BAB IV. MEDIA DAN TEKNIS PRODUKSI

IV.1 Media Utama

Berdasarkan strategi perancangan dan konsep desain yang telah ditentukan sebelumnya, maka media utama yang dipilih sebagai sarana penyampai pesan adalah *game* yang ditujukan oleh pengguna *smartphone/ gadget* yang dalam penggunaannya masih diawasi oleh orang tua. Mengingat media-media informasi yang mengangkat tema mengenai Abbas Ibnu Firnas kebanyakan terkesan monoton dan tidak menarik seperti halnya artikel-artikel internet yang hanya berupa tulisan saja, maka *game* dirasa cocok digunakan sebagai media penyampai pesan dengan memanfatkan *gadget* sebagai media penyampai pesan karena *game* menggunakan metode komunikasi dua arah yakni antara komunikator dan komunikan saling berinteraksi yang tentu saja komunikator dalam hal ini adalah *gadget* selaku sarana penyampai pesan.

IV.2 Perangkat Produksi

Perangkat produksi yang digunakan dalam proses pembuatan media utama yang digunakan yakni perangkat laptop. Adapun perangkat lunak atau *software* yang digunakan dalam teknis produksi yakni Adobe Photoshop CC 2017 untuk pembuatan aset-aset ilustrasi yang ditampilkan dalam *game*, serta Adobe Animate CC 2017 yang digunakan dalam pembuatan aplikasi *game* yang berbasis pada *gadget*.

IV.3 Teknis Produksi

IV.3.1 Pra Produksi

Pra produksi merupakan tahapan yang ditempuh guna mempersiapkan konten-konten apa saja yang akan disampaikan dalam media informasi ini. Pada tahap pra produksi ini dilakukan tahapan-tahapan sebagai berikut:

- *Storyline*

  Pada tahapan ini perlu dibuat penyusunan cerita dari berbagai sumber yang ada dan dikemas dengan cerita yang semenarik mungkin dengan memperhatikan kebenaran dan kesinambungan cerita dengan sejarah aslinya.

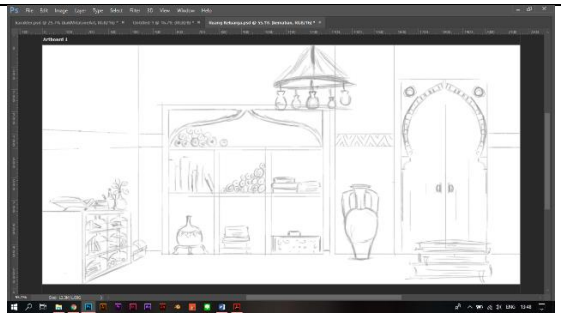
- *Storyboard*

  Dalam tahapan ini mengacu pada alur cerita yang telah dibuat, maka langkah selanjutnya adalah proses visualisasi alur cerita kedalam susunan panel-panel berupa panduan yang berisi mengenai *scene, shot,* adegan dan *angel* kamera yang diinginkan agar tampak menarik di mata pengguna.

- Visual

  Pada tahapan visual, proses pertama yang dilakukan adalah proses sketsa karakter dan sketsa gambar latar yang kemudian masuk tahap pewarnaan yang akan ditampilkan dalam media informasi. Berikut proses visual dalam perancangan media informasi ini:

Tabel IV.1 Proses Visual
Sumber: Dokumentasi Pribadi

No.	Proses visual	keterangan
1.		• Tahapan pertama yakni pembuatan sketsa kasar untuk karakter
2.		• Tahapan pertama yakni pembuatan sketsa kasar untuk latar gambar

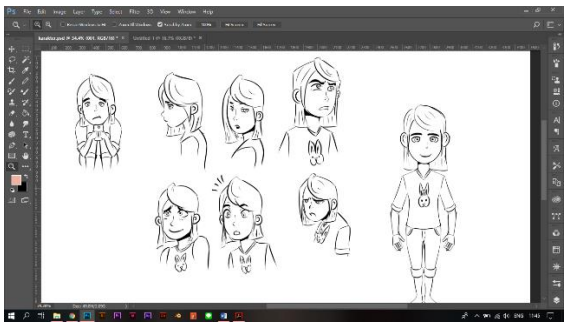
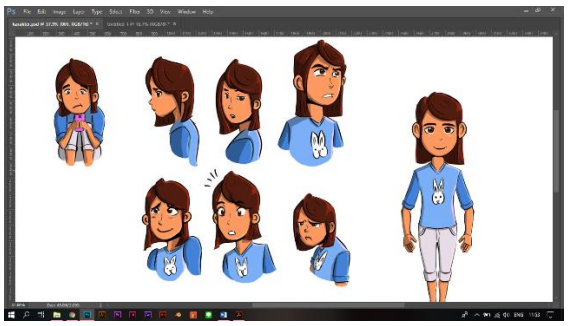
- Pemilihan Audio

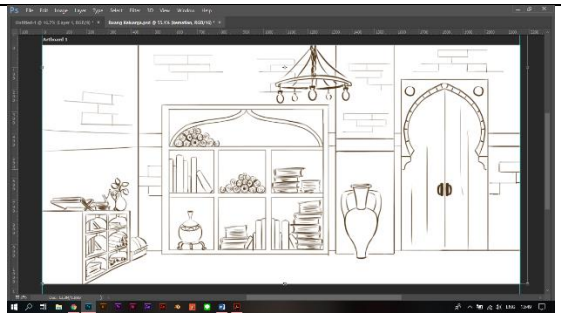
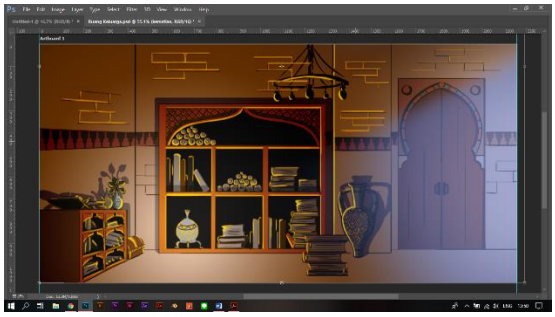
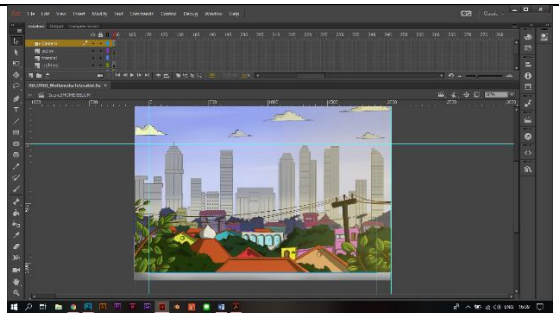
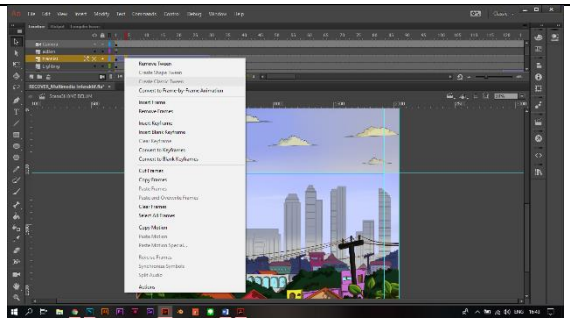
  Audio atau suara yang dipilih dalam perancangan media informasi ini adalah audio yang bertemakan Arab atau Islam yang berguna untuk membangun unsur Arab atau Islam yang berjaya pada masa itu.

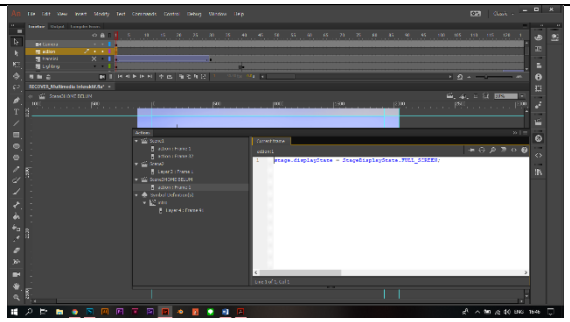
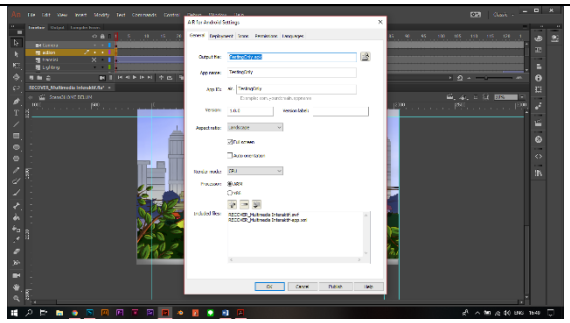
IV.3.2 Produksi

Proses produksi media utama dilakukan setelah proses pra-produksi selesai, yakni melakukan tahapan pembuatan media utama menggunakan Adobe Photoshop CC 2017 dan Adobe Animate CC 2017. Langkah-langkah yang dilakukan saat pengerjaan produksi yaitu sebagai berikut:

Tabel IV.2 Proses Produksi Visual
Sumber: Dokumentasi Pribadi

No.	Proses visual	keterangan
1.	 	• proses yang dilakukan adalah proses *lining art* pada sketsa yang sudah dibuat demi tujuan memberi garis yang jelas pada karakter • Setelah *lineart* selesai dilakukan, maka proses selanjutnya adalah pewarnaan karakter dengan warna yang telah ditentukan

2.	 	• Selanjutnya proses yang dilakukan adalah proses *lining art* pada sketsa yang sudah dibuat demi tujuan memberi garis yang jelas pada gambar • Setelah *lineart* selesai dilakukan, maka proses selanjutnya adalah pewarnaan latar gambar dengan warna yang telah ditentukan
3.		• Setelah proses pembuatan asset visual telah selesai, maka proses selanjutnya adalah proses *layouting* atau penyusunan asset visual menjadi satu *scene* pada *software* Adobe AnimateCC 2017
4.		• Untuk memberikan pergerakan pada aset visual yang telah disusun sedemikian rupa maka diberikan *Classic Tween* untuk

		memberikan efek gerakan pada objek
5.		• Untuk membuat media interaktif agar dapat dimainkan oleh pengguna, maka perlu dilakukan atau diberikan *Action Script 3.0* sebagai format *coding* yang digunakan
6.		• Agar multimedia dapat diaplikasikan pada *smartphone/ gadget*, maka tahapan akhir yangperlu dilakukan adalah meng-*eksport* file kedalam format apk

IV.3.3 Aplikasi Media Utama

Rancangan desain yang sebelumnya sudah dibuat kemudian diaplikasikan kedalam media utama yang mengandung cerita mengenai kisah Abbas Ibnu Firnas. Berikut urutan cerita yang terdapat dalam media utama antara lain:

- Prolog



Gambar IV.1 Prolog
Sumber: Dokumentasi pribadi

Pada bagian prolog atau dijelaskan mengenai karakter-karakter yang ada didalam cerita. Dikenalkan juga tokoh Ibnu sebagai tokoh utama yang sangat ingin tahu dengan segala hal yang ada, akibatnya Ibnu sering bertanya kepada kakaknya Mita. Tetapi kakaknya sering tidak memperdulikan Ibnu dan akhirnya mereka sering bertengkar. Ketika mereka bertengkar, muncul sosok ayah yang menjadi penengah diantara Ibnu dan Kak Mita.

- Menu utama



Gambar IV.2 Menu Utama
Sumber: Dokumentasi pribadi

Didalam menu utama terdapat judul, menu main dan menu keluar. Pengguna dapat memilih melanjutkan dengan menekan tombol cari tau yangberada dibawah judul. Pengguna juga dapat memilih tombol keluar dengan menekan

tombol yang berada di pojok kanan atas, dan secara otomatis aplikasi akan berhenti atau keluar.

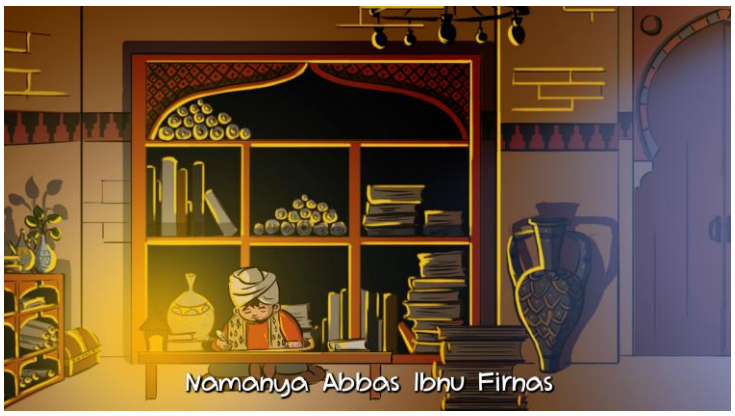
- Cerita interaktif 1



Gambar IV.3 Percakapan Antar Tokoh
Sumber: Dokumentasi pribadi

Didalam cerita interaktif terdapat dialog atau percakapan antar tokoh yang ada didalam cerita. Pengguna harus menekan dialog yang ada supaya percakapan antar tokoh tersebut dapat berlangsung dan berjalan. Didalam percakapan tersebut diselipkan pesan moral yang diharapkan dapat dipetik ataupun ditiru oleh pengguna.

- Cerita narasi 1



Gambar IV.4 Cerita Narasi 1
Sumber: Dokumentasi pribadi

Didalam cerita narasi yang pertama, pengguna hanya bisa menyimak mengenai cerita yang disampaikan. Dalam cerita narasi 1 disampaikan bagaimana Ibnu Firnas belajar dan berjuang pada zaman dahulu pada saat malam hari. Suasana malam dipilih karena Ibnu Firnas merupakan sosok yang pekerja keras sehingga dipilih malam yang merupakan waktu untuk sebagian orang tidur, tetapi Ibnu Firnas memakainya sebagai waktu belajar.

- *Game* 1



Gambar IV.5 *Game 1*
Sumber: Dokumentasi pribadi

Pada bagian *game 1*, pengguna diharuskan mencari benda-benda yang sudah diberi petunjuk sebelumnya. Benda-benda tersebut merupakan beberapa temuan Abbas Ibnu Firnas. Setelah pengguna menekan gambar benda yang dimaksud, maka akan muncul keterangan mengenai penemuan-penemuan Ibnu Firnas tersebut dan pengguna akan mendapatkan informasi seputar penemuan-penemuan Abbas Ibnu Firnas dimasa lalu.

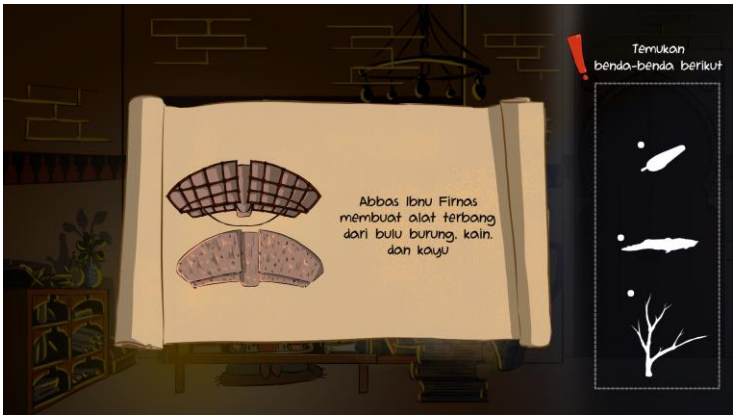
- Cerita narasi 2



Gambar IV.6 Cerita Narasi 2
Sumber: Dokumentasi pribadi

Dalam cerita narasi 2, terdapat informasi yang menyajikan bagaimana Ibnu Firnas melakukan percobaan penerbangan pertamanya. Pada cerita narasi 2, pengguna hanya bisa menyimak cerita yang disuguhkan.

- *Game* 2



Gambar IV.7 *Game 2*
Sumber: Dokumentasi pribadi

Didalam *game 2*, pengguna harus mencari benda-benda yang digunakan Ibnu Firnas dalam membuat alat terbang. Petunjuk diberikan guna mempermudah pengguna dalam mencari benda-benda tersebut. Setelah semua benda tersebut berhasil ditemukan kemudian akan muncul informasi mengenai benda-benda tersebut.

- Cerita narasi 3



Gambar IV.8 Cerita Narasi 3
Sumber: Dokumentasi pribadi

Pada cerita narasi 3, pengguna kembali disuguhkan dengan adegan cerita yang hanya bisa disimak dan didengarkan oleh pengguna. Pada bagian ini diceritakan mengenai bagaimana Ibnu Firnas melakukan percobaan penerbangannya yang kedua setelah jatuh percobaan yang sebelumnya.

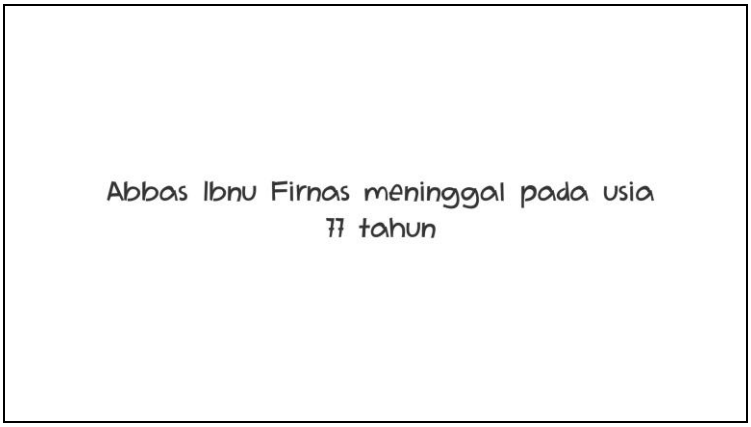
- Cerita narasi 4



Gambar IV.9 Cerita Narasi 4
Sumber: Dokumentasi pribadi

Pada cerita narasi 4 akan disajikan cerita mengenai bagaimana Ibnu Firnas lagi-lagi terjatuh setelah berhasil terbang. Dalam insiden kecelakaan tersebut, Ibnu Firnas menderita sakit yang lumayan parah pada punggungnnya. Pada bagian ini pengguna hanya bisa menyimak terhadap cerita yang ditampilkan.

- *Ending*



Gambar IV.10 *Ending*
Sumber: Dokumentasi pribadi

Cerita kemudian ditutup dengan berita meninggalnya Abbas Ibnu Firna akibat kecelakaan yang dialaminya pada percobaan terbang keduanya kala itu. Penguna hanya bisa menyimak cerita yang ada dikarenakan pada bagian ini proses komunikasi yang terjadi adalah komunikasi satu arah.

IV.4 Media Pendukung

Untuk menunjang media utama, maka dibuat media pendukung yang berfungsi sebagai media promosi dan media pengingat bagi media utama. Media-media pendukung yang dibuat meliputi:

- *Billboard*

  Billboard dibuat sebagai media promosi dalam penyebaran informasi mengenai media utama. *Billboard* akan ditempatkan di luar ruangan yang diletakkan di tempat strategis seperti persimpangan jalan, pinggir jalan yang selalu padat dengan kendaraan, dll. Ukuran yang digunakan adalah 2:1 yakni 6 x 3 meter dengan skala orientasi *landscape.*



Gambar IV.1 Desain *Billboard*
Sumber: Dokumentasi pribadi

- Brosur

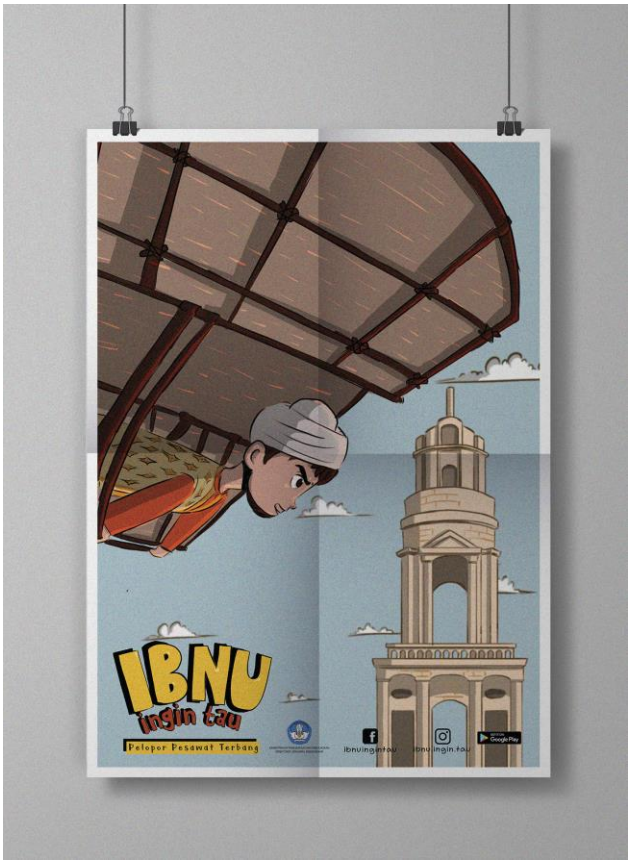
  Brosur merupakan iklan media cetak yang didistribusikan agar khalayak mengetahui mengenai media utama dan dimana *event* dilaksanakan agar khalayak tertarik dengan acara dan menghadiri acara tersebut. Brosur dibuat dengan ukuran 21 X 29,7 cm dengan menggunakan bahan *art paper* tipis 150 gr dicetak dua muka tanpa laminasi.



Gambar IV.2 Desain Brosur
Sumber: Dokumentasi pribadi

- Poster

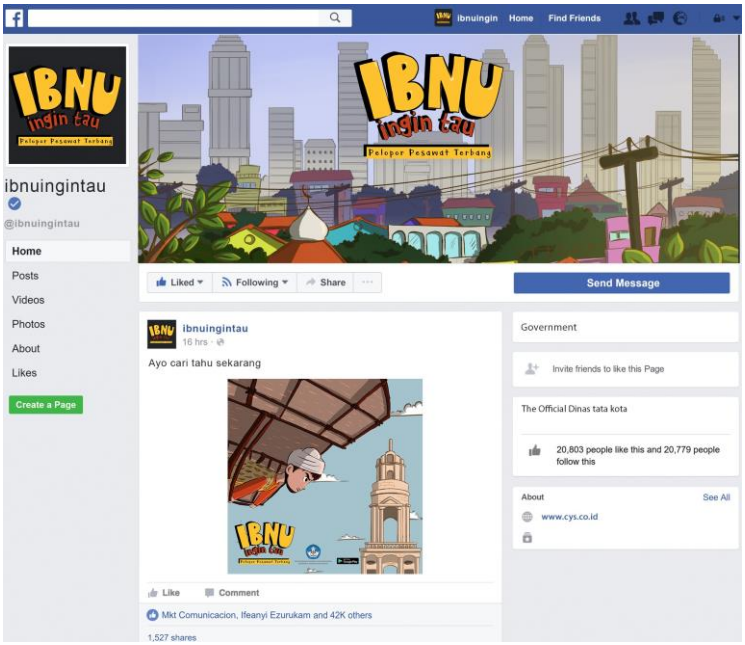
  Poster cetak dibuat sebagai media promosi dalam ruangan yang disebarkan disejumlah titik keramaian seperti pusat perbelanjaan dan pinggir jalan. Poster dibuat dalam ukuran 29,7 X 42 cm dengan menggunakan bahan *Art Paper* tebal 260 gr dengan laminasi *glossy*.



Gambar IV.3 Desain Poster
Sumber: Dokumentasi pribadi

- Iklan sosial media

  Iklan yang memanfaatkan sosial media sebagai penyebaran informasi mengenai media utama berupa poster digital yang bisa diidstribusikan melalui Facebook dan Instagram dengan perbandingan ukuran iklan 150 x 150 px dan 128 x128 px untuk foto profil , format file jpg, resolusi gambar 72 dpi. Untuk foto *Cover Facebook*, ukuran yang digunakan adalah 400 x 150 px dengan resolusi gambar 150 dpi.



Gambar IV.4 Desain Iklan
Sumber: Dokumentasi pribadi

- Video promosi

  Video promosi dibuat untuk menyajikan ulasan-ulasan yang terdapat dalam media utama sehingga khalayak tertarik untuk mengunduh atau menggunakan media utama. Video promosi akan didistribusikan melalui media digital seperti sosial media yang digunakan oleh hampir semua orang. Video dibuat dalam format mp4 dengan resolusi 1280 x 720 px.



Gambar IV.5 Video Promosi
Sumber: Dokumentasi pribadi

- *Flyer*

  Flyer merupakan media beriklan yang menyediakan informasi mengenai media utama. *Flyer* dibagikan langsung kepada khalayak yang berada di sekitar *booth* ketika *event* sedang berlangsung. Ukuran yang dipakai adalah 14,8 X 21 cm dengan memakai bahan Art paper tipis 150 gr dicetak satu muka tanpa laminasi.



Gambar IV.6 Desain *Flyer*
Sumber: Dokumentasi pribadi

- *Event 3D backdrop*

  Saat *event* berlangsung, maka dibutuhkan *booth stand* sebagai tempat mempromosikan *game* kepada khalayak sasaran. Terdapat dekorasi 3D *backdrop* yang bisa digunakan sebagai pembangun suasana yang dapat menarik khalayak untuk mengunjungi *booth* tersebut. KEMDIKBUD dalam melakukan promosi yakni dengan mengikuti acara-acara kreatif yang telah ada. Biasanya acara-acara kreatif seperti ini berlangsung selama 3 hari dimulai dari hari jum'at sampai hari minggu.

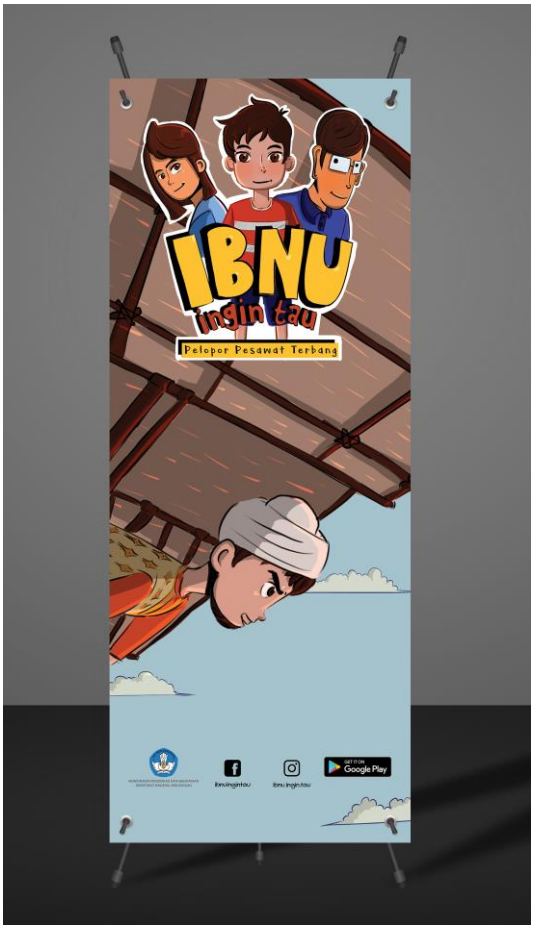


Gambar IV.7 Desain *3D Backdrop*
Sumber: Dokumentasi pribadi

Adapun kegiatan yang akan diselenggarakan di *booth event* tersebut adalah menyebarkan *flyer* kepada pengunjung, mendemonstrasikan penggunaan media utama, serta memberikan pertanyaan kepada para pengunjung mengenai media utama yang sudah dimainkan sehingga pengunjung yang menjawab benar akan diberikan bingkisan berupa *paper bag* yang berisi suvenir yang bertemakan senada dengan media utama.

- *X-banner*

  X-banner dibuat sebagai penanda yang ditempatkan didepan *booth* di *event* tersebut. Ukuran yang digunakan adalah 160 x 60 cm dengan memakai bahan *Greyback Papper.*



Gambar IV.8 Desain *Flyer*
Sumber: Dokumentasi pribadi

- *Standee character*

  Standee Character merupakan pengaplikasian karakter tokoh utama kedalam media cetak yang berukuran cukup besar, berfungsi sebagai penarik perhatian khalayak. Tidak hanya menarik perhatian khalayak, *standee character* juga diyakini mampu menjadi *spot* untuk berfoto yang kemudian akan disebarluaskan oleh para khalayak sehingga semakin banyak khlayak yang melakukan foto, semakin luas promosi yang dilakukan. Media ini berukuran 120 x 160 cm dengan menggunakan bahan luster dengan gabus sebagai alas media. Teknik produksi dalam pembuatan media ini adalah *cutting*.



Gambar IV.9 Desain *Standee Character*
Sumber: Dokumentasi pribadi

- Kaos

  Kaos dibuat sebagai media pengingat juga media *share* mengenai produk utama. Kaos dibuat dalam dua ukuran yaitu anak-anak dan orang dewasa. Kaos anak diperuntukkan dipakai oleh khalayak sasaran sebagai media pengingat dan media *sharing* kepada teman-temannya. Kaos dewasa diperuntukkan bagi orang atau petugas yang bertugas di *booth event* saat acara berlangsung. Untuk kaos dewasa, bahan yang digunakan adalah *Cotton Combed* 30s dengan teknik produksi yakni print DTG. Sedangkan untuk kaos anak menggunakan bahan *Microfiber* dengan teknik produksi *Fullprint.*



Gambar IV.10 Desain Kaos
Sumber: Dokumentasi pribadi

- Tanda pengenal

  Tanda pengenal dibuat untuk dipakai oleh petugas di *booth event* saat acara berlangsung. Tanda pengenal ini akan dikombinasikan dengan kaos yang bertemakan selaras dengan media utama. Tanda pengenal dicetak dengan ukuran 10 x 7 cm yang dicetak pada kertas *Art Papper* tipis 150 gr yang kemudian diaplikasikan pada bungkus tanda pengenal yang terbuat dari bahan plastic transparan.



Gambar IV.11 Desain Tanda Pengenal
Sumber: Dokumentasi pribadi

- *Note book*

  Media *note book* dibuat sebagai media yang dapat digunakan dalam keseharian target khalayak, seperti di sekolah khalayak sasaran akan menggunakan buku untuk menulis ataupun menggambar. Buku dibuat dengan ukuran 14,8 x 21 cm dengan sampul *hard cover*.



Gambar IV.12 Desain *Note Book*
Sumber: Dokumentasi pribadi

- *Paper bag*

  Paper bag dibuat sebagai tempat *souvenir* yang akan diberikan kepada khalayak. Media dibuat dengan bahan luster dengan ukuran 22 x 25 cm dengan teknik produksi *fullprint cutting*.



Gambar IV.13 Desain *Paper Bag*
Sumber: Dokumentasi pribadi

- Tempat pensil

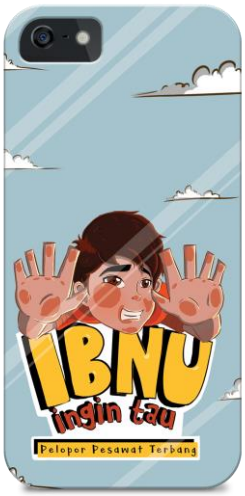
  Tempat pensil bisa dipakai oleh target khalayak dalam hal ini anak-anak yang masih sekolah sebagai tempat menyimpan alat tulis. Dimensi ukuran yang dipakai 21 x 8 x 2 cm dengan bahan poly canvas serta teknik produksi *fullprint.*



Gambar IV.14 Desain Tempat Pensil
Sumber: Dokumentasi pribadi

- *Phone case*

  Phone case bisa dipakai oleh pengguna sebagai pelindung *gadget* yang merupakan alat atau media yang dipakai oleh produk utama sebagai alat penyampai pesan. Material yang dipakai berupa PVC dengan teknik pembuatan *fullprint* dengan ukuran 16 x 7,5 cm.



Gambar IV.15 *Phone Case*
Sumber: Dokumentasi pribadi

- Celengan

  Celengan diposisikan sebagai suvenir yang dimasukan kedalam *paperbag* yang diberikan kepada khalayak. Celengan bisa digunakan oleh khalayak sasaran untuk belajar menabung sejak dini. Ukuran yang digunakan adalah 10,5x15 cm dengan teknik produksi *print sticker* yang ditempel pada material berupa kaleng alumunium.



Gambar IV.16 Celengan
Sumber: Dokumentasi pribadi

- Pin, Gantungan Kunci dan Stiker

  Pin, gantungan kunci dan stiker diposisikan sebagai sebagai souvenir yang dibagikan kepada khalayak yang mendatangi *booth* saat acara berlangsung. Pin menggunakan bahan plastik dengan dimensi ukuran 5 x 5 cm, sedangkan gantungan kunci dibuat dari bahan akrilik dengan ukuran 5 x 7 cm. Stiker dibuat dari bahan chromo 5 x 5cm yang diperuntukkan sebagai stiker dalam ruangan karena biasanya target khalayak suka menempel stiker pada peralatan belajar seperti buku.



Gambar IV.17 Desain Pin, Gantungan Kunci dan Stiker
Sumber: Dokumentasi pribadi