WAKTU &TEMPAT	**AKTIVITAS**	**POINT OF CONTACT**
Pagi 07.00 – 10.00 • Rumah	Bangun pagi – Mandi – Bermain gawai – Membuka sosial media - Menonton video *online*	Bantal, Handuk, Pakaian, Gawai (*smartphone*, laptop), Sosial media, Video, Poster, Iklan sosial media
Siang 10.00 – 10.15 • Rumah • Perjalanan	Bersiap kuliah – Mengendarai motor	Tas, Buku, Gawai, Kunci motor, Kunci kamar, Gantungan kunci, Jaket, Kaos kaki, Sepatu Motor, spanduk, *billboard*, poster

Siang 10.15 – 13.45 • Kampus	Kuliah – Senggang waktu	Buku, Alat tulis, Tas, Gantungan kunci, Meja, Kursi, Gawai, Sosial media, Iklan sosial media
Siang 13.45 – 14.00 • Perjalanan	Pulang Kuliah – Mengendarai motor	Tas, Buku, Gawai, Kunci motor, Kunci kamar, Gantungan kunci, Motor, spanduk, *billboard*, poster
Sore 14.00 – 18.00 • Rumah	Makan – Bermain gawai – Membuka Sosial media – Menonton video *online* – Bermain *games*	Piring, Sendok, Gelas, Gawai (*smartphone*, laptop), Sosial media, Video, Poster, Iklan sosial media, media interaktif
Malam 18.00 >	Mengerjakan tugas - Makan Senggang waktu: Bermain gawai – Membuka Sosial media – Menonton video *online* - Bermain *games* - Tidur	Tas, Buku, Alat Tulis, Piring, Sendok, Gelas, Gawai (*smartphone*, laptop), Sosial media, Video, Poster, Iklan sosial media, media interaktif, Bantal

Kesimpulan:

Khalayak sasaran memiliki kebiasaan menghabiskan waktunya dalam satu hari dapat menggunakan gawainya saat senggang waktu maupun secara terus menerus. Waktu yang dihabiskan saat menggunakan gawai dipakai untuk membuka sosial media, menjelajah internet, menonton video *online*, dan hiburan berupa media lainnya. Pada perjalanan dari rumah ke kampus dan sebaliknya, media yang bersinggungan dengan khalayak terdapat berbagai macam seperti, spanduk, *billboard*, poster, tas, buku, gantungan kunci. Pada sore hingga malam hari pemakaian paling banyak gawai digunakan karena terdapat waktu senggang.

III.2 Strategi Perancangan

Strategi perancangan yang dilakukan adalah mengembangkan cerita dari Perang Kembang yang mencakup Buta Prepat, cerita berasal dari hasil wawancara dengan Abun Adira dan cerita yang terdapat pada buku "Mengenal Wayang Kulit Purwa" oleh Mucyar Abi Tofani, dengan pengembangan cerita yang lebih menarik dan lebih lama. Selain itu terdapat informasi mengenai masing-masing tokoh Buta Prepat. Perancangan media berupa multimedia interaktif beserta narasi sehingga muatan cerita dapat lebih mudah dipahami khalayak sasaran.

III.2.1 Tujuan Komunikasi

Tujuan komunikasi dalam perancangan multimedia interaktif Buta Prepat adalah sebagai berikut:

- Menggambarkan gambaran umum dan keunikan yang dimiliki masing-masing tokoh Buta Prepat, sehingga lebih mudah mengenali karakter tokoh tersebut.
- Memperbaharui dan mengembangkan cerita dari tokoh Buta Prepat dengan multimedia interaktif dengan unsur dasar cerita Perang Kembang.
- Menyampaikan pesan dan nilai kehidupan yang terdapat pada tokoh Buta Prepat dalam bentuk animasi agar lebih mudah dinikmati oleh khalayak sasaran.

III.2.2 Pendekatan Komunikasi

Penyampaian informasi mengenai Buta Prepat disampaikan secara animatif dan disertai dengan narasi, maka dari itu terdapat dua pendekatan komunikasi diantaranya pendekatan verbal dan pendekatan visual yang keduanya saling mendukung dalam perancangan multimedia interaktif Buta Prepat yang disesuaikan dengan minat khalayak saat ini.

a. Pendekatan Visual

   Penyajian visual dan animasi dalam multimedia interaktif Buta Prepat menggunakan gaya visual berbasis *vector,* dan semi realis. Ilustrasi dari karakter yang akan ditampilkan adalah ilustrasi karakter Buta Prepat berdasarkan wujud wayangnya namun tidak secara detil dan lebih diminimalisirkan visualnya dengan menonjolkan wujud unik dari setiap

karakternya, contohnya Buta Terong dengan hidungnya yang besar menyerupai terong. Perancangan tersebut dibuat untuk lebih mudah mengenali dan mengingat karakter Buta Prepat tersebut. Terknik yang digunakan adalah ilustrasi *vector* dua dimensi dan animasi.

Penggayaan yang minimalis dan dua dimensi digunakan untuk pendekatan terhadap khalayak sasaran yang lebih menyenangi visual yang sederhana dan modern saat ini, agar kesan dari perancangan Buta Prepat lebih modern dan dapat menarik minat khalayak sasaran.

b. Pendekatan Verbal

Pendekatan Verbal yang digunakan dalam perancangan multimedia interaktif Buta Prepat ini menggunakan bahasa Indonesia informal atau tidak terlalu baku, karena menyesuaikan dengan khalayak sasaran yang masih merupakan remaja akhir. Selain itu penggunaan bahasa Indonesia informal diharapkan dapat juga dipahami diluar target khalayak yang mengakses multimedia interaktif ini. Adapun bahasa Jawa yang digunakan dalam judul yaitu Buta Prepat yang artinya Empat Raksasa, digunakan karena merupakan sebutan aslinya.

III.2.3 *Mandatory*

Mandatory merupakan organisasi atau lembaga yang memberi mandat atas landasan media informasi dipublikasikan. *Mandatory* dari multimedia interaktif ini adalah Dinas Kebudayaan Daerah Istimewa Yogyakarta.

Gambar III.1 Logo Dinas Kebudayaan Daerah Istimewa Yogyakarta
Sumber: http://www.tasteofjogja.org/images/logo.png (Diakses pada 6/1/2018)

III.2.4 Materi Pesan

Materi pesan yang digunakan dalam perancangan multimedia interaktif Buta Prepat ini bertuju pada tujuan perancangannya sendiri. Materi pesan berisi tentang cerita Perang Kembang yang telah dikembangkan beserta unsur dasar didalamnya, informasi tentang masing-masing tokoh dalam Buta Prepat, dan juga nilai kehidupan berupa nafsu buruk yang terdapat didalamnya, yang juga diceritakan dalam narasi cerita.

III.2.5 Gaya Bahasa

Gaya bahasa merupakan penggunaan bahasa yang dapat menimbulkan efek tertentu Achmadi (1988, h.155-156). Pada perancangan multimedia interaktif ini bertujuan untuk menceritakan cerita dari tokoh Buta Prepat secara jelas dan mudah untuk dipahami dengan gaya bahasa yang deskriptif pada bagian penejelasan tokoh dan juga gaya bahasa naratif dalam ceritanya. Gaya bahasa naratif sangat umum digunakan dalam menceritakan kisah, kronologis ataupun sebuah kejadian.

III.2.6 Strategi Kreatif

Strategi kreatif merupakan perencanaan yang dilakukan untuk membuat multimedia interaktif Buta Prepat dapat mudah memahami karakter didalamnya, berikut dengan cerita beserta nilai kehidupan yang ada didalamnya, yang disampaikan melalui animasi dengan visual yang modern dan gaya bahasa naratif, agar khalayak sasaran tidak bosan dan juga dapat menerima pesan ataupun informasi dengan cara yang menghibur. Beberapa tahapan dalam strategi kreatif yang dilakukan sebagai berikut:

a. *Copywriting*

Penggunaan *copywriting* merupakan tahapan untuk menarik perhatian khalayak sasaran sehingga tertarik untuk mengetahui pembahasan yang ada pada media multimedia interaktif Buta Prepat ini. Agustrijanto (2006, h.19) dalam skripsi oleh Cahayani (2012) mengatakan *copywriting* harus mampu mengkomunikasikan pesan kepada masyarakat. Implementasi *copywriting* dalam perancangan multimedia interaktif ini digunakan dalam judulnya sendiri yaitu “Buta Prepat:

Perang Kembang" yang menjadikan daya tarik dan rasa penasaran bagi khalayak sasaran yang belum mengetahui apa itu Buta Prepat.

b. *Storyline*

Storyline merupakan alur atau rangkaian peristiwa yang pada umumnya terdapat dalam sebuah cerita. *Storyline* dari perancangan ini akan dibuat berdasarkan cerita Perang Kembang yang sudah dikembangkan memiliki tambahan peristiwa maupun konflik didalamnya. Cerita maupun alurnya bersifat satu garis atau *linear* dengan alur yang maju dan tidak terdapat pengembangan atau pemilihan cabang cerita. Berikut *storyline* atau pembagian cerita dalam perancangan ini:

1. Sebelum masuk kepada cerita, pengenalan tokoh akan disampaikan terlebih dahulu melalui prolog dan dalam bentuk gambar bergerak beserta pembahasan deskriptif tokoh dalam Buta Prepat diantaranya:
    - Buta Cakil
    - Buta Terong
    - Buta Rambut Geni
    - Buta Pragalba
2. Para ksatria baru yang ditugaskan raja untuk melatih diri di gunung Arundaya.
3. Jembatan yang dilewati para ksatria runtuh setelah dilewati mereka.
4. Para ksatria berlatih bertarung satu sama lain, adapun yang bertapa untuk melatih jiwanya, ada juga yang bermalas-malasan
5. Para ksatria turun dari gunung melewati hutan.
6. Pencegatan ksatria oleh Buta Cakil karena memasuki daerah kekuasaannya.
7. Buta Cakil kabur setelah dikalahkan para keempat ksatria.
8. Buta Cakil penuh dengan kedengkian akan kekuatan para ksatria, dengan segala kelicikannya dia mempunyai ide untuk mengalahkan para ksatria.
9. Para ksatria beristirahat sejenak.
10. Saat lengah Buta Cakil pun menculik para ksatria satu persatu, dipisahkan dan dibawanya ke masing-masing satu ksatria untuk melawan satu anggota Buta Prepat lainnya.

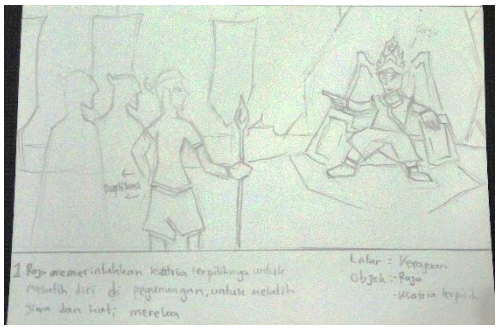
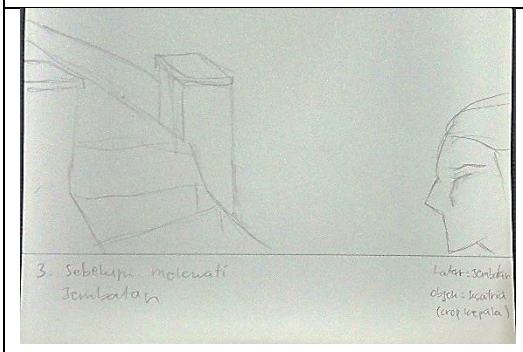
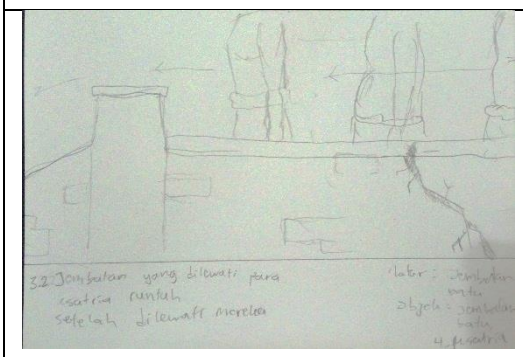
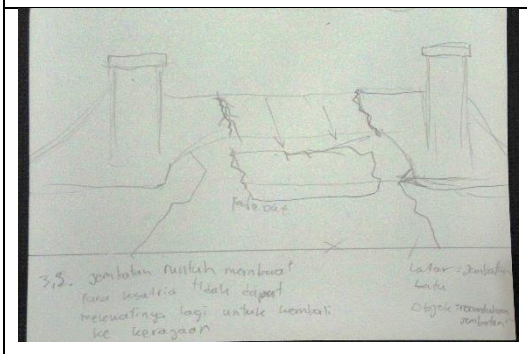
11. Buta Terong malas melawan ksatria, begitupun dengan ksatria tersebut, namun ksatria sadar kalau berlama-lama maka dirinya akan kelaparan. Buta Terong dikalahkan dengan mudah karena kemalasannya dan tidak dapat bertarung.
12. Buta Rambut Geni melawan ksatria, pertarungan sengit, ksatria hampir dikalahkan karena masih tidak fokus akibat terbawa emosi terhadap Buta Cakil yang menculiknya, namun berhasil menang karena dapat meredam amarahnya dan melawan dengan tenang.
13. Buta Pragalba melawan ksatria secara membabi buta, dan dikalahkan karena hasrat Buta Pragalba yang besar untuk membunuh ksatria tersebut, sedangkan ksatria dengan merasa cukup akan kekuatannya serta dengan penuh kesabaran melawan Buta Pragalba dan memenangkan pertarungan.
14. Buta Cakil melawan ksatria, satu lawan satu, pertarungan sengit.
15. Namun Buta Cakil hampir dikalahkan, dan dia pun tidak menyerah, segala cara dilakukannya, yaitu dengan melempar kerisnya dan menyerang secara mendadak.
16. Buta Cakil mati tertusuk kerisnya sendiri dan pertarungan dimenangkan oleh ksatria.
17. Ksatria bertemu kembali diluar hutan, berhasil melawan Buta Prepat begitupun dengan nafsu buruk dalam diri mereka.

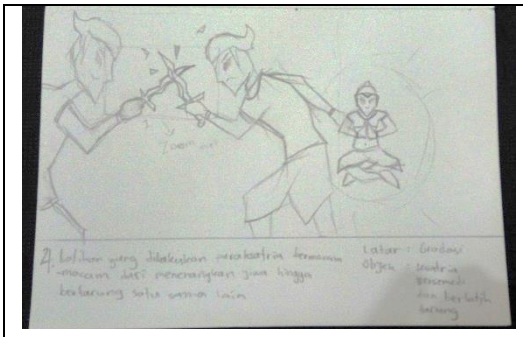
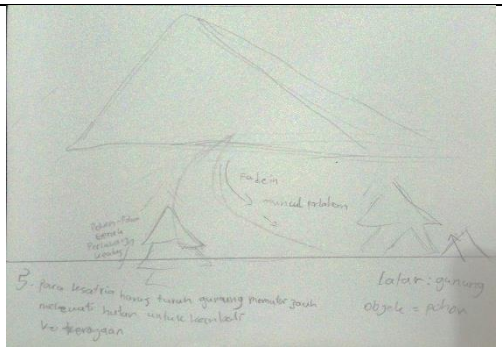
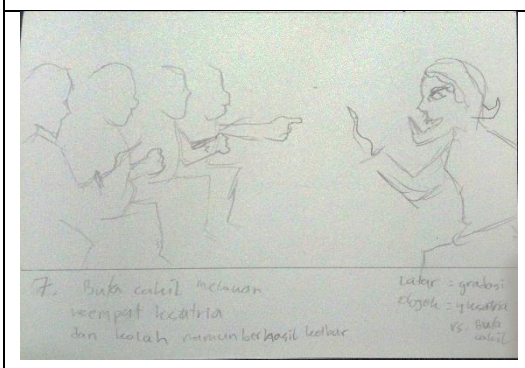
c. *Storyboard*

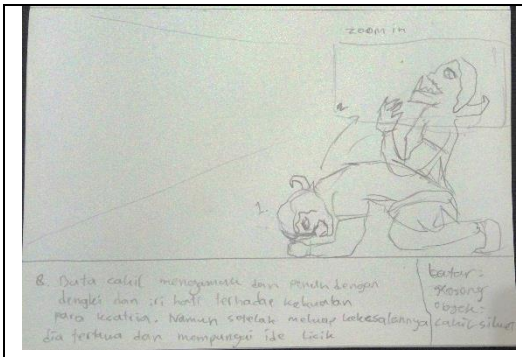
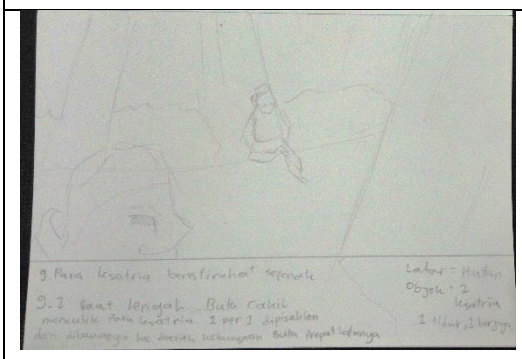
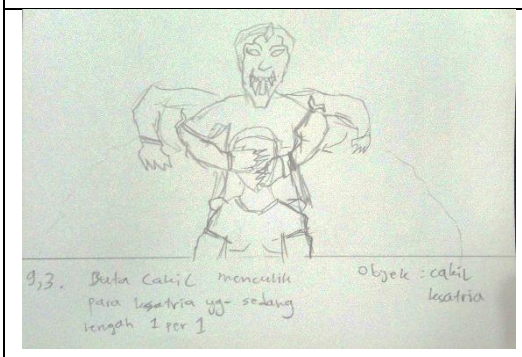
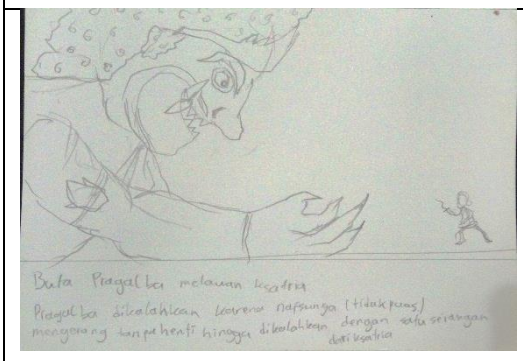
Storyboard merupakan sketsa dari *storyline* yang dilakukan untuk memudahkan visualisasi digital, yang juga didalamnya mengandung informasi terkait pada sketsa tersebut seperti latar, objek, arahan kamera, dan cerita yang sedang berlangsung.

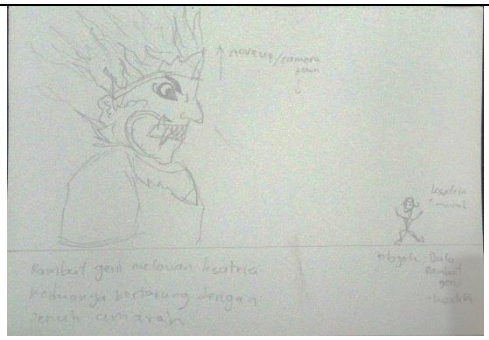
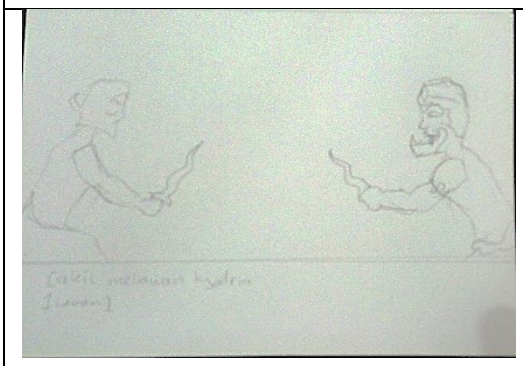
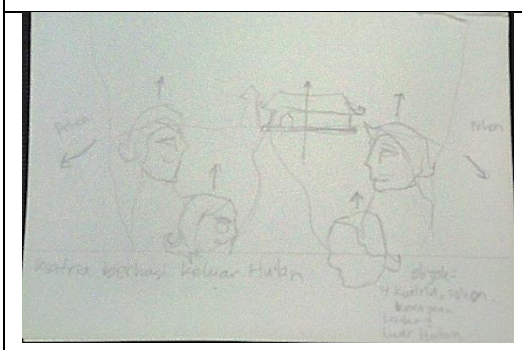
Tabel III.2 Tabel *Storyboard*

Sumber: Dokumentasi Pribadi (2018)

Storyboard	**Keterangan**
	Raja memerintahkan keempat ksatria untuk berlatih Latar: Kerajaan Prabala Objek: Raja, empat ksatria
	Dalam perjalanan melewati jembatan batu Latar: Jembatan Batu Objek: Jembatan Batu, ksatria
	Ksatria melewati jembatan batu Latar: Jembatan Batu Objek: Jembatan Batu, empat ksatria
	Jembatan Batu runtuh Latar: Jembatan Batu Objek: Jembatan Batu

	Ksatria berlatih di gunung Arundaya Latar: Gradasi Objek: Empat ksatria
	Ksatria turun gunung dan harus melewati hutan Latar: Gunung dan Hutan Objek: Pepohonan
	Buta Cakil menghadang para ksatria Latar: Hutan, pepohonan Objek: Buta Cakil
	Buta Cakil melawan empat ksatria Latar: Hutan, pepohonan Objek: Buta Cakil, empat ksatria

	Buta Cakil kabur dari para ksatria dan marah akan kekalahannya Latar: Hitam Objek: Buta Cakil
	Para ksatria beristirahat sejenak ditengah perjalanan Latar: Hutan, pepohonan Objek: dua ksatria
	Buta Cakil menculik para ksatria satu per satu Latar: Gradasi Objek: Buta Cakil, ksatria
	Buta Pragalba melawan ksatria yang penuh kesabaran (Anismara) Latar: Hutan, pepohonan Objek: Buta Pragalba, ksatria Anismara

	Buta Rambut Geni melawan ksatria yang penuh amarah (Agniwasa) Latar: Hutan, pepohonan Objek: Buta Rambut Geni, ksatria Agniwasa
	Buta Terong melawan ksatria yang pemalas (Aswaniwasa) Latar: Hutan, pepohonan Objek: Buta Terong, ksatria Aswaniwasa
	Buta Cakil melawan ksatria yang bijaksana (Abisana) Latar: Hutan, pepohonan Objek: Buta Cakil, ksatria Abisana
	Para ksatria berhasil mengalahkan para Buta Prepat dan berkumpul diluar hutan Latar: Hutan, Kerajaan Prabala Objek: empat ksatria

d. Visualisasi

Visualisasi merupakan tahapan dari sebuah pesan maupun cerita diubah dalam bentuk visual atau gambar. Tahapan visualisasi multimedia interaktif Buta Prepat ini membahas tokoh dan cerita dari tokoh Buta Prepat. Visualisasi dilakukan secara bertahap mulai dari sketsa, *tracing* atau bisa juga disebut digitalisasi menjadi *vector*. Visual cerita terdiri dari ilustrasi tokoh, latar, dan objek berdasarkan wayang tokoh Buta Prepat.

e. Narasi

Narasi ditujukan untuk membuat cerita dari multimedia interaktif Buta Prepat ini lebih mudah dimengerti dan menambah kesan bercerita atau *story-telling* didalamnya. Penyampaian cerita yang ringan membuat khalayak sasaran dapat menikmati animasi sekaligus menikmati cerita didalamnya. Berikut narasi yang ada didalam cerita multimedia interaktif Buta Prepat:

- Prolog: Dahulu kala hiduplah Buta Prepat. Buta Prepat merupakan sebutan dari empat kawanan raksasa dengan keunikannya masing-masing. Keempat raksasa tersebut masing-masing memiliki salah satu nafsu yang dimiliki oleh setiap manusia. Buta Cakil dengan nafsu kejahatan, Buta Terong dengan nafsu kemalasan, Buta Rambut Geni dengan nafsu Amarah, dan Buta Pragalba dengan nafsu ketidakpuasan.

- Kerajaan: Suatu hari di kerajaan Prabala, empat ksatria baru dan berpotensi ditugaskan oleh sang raja untuk melatih diri mereka di Gunung Arundaya dekat dari kerajaan, dengan tujuan menjadi ksatria terbaik dan bermanfaat untuk setiap orang.

- Jembatan: Dalam perjalanan para ksatria harus melewati jembatan batu yang sudah terlihat rapuh dan retak. Namun para ksatria tetap melanjutkan perjalanan mereka tanpa ragu. Sesampainya disebrang jembatan pun runtuh, membuat para ksatria tidak dapat melawatinya kembali.

- Gunung: Sesampainya di pegunungan, para ksatria melatih dirinya dengan bertarung satu sama lain, ada yang melatih jiwanya dengan bertapa, adapun yang hanya bermalas-malasan. Setelah berlatih, mereka pun turun gunung dan harus melewati hutan akibat jembatan yang runtuh.

- Hutan bagian kesatu: Ditengah perjalanan tiba-tiba para ksatria dihadang oleh Buta Cakil. Buta Cakil merasa mereka telah memasuki daerah kekuasaannya. Dengan penuh nafsu jahat, Buta Cakil segera menyerang para ksatria. Pertarungan empat lawan satu tersebut dimenangkan dengan mudah oleh para ksatria.

- Hutan bagian kedua: Namun Buta Cakil berhasil melarikan diri dari para ksatria. Buta Cakil mengamuk dengan penuh penyesalan dan kedengkian terhadap kekalahannya. Namun muncullah niat jahat Buta Cakil, dan dia pun tertawa dengan penuh kejahatan.

- Hutan bagian ketiga: Para ksatria beristirahat sejenak dalam perjalanannya ditengah hutan, pada saat itu juga saat mereka lengah, Buta Cakil menculik para ksatria satu persatu, dibawalah mereka ke daerah kekuasaan para Buta Prepat lainnya.

- Buta Pragalba: Buta Pragalba dihadapkan dengan Anismara, ksatria yang penuh kesabaran. Buta Pragalba dengan nafsunya yang tidak pernah puas, menyerang Anismara secara membabi buta. Anismara dengan penuh kesabaran menghindari serangan dan menunggu kesempatan untuk menyerang Buta Pragalba. Dengan satu serangan, Anismara berhasil mengalahkan Buta Pragalba.

- Buta Rambut Geni: Buta Rambut Geni dihadapkan dengan Agniwasa, ksatria yang gampang terbawa emosi. Agniwasa sangatlah marah karena telah diculik oleh Buta Cakil. Begitupun dengan Buta Rambut Geni karena ksatria telah memasuki daerah kekuasaannya. Karena masih terbawa emosi,

Agniwasa tidak fokus dalam bertarung. Agniwasa berusaha menenangkan emosinya. Akhirnya ia berhasil menang karena dapat meredam amarahnya dan melawan dengan tenang.

- Buta Terong: Buta Terong dihadapkan dengan Aswaniwasa, ksatria pemalas. Keduanya pun saling bermalas-malasan dan tidak tertarik untuk bertarung. Namun Aswaniwasa sadar kalau berlama-lama maka dirinya akan kelaparan. Adanya kemauan, Aswaniwasa pun langsung menyerang dan mengalahkan Buta Terong.

- Buta Cakil: Akhirnya Buta Cakil dapat melawan ksatria satu lawan satu. Lawannya adalah Abisana, ksatria yang sangat bijkasana. Pertarungan berlangsung sengit, segala cara dilakukan Buta Cakil untuk menang. Buta Cakil hampir dikalahkan, namun masih belum menyerah. Dia pun melemparkan salah satu kerisnya kearah Abisana, detik itu juga Buta Cakil segera menyerangnya. Keris yang tadi ditangkis oleh Abisana jatuh dan secara tidak sengaja menusuk Buta Cakil dari atas. Buta Cakil pun mati oleh kerisnya sendiri akibat ulahnya sendiri, dan pertarungan dimenangkan oleh Abisana.

- Hutan luar: Para ksatria yang menang melawan para Buta Prepat tersebut akhirnya berkumpul diluar hutan. Mereka pun menceritakan pertarungannya masing-masing. Mereka dapat menang karena berhasil mengendalikan dan menghilangkan nafsu buruk dalam diri mereka masing-masing. Mereka pun sadar bahwa Buta Prepat melambangkan nafsu buruk yang ada dalam diri mereka. Kelak mereka akan menjadi ksatria terbaik di kerajaan.

III.2.7 Strategi Media

Strategi media dilakukan setelah mengetahui permasalahan yang ada dan juga menyesuaikan terhadap khalayak sasaran. Strategi media dilakukan agar penyampaian pesan dapat disampaikan dan diterima dengan baik maupun efektif

oleh khalayak sasaran. Strategi media dalam perancangan multimedia interaktif Buta Prepat ini terbagi menjadi media utama dan juga media pendukung. Media utama yang dipilih berupa multimedia interaktif. Terdapat juga media pendukung yang bertujuan untuk mempromosikan dan mempopulerkan media utama berupa promosi dan juga informasi media utama.

1. Media Utama

Media utama merupakan multimedia interaktif yang menceritakan tokoh beserta kisah dari Buta Prepat. Multimedia interaktif menurut Tay (2000) dalam Pramono (2007:8) menyebutkan multimedia interaktif merupakan kombinasi grafis, suara, maupun teks dengan keluasan mengontrol oleh pengguna. Multimedia interaktif ini berisikan konten tentang pengenalan tokoh dan cerita Perang Kembang yang telah dikembangkan menyesuaikan dengan khalayak sasaran.

Tujuan utama dari pembuatan multimedia interaktif Buta Prepat ini agar dapat meningkatkan apresiasi terhadap karakter dan budaya lokal atau wayang dan juga menunjukkan nilai kehidupan didalamnya berupa nafsu dalam kehidupan. Multimedia interaktif Buta Prepat dapat diakses oleh khalayak melalui aplikasi gawai atau *smartphone* berbasis Android dan juga komputer.

2. Media Pendukung

Peranan media pendukung dinilai penting karena dapat mempromosikan sekaligus memberikan informasi terhadap khalayak akan adanya media utama. Media pendukung juga dapat berupa bingkisan atau *merchandise* yang dapat digunakan sebagai pengingat terhadap media utama. Media pendukung yang dipilih merupakan media yang berdasarkan keseharian dan juga karakter dari khalayak sasaran, sehingga penyampaian media lebih efektif. Media pendukung diantaranya:

a. Media Pendukung Pengingat

- Kaos

  Sebagai *merchandise* yang 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 melihat kaos tersebut dan belum mengetahui tentang Buta Prepat.

- *Tote bag*

  Tote bag dapat dijadikan *merchandise* dan media promosi tidak langsung dan dapat dipakai khalayak sasaran dalam keseharian saat berpergian atau ke kampus.

- Gantungan Kunci Akrilik

  Gantungan kunci akrilik dapat dibeli dan digunakan serta menjadi pengingat khalayak sasaran terhadap media utama multimedia interaktif Buta Prepat.

- Stiker

  Stiker dapat berupa pengingat yang mudah ditempelkan dimana saja dan media yang berhubungan dengan khalayak. Stiker diberlakukan sebagai *gimmick* atau atraksi yang dapat dibagikan secara gratis saat acara tertentu.

- Pin Akrilik

  Pin merupakan aksesoris yang dibuat sebagai *gimmick* dan juga *merchandise* sebagai pengingat terhadap media utama dan juga dapat secara tidak langsung mempromosikan media utama saat dipakai oleh pemakainya.

- *Smartphone Case*

  Smartphone Case merupakan media yang paling dekat dan selalu bersinggungan dengan khalayak sasaran dan dapat dijadikan media

pengingat akan media utama setiap kali khalayak menggunakan *smartphone* atau gawainya.

b. Media Pendukung Promosi

- *X-Banner*

  Media promosi berupa banner dengan konstruksi "X" sebagai penyangganya dan dapat berdiri tegak. Ukuran standar yang dapat dipakai pada *X-Banner* adalah 60x160 cm, 80x180 cm, dan 80x200 cm. *X Banner* digunakan pada acara di tempat tertentu seperti pameran budaya, ditujukan untuk menarik perhatian pengunjung pameran tersebut.

- Poster

  Poster dapat dijumpai dan diakses oleh khalayak umum diberbagai tempat umum ramai dan terbuka secara strategis sehingga dapat terjangkau khalayak sasaran yang lebih luas, dengan informasi berupa ajakan. Poster dapat berupa media promosi dan juga sebagai *merchandise* yang dapat dibeli khalayak sasaran dan ditempel dalam ruangan sebagai media pengingat.

- *Flyer*

  Flyer merupakan selebaran yang digunakan untuk mempromosikan media utama. *Flyer* berukuran 22x18 cm yang dicetak atau print pada kertas Art Paper tipis 150 gram. *Flyer* dapat dibagikan pada saat acara tertentu seperti pameran budaya.

- Media Sosial

  Media Sosial digunakan sebagai media promosi yang dapat menjangkau khalayak sasaran dengan mudah karena kesehariannya mengkases media sosial serta sudah menjadi gaya hidup khalayak sasaran yang berada di perkotaan dan status ekonomi menengah keatas rata-rata memiliki gawai pribadi. Media promosi tersebut dapat berupa:

- Poster Digital

  Kiriman yang ada pada halaman utama media sosial yang terdiri dari gambar ilustrasi dan tulisan dengan tautan yang mengarahkan khalayak pada media utama. Disebarluaskan dengan tujuan memberikan informasi dan ajakan untuk mengetahui media utama secara *online* dan menggunakan fitur berbayar pada media sosial agar dapat menjangkau cakupan yang lebih luas khalayak sasaran, kiriman ini juga bersifat seperti iklan pada media sosial.

III.2.8 Strategi Distribusi & Waktu Penyebaran Media

Media utama multimedia interaktif Buta Prepat ini akan didistribusikan secara umum di aplikasi Google Play Store dan dapat diakses dengan mudah oleh setiap khalayak sasaran se-Indonesia maupun khusus di Yogyakarta. Aplikasi akan dirilis pada tanggal 4 November 2018, tiga hari sebelum menuju hari wayang dunia 2018 pada tanggal 7 November. Alasan merilis aplikasi pada tanggal tersebut karena tanggal 4 sebagai perlambangan adanya empat tokoh utama dalam Buta Prepat dan dapat mempersiapkan pendistribusian media pendukung untuk hari wayang dunia. Penyebaran media pendukung pada hari wayang dunia dirasa tepat karena tema yang diusung dalam perancangan multimedia interaktif Buta Prepat berasal dari wayangnya sendiri. Acara seperti pameran wayang akan diadakan di Institut Seni Indonesia Surakarta selama 3 hari. Waktu penyebaran sebagai berikut:

Tabel III.3 Tabel Distribusi Media

Sumber: Dokumentasi Pribadi (2018)

Jenis Media	Media	November 2018				Desember 2018				Januari 2018			
Media Utama	Multimedia interaktif												
Media Promosi	Poster												
	Flyer												
	X Banner												
	Media Sosial												

Media Pengingat	Kaos												
	Tote Bag												
	Pin												
	Gantungan Kunci												
	Stiker												
	Smartphone Case												

Media utama akan dirilis pada awal bulan November dan akan terus ada sampai seterusnya, namun yang paling utama dalam pendistribusian adalah pada hari wayang dunia 2018 yaitu minggu pertama bulan November. Masa promosi multimedia interaktif dilakukan selama 3 bulan penuh di media sosial setiap minggunya. Media promosi lainnya yang mempunyai fisik seperti *X-banner* hanya akan distribusikan di waktu dan acara tertentu yang diadakan di minggu pertama setiap bulan.

Media pengingat seperti *merchandise* pada acara hari wayang dunia 2018 akan didistribusikan penuh saat acara berlangsung dan tetap ada pada minggu kedua pada bulan November 2018, selanjutnya media seperti kaos, *tote bag* dan *Smartphone Case* dapat dipesan pada akhir bulan dan harus melewati tahap pemesanan terlebih dahulu selama 3 hari. Media pendukung seperti pin, gantungan kunci, dan stiker dapat dibeli kapan saja setiap bulannya.

III.2.9 Strategi Pemasaran

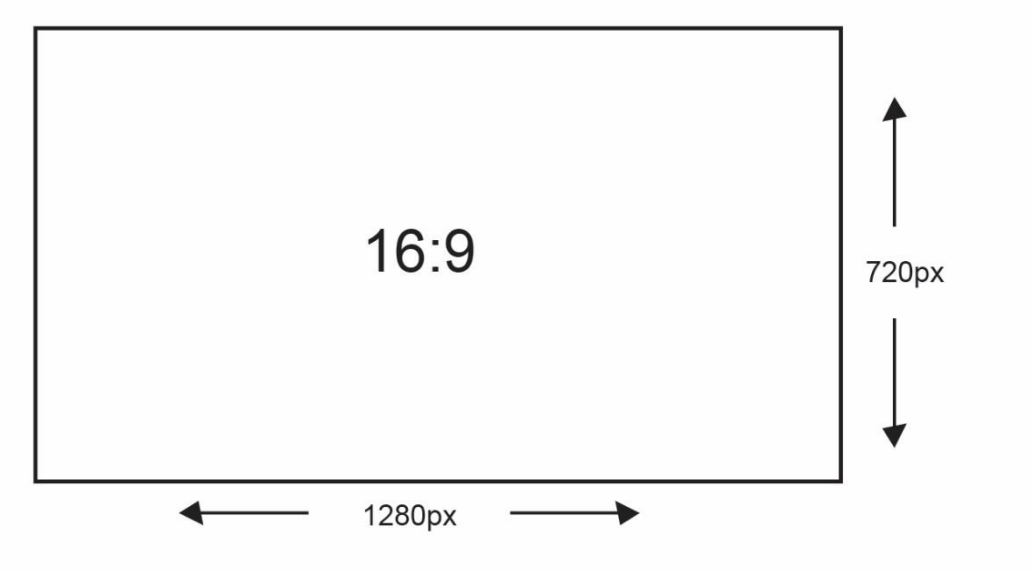
Pemasaran *merchandise* akan dilakukan dan dipromosikan lewat media sosial Buta Prepat, selain itu *merchandise* dapat dibeli langsung pada saat acara tertentu seperti pada hari wayang dunia 2018. *Merchandise* yang dijual secara *online* atau tidak langsung dapat bertransaksi melalui transfer antar bank dan dikirimkan melalui jasa pengiriman. Semua *merchandise* dapat didapatkan dan dibeli melalui media sosial multimedia interaktif Buta Prepat.

III.3 Konsep Visual

Visual yang dirancang pada multimedia interaktif Buta Prepat ini dilakukan dengan merencanakan konsepnya terlebih dahulu sehingga mampu memunculkan visual yang dapat diterima sesuai dengan target khalayak. Konsep visual yang ditampilkan berupa memberikan gambaran mengenai tokoh Buta Prepat yang unik beserta memunculkan ceritanya lewat beberapa animasi didalamnya yang dikemas secara menarik, animatif dan interaktif.

III.3.1 Format Desain

Format desain multimedia interaktif Buta Prepat ini menggunakan Adobe Animate CC 2017 sebagai aplikasi untuk membuatnya dengan format sebagai berikut:

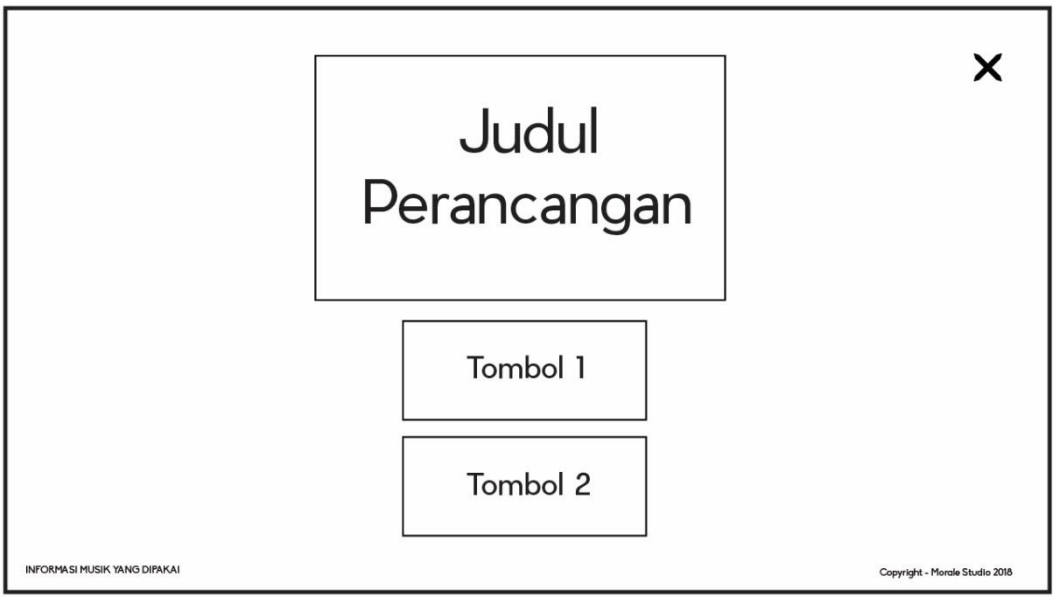


Gambar III.2 Ukuran layar
Sumber: Dokumentasi pribadi (2018)

- Ukuran layar: 1280 x 720px dengan *ratio* 16:9
- Orientasi: *Landscape*
- *Frame Rate*: 30 FPS
- *Audio*: MP3, 128 kbps, Stereo
- *Extension*: .exe, .swf, dan apk

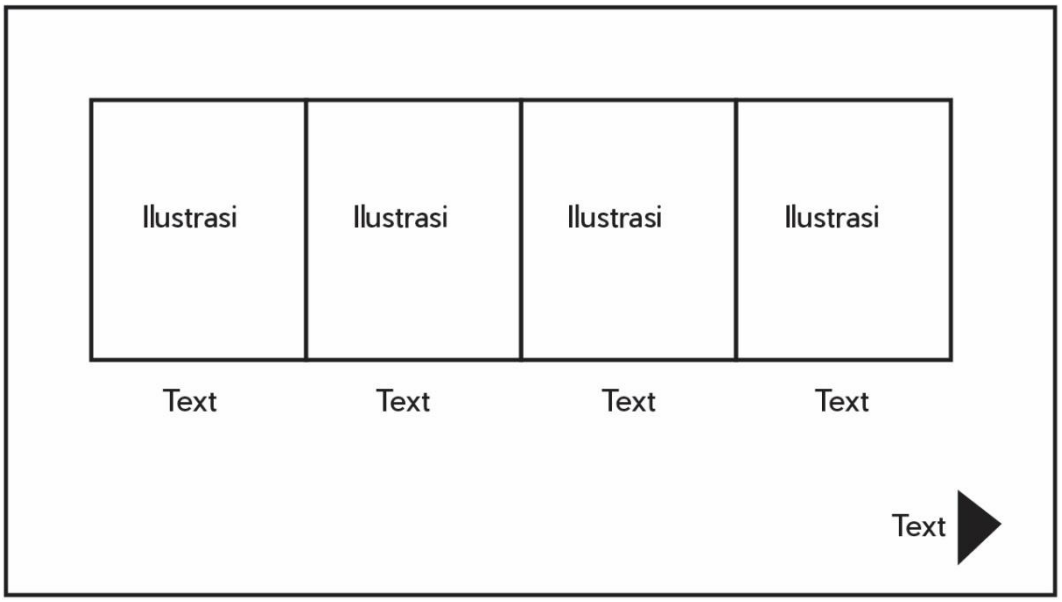
III.3.2 Tata Letak (*Layout)*

Tata letak merupakan bagian yang penting dalah sebuah desain, tanpa dilakukannya tata letak ataupun tidak menggunakan tata letak yang baik maka pesan ataupun konsep dan juga elemen grafis yang sudah dirancang di dalam desain atau media tersebut tidak akan tersampaikan dengan efektif kepada khalyak sasaran. Penggunaan tata letak yang terdapat pada multimedia interaktif Buta Prepat berbeda-beda, mulai dari menu, menu pemilihan tokoh, dan juga tata letak dalam animasi. Berikut tata letak yang digunakan pada menu utama:

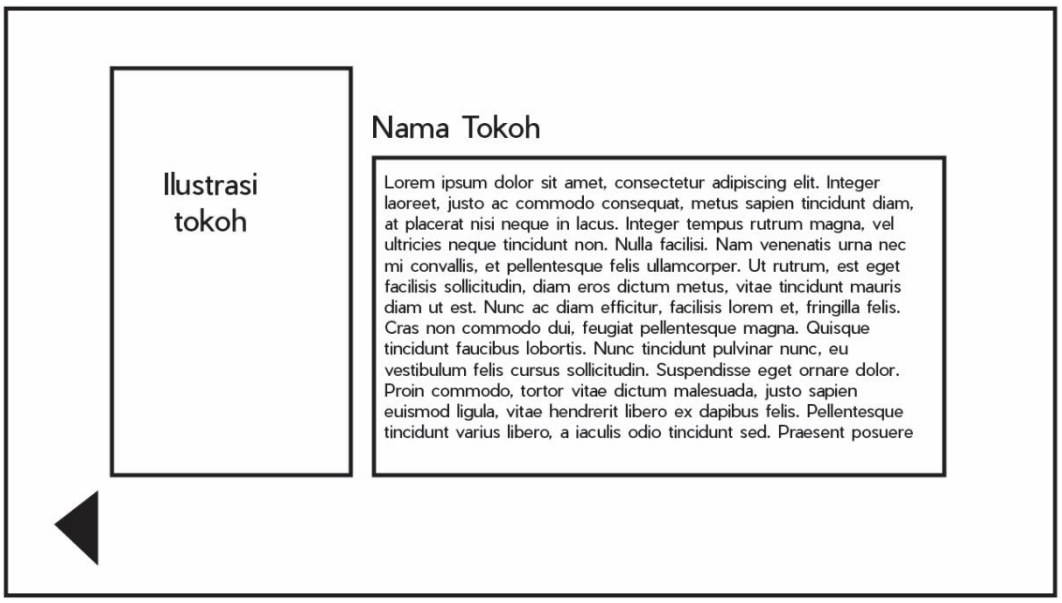


Gambar III.3 Tata letak menu utama
Sumber: Dokumentasi pribadi (2018)

Pada menu utama, tata letak yang digunakan adalah simetris atau seimbang dan terdapat judul perancangan, dua tombol utama dibawah judul, informasi musik dan pembuat pada bagian pojok bawah kiri dan kanan, yang terakhir tombol silang atau keluar dipojok kanan atas.



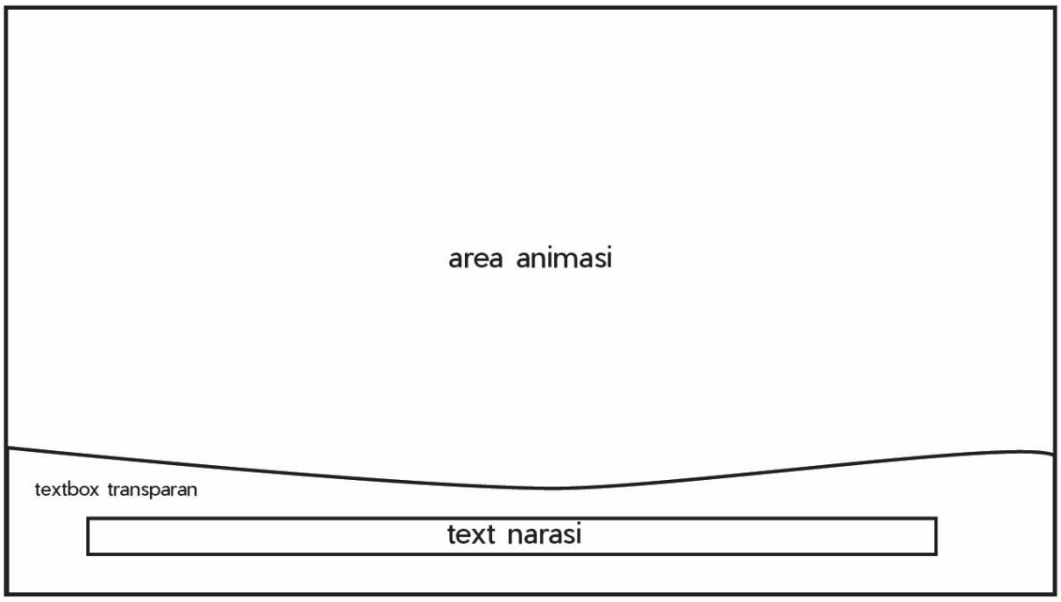
Gambar III.4 Tata letak menu pemilihan tokoh
Sumber: Dokumentasi pribadi (2018)



Gambar III.5 Tata letak informasi tokoh
Sumber: Dokumentasi pribadi (2018)

Pada gambar III.4 yaitu tata letak pemilihan tokoh terdapat empat ilustrasi tokoh yang terjejer lurus simetris beserta teks atau nama tokoh tersebut dibawahnya, ilustrasi tersebut sekaligus tombol untuk menuju informasi tokoh dan juga terdapat tombol pada pojok kanan bawah untuk melanjutkan proses multimedia interaktif

tersebut. Pada gambar III.5 merupakan bagian informasi tokoh, ilustrasi tokoh berada disebelah kiri agar dapat dilihat terlebih dahulu oleh khalayak dengan arah baca dari kiri ke kanan. Informasi atau deskripsi tokoh berada di sebelah kanan ilustrasi tokoh dan tombol untuk kembali ke pemilihan tokoh pada pojok kiri bawah.



Gambar III.6 Tata letak animasi
Sumber: Dokumentasi pribadi (2018)

Pada gambar III.6, tata letak yang digunakan layaknya film-film atau animasi pada umumnya, area animasi merupakan fokus utama maka dari itu dibuat memenuhi layar, dengan kotak teks transparan yang tidak akan mengganggu tampilan animasi dan teks narasi pada bagian bawahnya.

III.3.3 Tipografi

Huruf atau tipografi merupakan bagian atau elemen penting dalam sebuah desain. Tipografi digunakan dalam penyampaian pesan dan juga penggunaan tipografi menambah kesan terhadap media yang dibuat atau didesain. Menurut Sudiana (seperti dikutip Kurniawan, 2016) melalui kata-kata yang terdiri dari huruflah yang memandu pemahaman terhadap pembaca pesan atau ide. Penentuan tipografi dalam teks bacaan juga diperlukan agar memudahkan khlayak dalam keterbacaan dan membaca teks tersebut dengan mudah dan efektif.

- Huruf pada Judul dan Sub Judul

  Judul utama "Buta Prepat" menggunakan jenis tipografi *gothic modern*, menggunakan *font* DragonSlapper dengan sedikit perubahan pada beberapa huruf khususnya pada huruf "a" untuk menyesuaikan simetris pada huruf sebelumnya agar terlihat lebih rapih dan seimbang. *Font* DragonSlapper dimiliki oleh NALGames dan merupakan font berbasis *donationware* atau bersifat donasi, yaitu setiap orang yang ingin memakai hurufnya diperbolehkan untuk mendonasikan berupa uang kepada pemilik huruf tersebut, dan ada juga lisensi *non-commercial* yang memperbolehkan huruf tersebut digunakan untuk kepentingan pribadi dan cukup memberitahu pemilik huruf DragonSlapper tersebut dimana hurufnya akan dipakai atau ditempatkan.

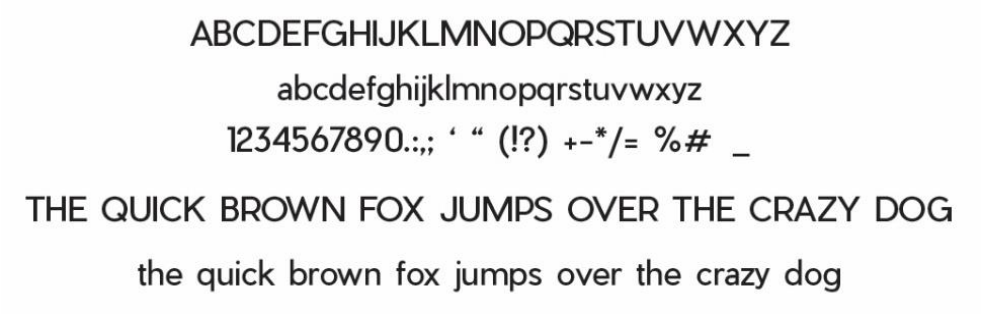


Gambar III.7 *Font* DragonSlapper pada judul "Buta Prepat"
Sumber: Dokumentasi pribadi (2018)

Pada bagian sub judul "Perang Kembang" menggunakan jenis *font* yang sama, dengan pengaturan posisi berada pada bagian bawah judul utama dan berukuran lebih kecil. Sub judul merupakan penjelasan cerita dari judul utama yaitu cerita Perang Kembang yang mencakup Buta Prepat didalamnya. Huruf terlihat tebal, tegas, dan modern, menyesuaikan dengan tokoh Buta Prepat yang merupakan raksasa yang besar. Bagian lancip dan visual yang modern merupakan penggambaran visual yang modern dari multimedia interaktif Buta Prepat.

- Huruf pada *Bodytext* dan Narasi

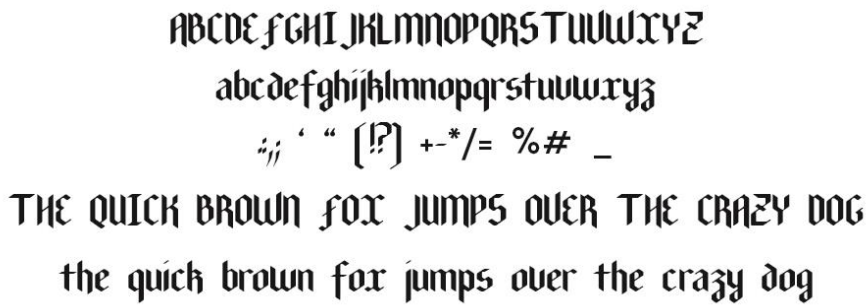
  Huruf yang digunakan pada bagian *Bodytext* atau teks bacaan dan juga narasi menggunakan *font* Pier Sans dengan jenis huruf *sans serif*. Jenis hurus yang dipilih karena memiliki keterbacaan yang jelas dan rapih serta terlihat modern. Huruf Pier Sans ini digunakan pada setiap teks bacaan yang panjang dan juga narasi. *Font* Pier Sans dimiliki oleh Pangram dan merupakan font berbayar dan berlisensi, yaitu setiap orang yang ingin memakai hurufnya harus membeli huruf tersebut terlebih dahulu. Penggunaan *font* Pier Sans pada multimedia interaktif Buta Prepat ini ditujukan untuk kepentingan akademis.



Gambar III.8 *Font* Pier Sans
Sumber: Dokumentasi pribadi (2018)

- Huruf pada Peta Interaktif dan Kredit

  Huruf yang digunakan pada nama peta dan juga pada kredit menggunakan *font* New Gothic Textura. Jenis huruf dipilih karena menambah kesan kerajaan jaman dahulu namun masih terlihat modern dan membaur dengan elemen visual pada peta interaktif dalam multimedia interaktif Buta Prepat ini. New Gothic Textura dimiliki oleh Elodie Mandray dan merupakan font gratis namun hanya diberlakukan untuk kepentingan pribadi. Penggunaan *font* New Gothic Textura pada multimedia interaktif Buta Prepat ini ditujukan untuk kepentingan akademis.



Gambar III.9 *Font* New Gothic Textura
Sumber: Dokumentasi pribadi (2018)

III.3.4 Ilustrasi

Ilustrasi merupakan gambaran dari sebuah cerita, pesan, maupun tokoh yang terdapat pada multimedia interaktif Buta Prepat ini. Ilustrasi menyampaikan pesan dalam bentuk gambar dan juga dapat menyampaikan suatu cerita didalamnya.



Gambar III.10 Referensi gaya visual animasi
Sumber:
https://dragonagekeep.com/en_US/iss/?worldState=021113010131001010111
(Diakses pada 6/19/2018)

Gaya ilustrasi yang digunakan dalam multimedia interaktif ini berupa *flat design* semi realis yang bertujuan untuk mendapatkan kesan modern pada ilustrasi maupun animasi yang ada didalamnya, serta merupakan langkah pendekatan terhadap khalayak sasaran dengan usia 18 - 21 tahun. Gaya ilustrasi ini sederhana dan mudah dipandang dengan jelas keseluruhannya.

a. Studi Karakter

Sebelum menggambar ilustrasi tokoh, didahulukan dengan melakukan studi karakter agar kesan yang diterima dapat lebih efektif terhadap khalayak sasaran, dan juga sesuai dengan objek dasar dibuatnya karakter atau tokoh tersebut, contohnya tokoh Buta Prepat mengambil bentuk dasar muka dan tubuhnya dari bentuk wayangnya dengan perubahan-perubahan yang dilakukan untuk mencapai gaya visual yang diinginkan ataupun dari referensi yang ada.

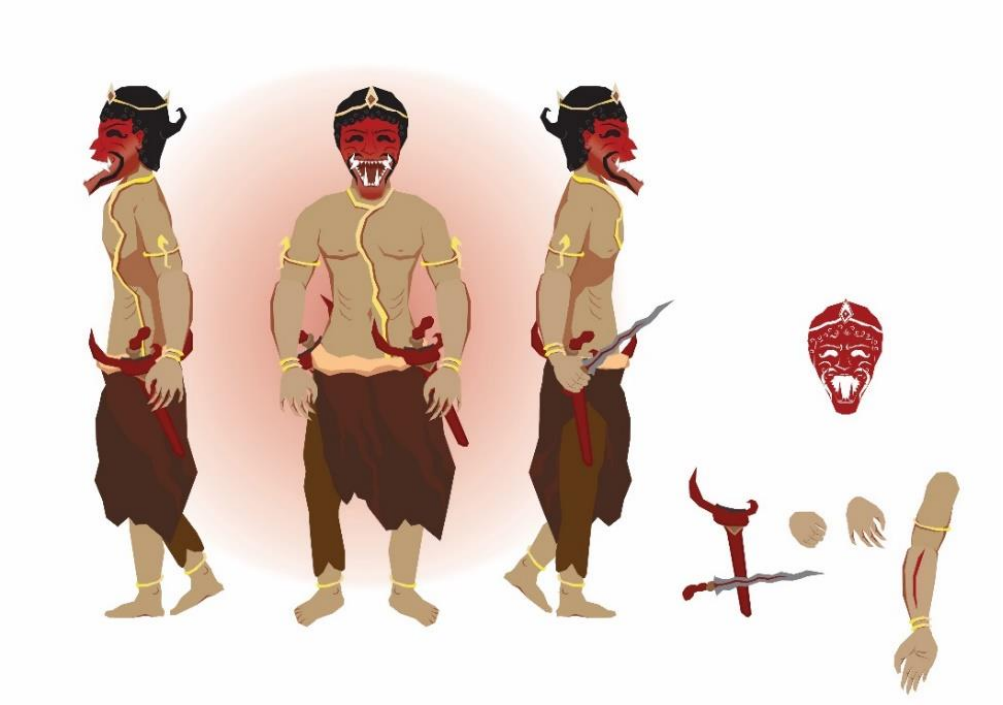
Ilustrasi dalam multimedia interkatif ini menggunakan bentuk dasar dari bentuk wayangnya, maka dari itu beberapa aksesoris seperti gelang, kalung dan juga pakaiannya memakai bentuk dasar yang ada dalam wayangnya, namun tidak dimasukkan semua secara detil, demi membuat ilustrasi yang sederhana dan lebih modern, tanpa mengurangi sisi kebudayaannya.

- Buta Cakil – Antagonis



Gambar III.11 Referensi studi Buta Cakil
Sumber: Berbagai sumber (2018)

Buta Cakil merupakan salah satu dari karakter utama dalam multimedia interaktif Buta Prepat ini dan juga merupakan pemimpin dari kawanan Buta Prepat. Perawakannya seperti manusia namun masih tergolong dalam golongan raksasa dalam cerita pewayangannya.



Gambar III.12 Hasil Akhir Buta Cakil
Sumber: Dokumentasi pribadi (2018)

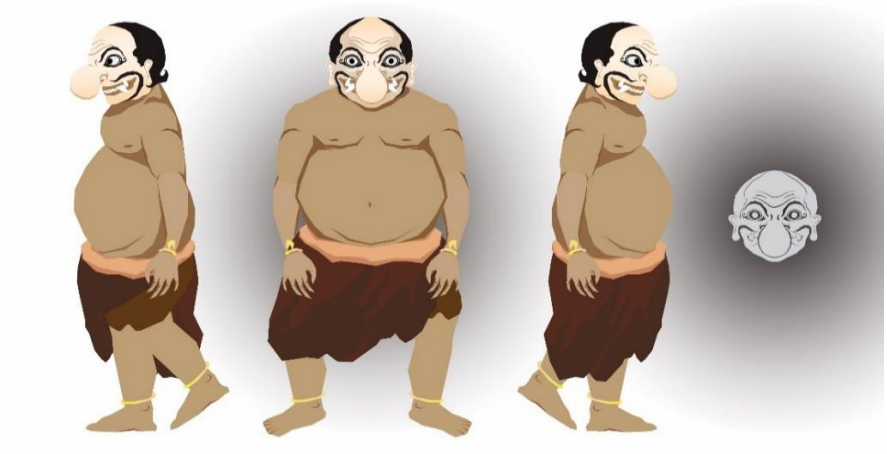
Hasil akhir dari Buta Cakil yang mengikuti keseluruhan bentuk wayangnya atribut ataupun aksesoris yang digunakan pada Buta Cakil mengikuti yang ada dalam wayangnya namun dibuat lebih sederhana dan sedikit serta terdapat beberapa perubahan seperti sabuk dan bagian sarung pada celananya yang menyesuaikan tempat hidup para Buta Prepat di hutan maka dari itu terlihat lusuh dan robek berantakan. Fokus utama dalam karakter Buta Cakil adalah wajahnya yang berwarna merah melambangkan kejahatan yang merupakan nafsunya untuk berbuat kejahatan, juga pada rahang bawahnya yang lebih panjang dengan gigi taring menjulang keatas.

- Buta Terong – Antagonis



Gambar III.13 Referensi studi Buta Terong
Sumber: Berbagai sumber (2018)

Buta Terong dalam wayangnya berperawakan raksasa buncit atau gendut besar namun termasuk pada raksasa ukuran kecil. Atribut yang digunakan pada karakter Buta Terong beberapa mengikuti dalam wayangnya namun mendapat banyak pengurangan agar khalayak sasaran lebih fokus terhadap fokus utama yang diinginkan, dan juga menyesuaikan lingkungan tempat tinggalnya di hutan. Fokus utama dalam karakter Buta Terong ada pada wajahnya terutama pada hidungnya yang besar menyerupai terong. Warna putih abu pada wajahnya melambangkan berserah diri atau dalam nafsu buruknya yaitu kemalasan.



Gambar III.14 Hasil Akhir Buta Terong
Sumber: Dokumentasi pribadi (2018)

- Buta Rambut Geni – Antagonis



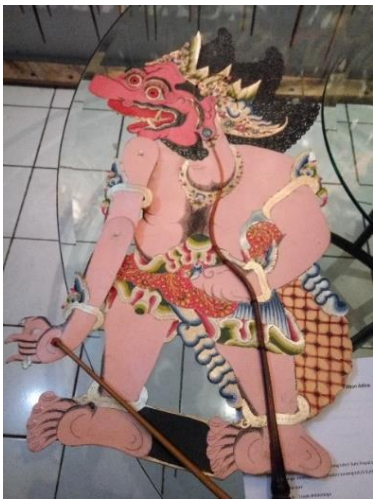
Gambar III.15 Referensi studi Buta Rambut Geni
Sumber: Berbagai sumber (2018)

Buta Rambut Geni dalam wayangnya berperawakan raksasa gendut. Atribut yang digunakan pada karakter Buta Rambut Geni mengikuti wayangnya dan terdapat pengurangan serta penyesuaian seperti Buta Prepat lainnya dan dibuat lebih sederhana. Fokus utama Buta Rambut Geni terdapat pada bagian kepalanya terutama rambutnya yang merupakan api sebagai perlambangan namanya, Rambut Geni yaitu rambut api. Warna merah muda pada wajahnya melambangkan emosi, emosi tersebut berhubungan dengan nafsu buruknya yaitu amarah, ditambah dengan raut wajahnya yang mengekspresikan kemarahan.



Gambar III.16 Hasil Akhir Buta Rambut Geni
Sumber: Dokumentasi pribadi (2018)

- Buta Pragalba



Gambar III.17 Referensi studi Buta Pragalba
Sumber: Dokumentasi pribadi (2018)

Buta Pragalba dalam wayangnya berperawakan raksasa gendut seperti Buta Rambut Geni. Atribut yang digunakan pada karakter Buta Pragalba mengikuti wayangnya dan terdapat pengurangan serta penyesuaian seperti Buta Prepat lainnya dan dibuat lebih sederhana. Fokus utama Pragalba terdapat pada bagian kepalanya terutama rambutnya yang keriting dan wajahnya yang menyeramkan. Warna merah tua pada wajahnya merupakan perlambangan nafsu buruk ketidakpuasan diikuti dengan ekspresi wajahnya yang menyeramkan.



Gambar III.18 Hasil Akhir Buta Pragalba
Sumber: Dokumentasi pribadi (2018)

- Ksatria – Protagonis

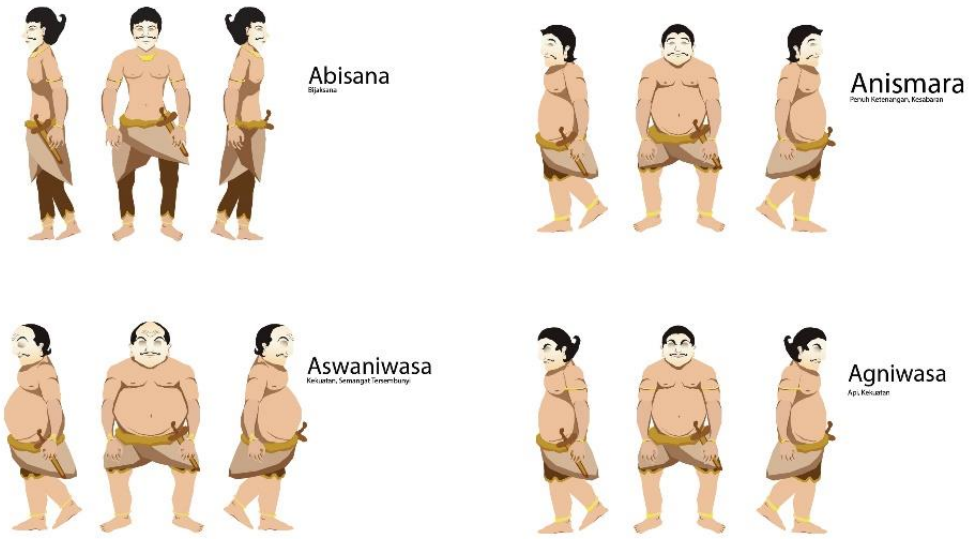


Gambar III.19 Referensi visual Ksatria
Sumber: https://www.deviantart.com/yon-rifai/art/Punakawan-263881679 (Diakses pada 9/03/2018)

Keempat ksatria ini mengikuti referensi dari empat tokoh Punakawan, namun tidak memiliki kesamaan yang besar, hanya mengikuti referensi visual dari tokoh Punakawan seperti beberapa atribut contohnya pada pakaian bagian bawah dan gelangnya, begitupun dengan bentuk muka dan raut wajahnya, namun dilakukan beberapa perubahan dan menyesuaikan keinginan ksatria yang akan dibuat. Semua ksatria yang dibuat dalam multimedia interaktif Buta Prepat ini merupakan karakter fiksi dan karakter pendukung yang dibuat untuk melengkapi pengembangan cerita dalam multimedia interaktif ini.

Masing-masing ksatria memiliki satu keris yang sama jenisnya. Karakter ksatria dalam multimedia interaktif ini digambarkan mirip perawakannya dengan para Buta Prepat karena masing-masing ksatria memiliki sifat keterbalikan dengan para Buta Prepat. Tujuan dari disamakannya bentuk badan pada ksatria dengan Buta Prepat antara lain digunakan untuk membedakannya dengan ksatria lainnya satu sama lain, perbedaannya juga terlihat dari bentuk kepalanya beserta atributnya. Abisana dengan sifatnya yang sangat bijaksana, Anismara dengan

sifatnya yang penuh kesabaran, Aswaniwasa mempunyai arti semangat yang tersembunyi, dan Agniwasa yang mempunyai arti kekuatan api.



Gambar III.20 Hasil Akhir Ksatria
Sumber: Dokumentasi pribadi (2018)

Tampilan visual ksatria dibuat lebih rapih, sederhana maupun tidak mendetil seperti tidak memiliki mata ditujukan untuk khalayak lebih berfokuskan terhadap karakter utama dalam cerita yaitu Buta Prepat dengan tampilan yang lebih unik dibandingkan para ksatria saat kedua karakter dihadapkan dalam satu adegan dalam multimedia interaktif Buta Prepat ini.

b. Studi Lokasi

Penggambaran latar belakang atau *background* dilakukan dengan menentukan lokasi terlebih dahulu, maka dari itu dilakukan studi lokasi. Studi lokasi yang digunakan dalam perancangan multimedia interaktif ini menggunakan Masjid Agung Demak yang merupakan kerjaan pertama di Jawa, digunakan sebagai referensi dalam pembuatan kerajaan Prabala dalam cerita multimedia interaktif ini. Terdapat juga lokasi hutan pinus yang terdapat di daerah Banyuwangi, Jawa Tengah sebagai referensi lokasi hutan dalam cerita Buta Prepat ini.



Gambar III.21 Referensi visual kerajaan
Sumber: https://www.pegipegi.com/travel/wp-content/uploads/2015/07/makam-masjid-agung-demak1.jpg (Diakses pada 7/10/2018)



Gambar III.22 Referensi visual hutan
Sumber:
https://i.pinimg.com/originals/2c/4c/3c/2c4c3c96d707bbea737054884abd110a.jpg
(Diakses pada 9/03/2018)

Hasil akhir tampilan kerajaan terdapat beberapa perubahan tidak mengikuti keseluruhan tampilan pada refernsi, hanya mengambil beberapa bentuk dasar dari bentuk atap dan gedung kerajaan yang sudah disederhanakan mengikuti gaya visual. Berikut hasil akhir kerajaan pada multimedia interaktif Buta Prepat ini:



Gambar III.23 Hasil Akhir Kerajaan
Sumber: Dokumentasi pribadi (2018)

Hasil akhir dari latar belakang hutan dibuat sederhana dan siluet dengan tujuan untuk memfokuskan adegan maupun animasi bertarung antara ksatria dan Buta Prepat, selain itu juga untuk menambah kesan kedalaman hutan dengan warna latar yang gelap. Berikut hasil akhir ilustrasi dari latar hutan:

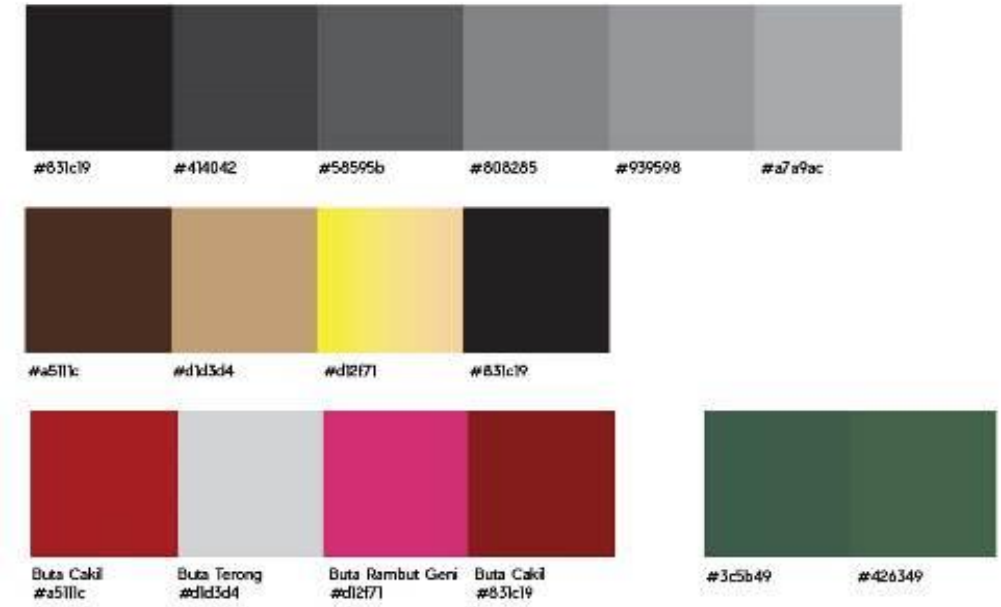


Gambar III.24 Hasil Akhir Hutan
Sumber: Dokumentasi pribadi (2018)

III.3.5 Warna

Warna merupakan elemen penting dalam sebuah media terutama media yang bersifat informasi seperti multimedia interaktif Buta Prepat ini. Warna yang digunakan dapat melambangkan suatu arti atau pesan tertentu, seperti contohnya

warna-warna pada wajah masing-masing tokoh Buta Prepat. Berikut warna-warna yang digunakan dalam perancangan multimedia interaktif Buta Prepat ini:



Gambar III.25 Warna
Sumber: Dokumentasi Pribadi (2018)

Warna yang digunakan pada wajah karakter Buta Prepat adalah merah untuk Buta Cakil, putih keabuan untuk Buta Terong, merah muda atau pink untuk Buta Rambut Geni, dan merah tua gelap untuk Buta Pragalba. Warna yang dipilih untuk menampilkan pesan dan kesan terhadap masing-masing karakter. Warna turunan dari coklat digunakan pada bagian kulit ksatria maupun Buta Prepat, perbedaannya kulit ksatria warnanya lebih muda.

Warna turunan dari hitam ke abu-abu digunakan pada bangunan seperti kerajaan dan jembatan. Warna hijau digunakan pada tanah berumput atau lahan berumput. Atribut menggunakan warna kuning gradasi keemasan. Pemakaian warna hitam banyak digunakan pada *background* latar seperti siluet. Warna-warna yang ditampilakan mempunyai warna natural dan kesan tradisional apabila dipadukan satu sama lain, untuk menambah kesan cerita yang berlangsung pada jaman dahulu.

III.3.6 Suara

Suara merupakan elemen penting dalam multimedia interaktif Buta Prepat ini. Suara merupakan pembangun suasana dalam animasi sehingga menimbulkan kesan tersendiri terhadap berbagai peristiwa atau cerita yang ada dalam multimedia interaktif ini. Terdapat dua bagian suara yang ditempatkan, yaitu suara latar yang digunakan sebagai pembangun suasana pada sebuah cerita dan terdapat suara efek yang digunakan sebagai penambah kesan dramatisir dari beberapa objek ataupun kegiatan yang berlangsung, contohnya penggunaan suara efek pada keris saat bertarung dan pada saat tertusuk oleh keris.

Penggunaan suara latar pada multimedia interaktif Buta Prepat ini menggunakan alunan musik bertema gamelan dan orkestra sehingga memunculkan suasana kolosal dan sensasi lantunan musik gamelan Jawa Tengah. Musik yang digunakan yaitu “Gamelan D’Drum” ciptaan Stewart Copeland dan juga “Prawiratama” ciptaan Kusryan Sandro Hano. Musik yang digunakan sudah melalui tahap pembagian untuk dimasukkan pada beberapa bagian cerita. Setip musik dimiliki oleh penciptanya, musik yang digunakan dalam multimedia interaktif ini digunakan untuk tujuan akademis.