Hak cipta dan penggunaan kembali:

Lisensi ini mengizinkan setiap orang untuk menggubah, memperbaiki, dan membuat ciptaan turunan bukan untuk kepentingan komersial, selama anda mencantumkan nama penulis dan melisensikan ciptaan turunan dengan syarat yang serupa dengan ciptaan asli.

Copyright and reuse:

This license lets you remix, tweak, and build upon work non-commercially, as long as you credit the origin creator and license it on your new creations under the identical terms.

Team project ©2017
Dony Pratidana S. Hum | Bima Agus Setyawan S. IIP

BAB III

METODOLOGI

3.1. Gambaran Umum

Dalam perancangan animasi, situs, dan media interaktif, semuanya melalui proses pembuatan. Proses pembuatan tersebut terbagi menjadi 3, yaitu proses praproduksi, produksi, dan pascaproduksi. Bagan dari proses pembuatan yang dilakukan oleh penulis adalah sebagai berikut:

Gambar 3.1. *Interactive Media Workflow*

3.2. Praproduksi

Perancangan media interaktif ini pada awalnya tercipta melalui sebuah ide. Ide tersebut didapatkan ketika penulis memainkan sebuah website interaktif. Setelah melakukan penelitian mengenai penggunaan internet dan website interaktif, mulai dirumuskanlah sebuah konsep. Penulis melakukan sebuah riset yang berhubungan dengan tema perancangan untuk memperkuat dan memperjelas tujuan akhir dari konsep seperti bagaimana desain untuk anak-anak dan apakah perancangan tersebut akan berguna bagi anak-anak yang menggunakannya. Setelah

Perancangan Media..., Reyvi Pratama Tjahja, FSD UMN, 2014

mendapatkan konsep, penulis dapat merancang sketsa sebagai bentuk visual dan referensi untuk penulis sebagai panduan untuk mengerjakan tahap berikutnya.

3.3. Proses Penelitian

Terdapat 30 responden dari anak-anak yang berusia 10-15 tahun dengan estimasi berada pada bangku kelas SD dan SMP. Penulis melakukan penyebaran kuisioner pada tanggal 15 Juli 2014 pada sekolah Kalam Kudus, Santo Leo, dan Narada yang terletak di Jakarta Barat, Cengkareng. Alasan penulis melakukan penelitian di daerah tersebut adalah karena sekolah-sekolah tersebut pernah melakukan karyawisata ke Dufan dan tentunya masih banyak anak-anak usia 10-15 tahun yang membutuhkan sebuah media agar mereka dapat memberanikan diri untuk mencoba wahana ekstrim Dufan. Metode penelitian ini merupakan metode penelitian kualitatif yang hasil data tersebut digunakan untuk mengukur seberapa butuh anak-anak tersebut dalam mencari informasi tentang Dufan.

3.3.1. Observasi

Observasi dilakukan untuk mengetahui pola responden dalam menggunakan komputer/laptop untuk mencari informasi. Pertanyaan yang diberikan kepada responden berupa seputar umur, jenis kelamin, seberapa sering menggunakan internet, dan juga informasi apakah yang dibutuhkan oleh anak-anak untuk mempersiapkan diri dalam kunjungannya ke Dufan.

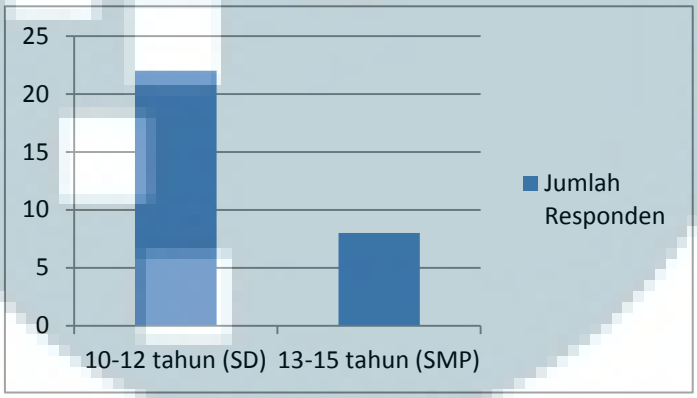
Berdasarkan survei, kebanyakan dari responden sering menggunakan internet untuk mencari informasi. Menurut anak-anak usia 10-15 tahun, komputer/laptop merupakan alat yang paling nyaman untuk mencari informasi dengan gambar dan tulisan yang jelas. Untuk anak-anak usia tersebut, penyampaian informasi yang tepat adalah melalui sebuah media interaktif karena

Perancangan Media..., Reyvi Pratama Tjahja, FSD UMN, 2014

mereka menyukai gambar bergerak. Untuk saat ini, penyampaian informasi dengan tampilan yang menarik tersebut belum digunakan oleh Dunia Fantasi Ancol (Dufan) sehingga anak-anak merasa kesulitan dalam mempersiapkan diri untuk menikmati wahana Dufan. Sedangkan anak-anak usia 10-15 tahun yang ingin menikmati wahana Dufan membutuhkan informasi yang menarik yang didapat sejak dini agar mereka dapat mempersiapkan diri sebelum pergi ke Dufan.

3.3.2. Data Usia

Berikut ini adalah data berupa tabel yang memberikan informasi tentang usia responden yang didapat dari hasil survei kuisioner.



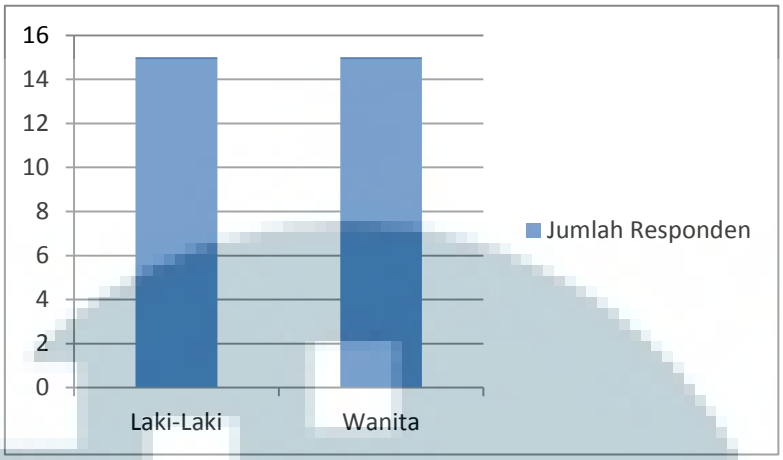
Gambar 3.2. Data Usia Responden

Pada tabel ini, sasaran yang dituju adalah siswa kelas SD (usia 10-12 tahun) dan SMP (usia 13-15 tahun) yang bertempat tinggal di Jakarta. Keduanya merupakan individu yang mampu mengambil keputusan sendiri. Hubungan dari target usia dan perancangan media interaktif Dufan adalah mereka sangat tertarik dengan gambar animasi yang ditampilkan di dalam komputer/laptop.

3.3.3. Data Jenis Kelamin

Berikut ini adalah data berupa jenis kelamin yang mempengaruhi konsep desain visual pada media interaktif.

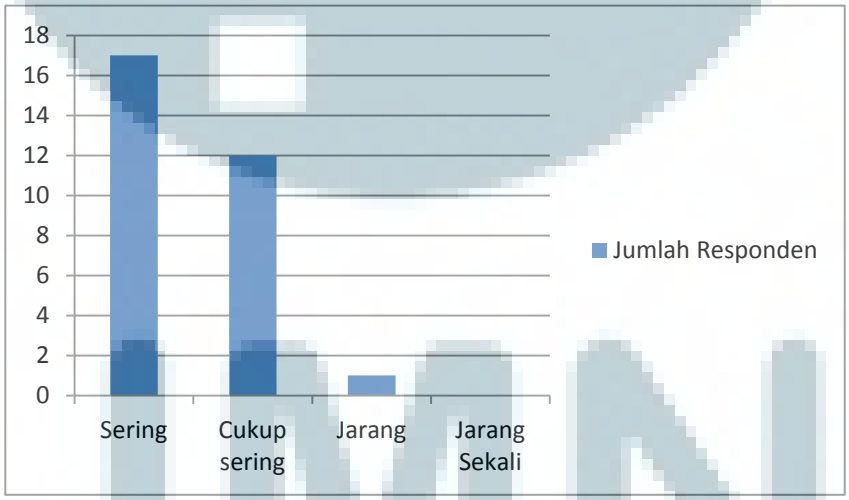
Perancangan Media..., Reyvi Pratama Tjahja, FSD UMN, 2014



Gambar 3.3. Data Jenis Kelamin

Jumlah responden laki-laki dan perempuan dari hasil survei berjumlah seimbang. Masing-masing terdiri dari 50% responden untuk laki-laki dan 50% responden untuk perempuan.

3.3.4. Data Penggunaan Internet

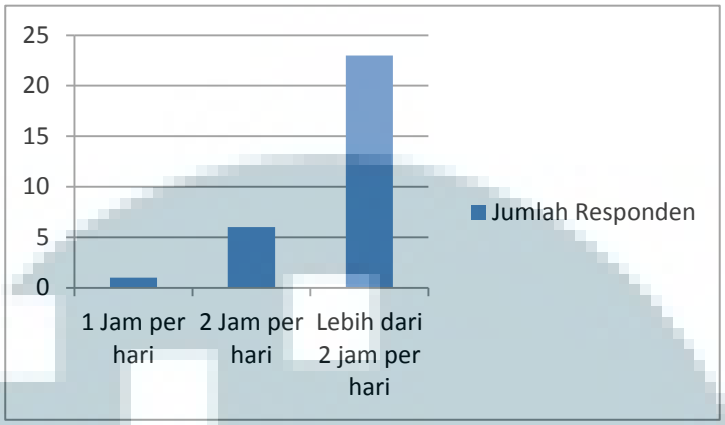


Gambar 3.4. Data Penggunaan Internet

Pada tabel di atas, dijelaskan seberapa sering anak-anak usia 10-15 tahun menggunakan internet informasi. Hasil survey menyatakan lebih dari 50% responden sering menggunakan internet untuk mencari informasi.

Perancangan Media..., Reyvi Pratama Tjahja, FSD UMN, 2014

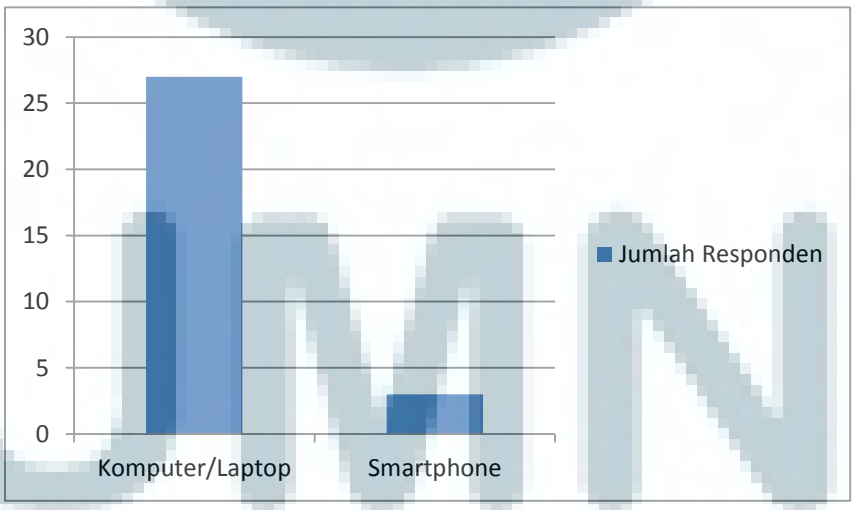
3.3.5. Data Lama Anak-Anak Menggunakan Internet



Gambar 3.5. Data Lama Anak Menggunakan Internet (Hitungan Jam)

Pada tabel ini, hampir setiap responden menggunakan internet untuk mencari informasi selama lebih dari 2 jam per hari. 2 jam per hari merupakan rata-rata estimasi waktu terlama anak-anak dalam menggunakan internet untuk mencari informasi.

3.3.6. Data *Gadget* untuk Anak-Anak



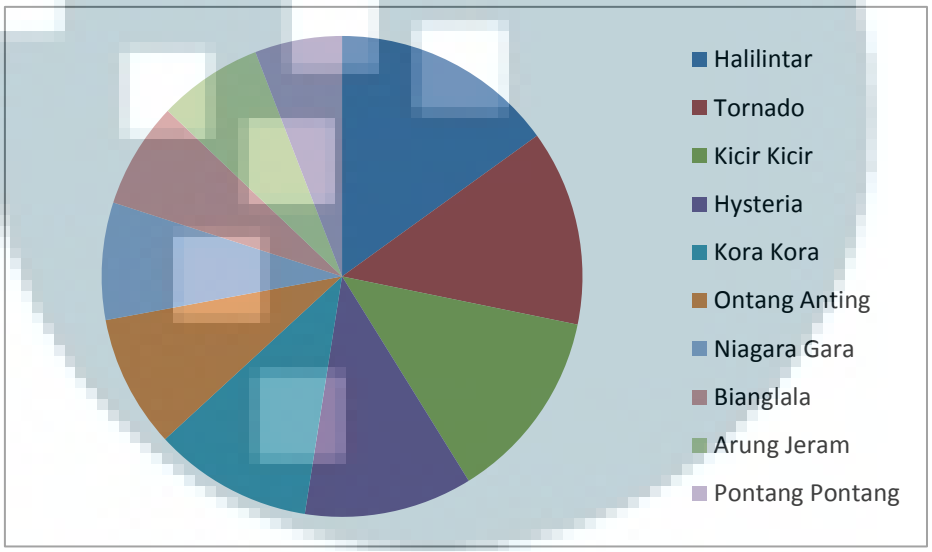
Gambar 3.6. Data *Gadget* untuk Anak-Anak

Di dalam tabel ini, dijelaskan mengenai jenis *gadget* yang paling sering digunakan oleh anak-anak usia 10-15 tahun untuk mencari informasi yang lengkap, jelas

Perancangan Media..., Reyvi Pratama Tjahja, FSD UMN, 2014

(mudah dibaca), dan didapat sejak dini. Mereka lebih memilih menggunakan komputer/laptop untuk mencari informasi melalui internet karena informasi yang diberikan lebih mudah dan nyaman untuk dibaca. Mengingat tingginya tingkat ketertarikan anak-anak pada gambar animasi, maka komputer/laptop merupakan *gadget* yang tepat karena lebih mampu menampilkan website yang berisi tentang informasi yang disertai dengan gambar animasi.

3.3.7. Sepuluh Wahana Ekstrim Dufan



Gambar 3.7. Data 10 Wahana Ekstrim Dufan (Sumber: Bpk. Budi Aryanto)

Tabel di atas merupakan tabel urutan 10 wahana Dufan dengan rating (tingkatan bahaya) yang berbeda-beda. Rincian persentase dari kesepuluh wahana tersebut adalah sebagai berikut:

1. Halilintar: 13.00%
2. Tornado: 11.37%
3. Kicir Kicir: 11.19%
4. Hysteria: 9.77%

Perancangan Media..., Reyvi Pratama Tjahja, FSD UMN, 2014

5. Kora Kora: 9.23%

6. Ontang Anting: 7.71%

7. Niagara Gara: 6.81%

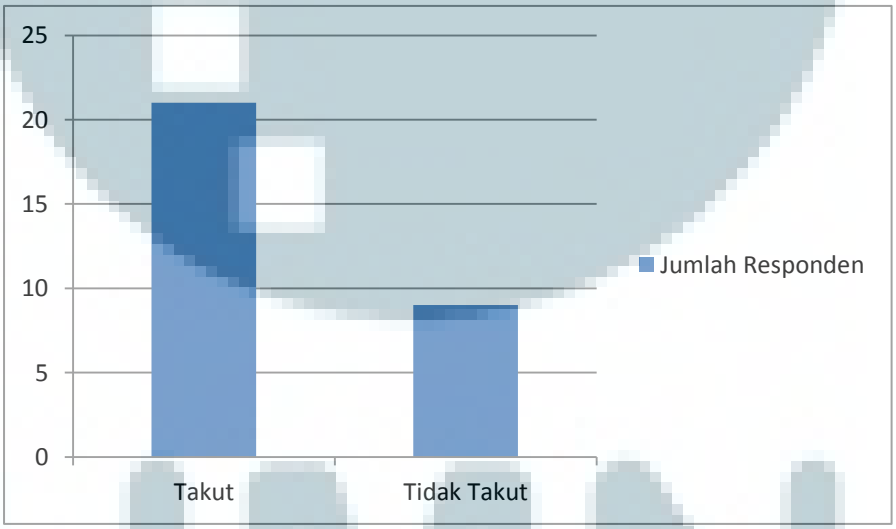
8. Bianglala: 6.15%

9. Arung Jeram: 6.08%

10. Pontang Pontang: 5.07%

Menurut Bpk. Budi Aryanto, rating (tingkat bahaya) wahana tersebut diukur berdasarkan beberapa faktor. Faktor tersebut adalah faktor ketinggian, kecepatan, dan gerakan yang membuat pengunjung berputar 360^0.

3.3.8. Data Anak yang Takut dengan Wahana Ekstrim Dufan

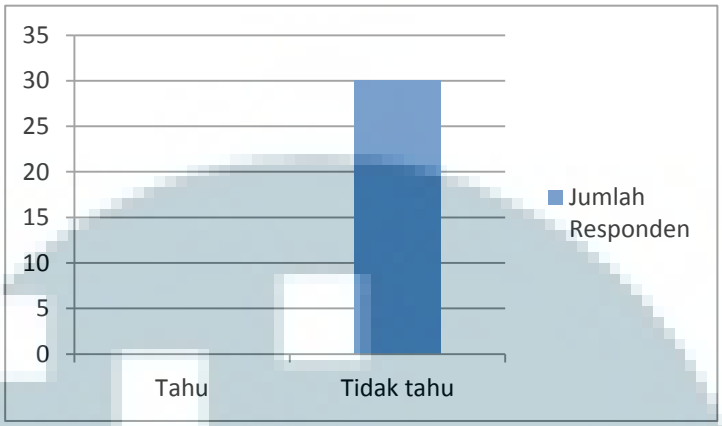


Gambar 3.8. Data Ketakutan Anak pada Wahana Ekstrim Dufan

Dari Tabel di atas, dijelaskan bahwa masih banyak anak-anak yang merasa takut untuk mencoba wahana ekstrim Dufan. Sisanya memilih untuk menggemari wahana ekstrim Dufan. Data ini diperlukan untuk meyakinkan anak-anak bahwa permainan ekstrim di Dufan sudah dilengkapi dengan pengaman sehingga anak-anak tidak perlu lagi untuk takut mencobanya.

Perancangan Media..., Reyvi Pratama Tjahja, FSD UMN, 2014

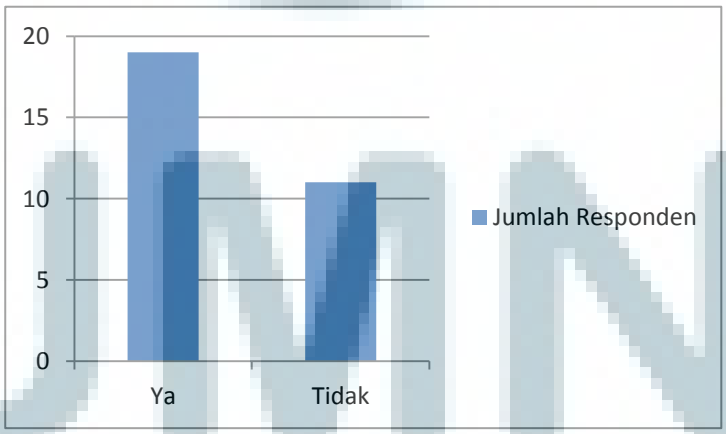
3.3.9. Data Anak yang Tahu Ukuran Bahaya Wahana Dufan



Gambar 3.9. Data Anak yang Tahu Ukuran Bahaya Wahana Dufan

Dari tabel di atas, seluruh responden yang terdiri dari anak-anak usia 10-15 tahun tidak mengetahui ukuran bahaya wahana yang adan di Dufan. Hubungan dari penelitian ini adalah dengan semakin banyak anak-anak yang tahu tentang tingkatan bahaya wahana Dufan, maka pengunjung Dufan akan semakin bertambah dan tidak ada kendala bagi anak-anak untuk mencoba wahana Dufan.

3.3.10. Data Kendala Anak Ketika Bermain Wahana Dufan



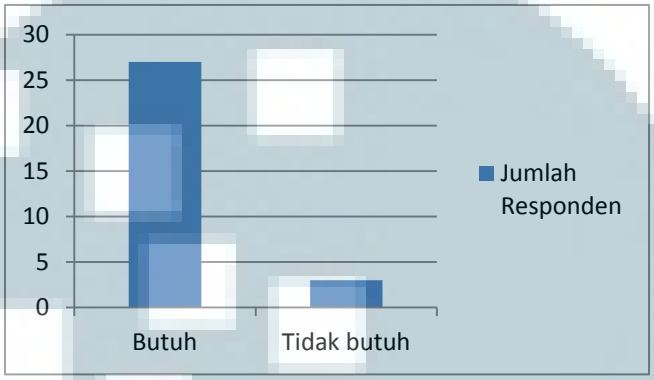
Gambar 3.10. Data Kendala Anak ketika Bermain Wahana Dufan

Dari tabel di atas, sebagian besar responden memiliki kendala dalam menikmati wahana ekstrim Dufan. Kendala yang dimaksud adalah kendala untuk

Perancangan Media..., Reyvi Pratama Tjahja, FSD UMN, 2014

mendapatkan informasi sejak dini yang berisi tentang tinggi badan, dan hal-hal yang tidak boleh dilakukan untuk anak-anak sebagai salah satu syarat untuk memainkan wahana ekstrim demi keamanan pengunjung.

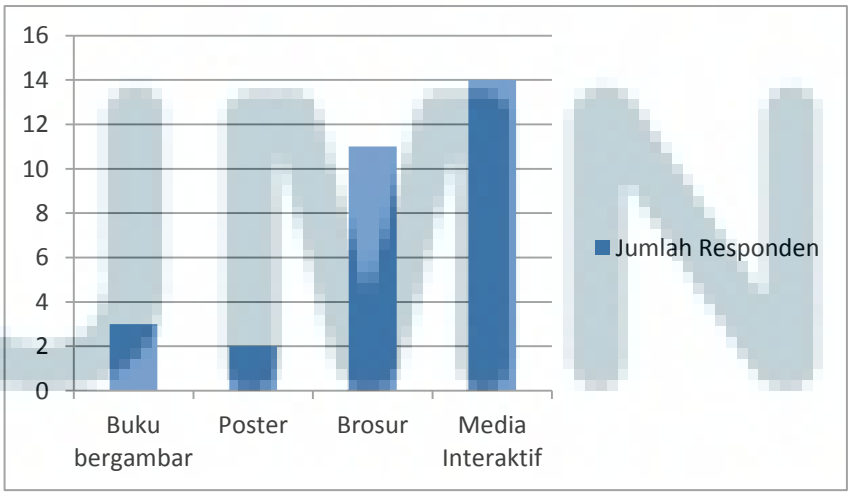
3.3.11. Data Kebutuhan Anak akan Informasi Sejak Dini Dufan



Gambar 3.11. Data Kebutuhan Anak akan Informasi Sejak Dini Dufan

Dari tabel di atas, dijelaskan bahwa anak-anak membutuhkan informasi tentang Dufan sejak dini. Hasil survei menyatakan lebih dari 90% responden menginginkan informasi yang dapat diakses sebelum mereka pergi ke Dufan.

3.3.12. Data Media yang Efektif untuk Anak-Anak

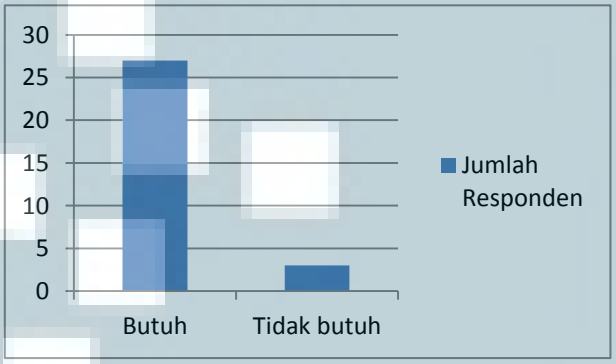


Gambar 3.12. Data Media yang Efektif untuk Anak Usia 10-15 Tahun

Perancangan Media..., Reyvi Pratama Tjahja, FSD UMN, 2014

Pada tabel ini, dijelaskan mengenai media apa yang paling cocok digunakan untuk menyampaikan informasi untuk anak-anak. Hasil survei menyatakan bahwa hampir 50% responden yang terdiri dari anak-anak berusia 10-15 tahun senang dengan penyampaian informasi dalam bentuk media interaktif sehingga website menjadi pilihan pertama untuk menyampaikan informasi kepada anak-anak.

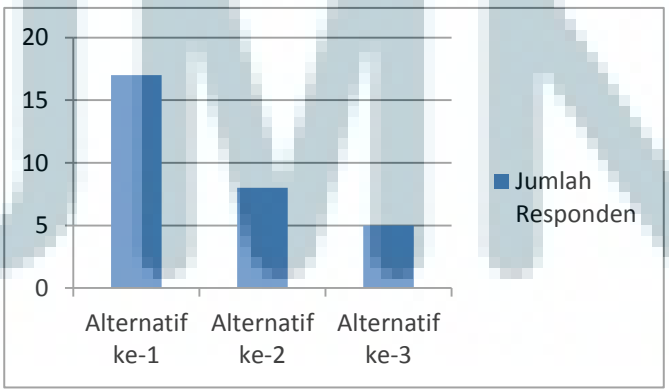
3.3.13. Data Kebutuhan Informasi Dufan (Tinggi dan Ketentuan)



Gambar 3.13. Data Kebutuhan Informasi Dufan (Tinggi dan Ketentuan)

Dari tabel di atas, dijelaskan bahwa anak-anak membutuhkan informasi tentang Dufan sejak dini. Hasil survei menyatakan lebih dari 90% responden menginginkan informasi yang dapat diakses sebelum mereka pergi ke Dufan.

3.3.14. Data Pilihan Desain



Gambar 3.14. Data Piliha Desain

Perancangan Media..., Reyvi Pratama Tjahja, FSD UMN, 2014

Tabel ini merupakan tabel data dari pertanyaan terakhir dari survei yang memperlihatkan tiga alternatif desain kepada responden. Hampir separuh responden memilih alternatif gambar ke 1.

3.4. Analisa SWOT dan 5W+1H

Setelah melakukan survei dan observasi terhadap responden untuk mendapatkan informasi tentang kebutuhan anak-anak usia 10-15 tahun akan informasi tentang Dufan sejak dini, penulis kemudian menganalisis kelebihan dan kekurangan website interaktif Dunia Fantasi Ancol dengan menggunakan analisis SWOT (*Strength*, *Opportunity*, *Weakness*, *Threat*). Analisis SWOT daripada website interaktif wahana Dufan tersebut adalah sebagai berikut:

1. *Strength* : Mudah diakses, memberikan informasi fokus dan bersifat interaktif, desain yang menyesuaikan selera anak-anak usia 10-15 tahun, menggunakan warna yang cerah sehingga menimbulkan kesan nyaman untuk digunakan oleh anak-anak
2. *Opportunity* : Perancangan website interaktif Dunia Fantasi Ancol (Dufan) ini menjadi inovasi baru di Indonesia dan belum ada website interaktif yang menjelaskan secara rinci tentang wahana Dufan.
3. *Weakness* : Penggunaan website interaktif ini menggunakan koneksi internet sehingga tidak dapat digunakan ketika koneksi internet terganggu.
4. *Threat* : Adanya pesaing berupa aplikasi yang memuat informasi yang dapat diakses tanpa menggunakan koneksi internet.

Setelah mengetahui kelebihan dan kekurangan dari website interaktif, maka dibentuklah karakteristik objek untuk website interaktif. Penulis melakukan

Perancangan Media..., Reyvi Pratama Tjahja, FSD UMN, 2014

pendekatan dengan metode 5W+1H untuk mengembangkan website interaktif tersebut:

1. What : memberikan akses informasi sejak dini bagi pengguna melalui website interaktif.
2. Where : situs resmi Dunia Fantasi Ancol (http://ancol.com/) dan fanpage Facebook (https://www.facebook.com/ancoltmnimpian).
3. When : dapat diakses kapan saja selama ada koneksi internet.
4. Who : Anak-anak laki-laki dan perempuan berusia 10-15 tahun.
5. Why : - Belum adanya website interaktif tentang wahana-wahana ekstrim Dufan.
   - Memberikan informasi sejak dini kepada anak-anak usia 10-15 tahun tentang wahana-wahana Dufan.
6. How : Website interaktif bergambar yang menyediakan informasi tentang tingkat bahaya, aturan, dan gerakan dan cara kerja wahana-wahana ekstrim Dufan.

Rancangan website interaktif ini dimaksudkan untuk memberikan informasi tentang wahana-wahana ekstrim Dunia Fantasi Ancol (Dufan). Berdasarkan hasil survey, responden memilih penyajian informasi dalam bentuk website interaktif yang menggunakan banyak gambar dan menyenangkan. Target yang dituju adalah anak laki-laki dan perempuan yang berusia 10-15 tahun yang berdomisili di Jakarta. Website interaktif ini dirancang agar anak-anak umur 10-15 tahun dapat mempersiapkan diri sebelum berkunjung ke Dufan dan dapat mengambil keputusan untuk menentukan urutan wahana yang akan mereka mainkan. Website interaktif ini nantinya akan dipromosikan melalui akun fanpage

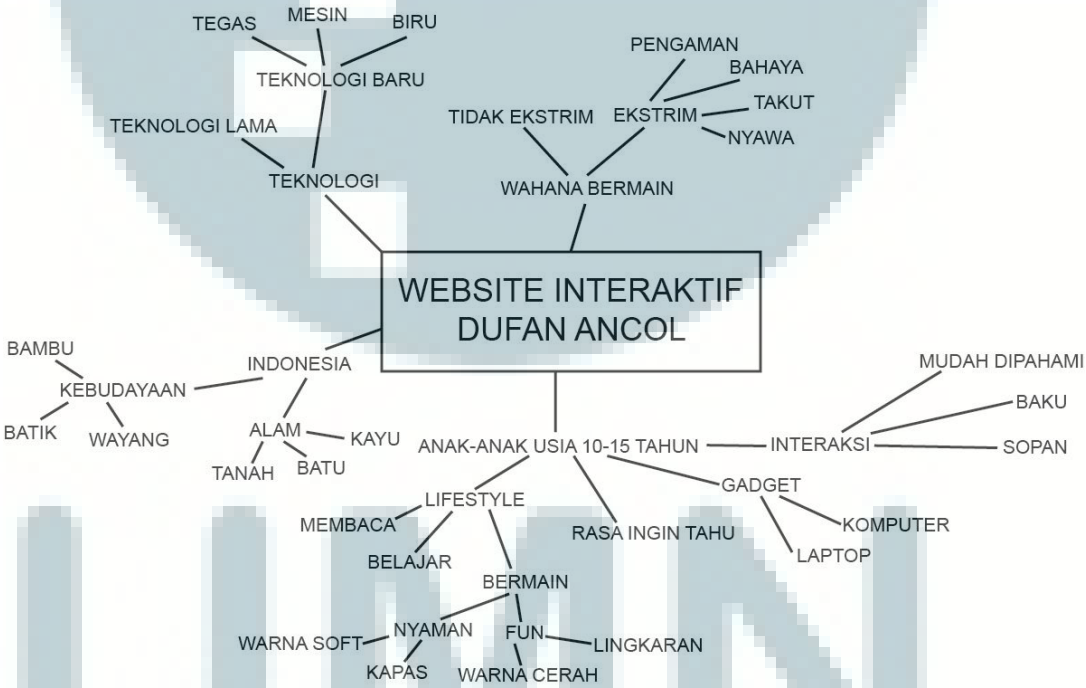
Perancangan Media..., Reyvi Pratama Tjahja, FSD UMN, 2014

facebook (https://www.facebook.com/ancoltmnimpian) yang saat ini memperoleh 520.391 like dan situs resmi Dufan Ancol itu sendiri (http://ancol.com/).

3.5. Konsep Kreatif

3.5.1. *Mind Mapping*

Penulis selanjutnya melakukan *Mind Mapping* sebagai prose selanjutnya dalam pembuatan website interaktif. Pemetaan tersebut dilakukan oleh penulis agar penulis dapat menentukan, konsep gaya gambar dan pemilihan warna di dalam perancangan media interaktif dalam bentuk *website*. Pemetaan tersebut juga bertujuan agar perancangan media interaktif tersebut memiliki konsep yang sesuai dengan target pengguna, yaitu anak-anak umur 10-15 tahun.



Gambar 3.15. *Mind Mapping* Media Interaktif

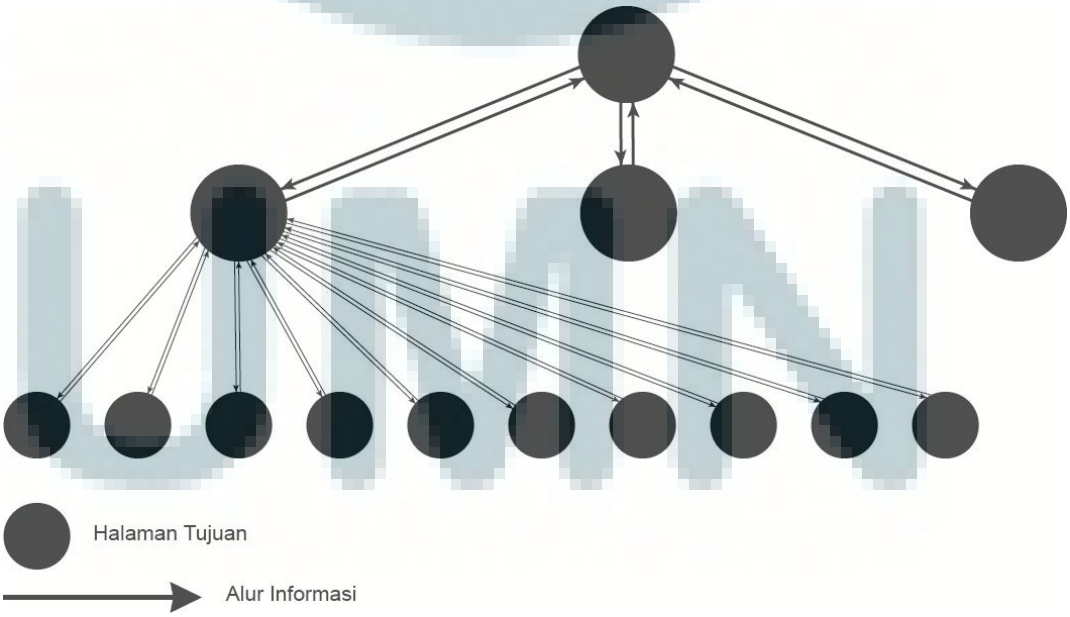
Pada *Mind Mapping* website interaktif, dapat dilihat bahwa target utama dari media interaktif Dufan ini adalah anak-anak usia 10-15 tahun yang memiliki rasa ingin tahu dan menggunakan gadget (komputer dan laptop) untuk

Perancangan Media..., Reyvi Pratama Tjahja, FSD UMN, 2014

mendapatkan informasi. Pilihan *interface* daripada media interaktif Dufan akan disesuaikan dengan keinginan dan selera anak-anak usia 10-15 tahun yang berhubungan dengan sesuatu yang *fun* (menyenangkan). Selain menyenangkan, anak-anak usia 10-15 tahun juga menyukai hal-hal yang membuat mereka merasa nyaman dalam mempelajari sesuatu. Oleh karena itulah konsep menyenangkan dan nyaman akan dipakai dalam pembuatan media interaktif. Media interaktif ini menggunakan pola interaksi *Modulated Plot* sehingga pengguna dapat merasakan jalan cerita dan interaksi yang beraneka ragam.

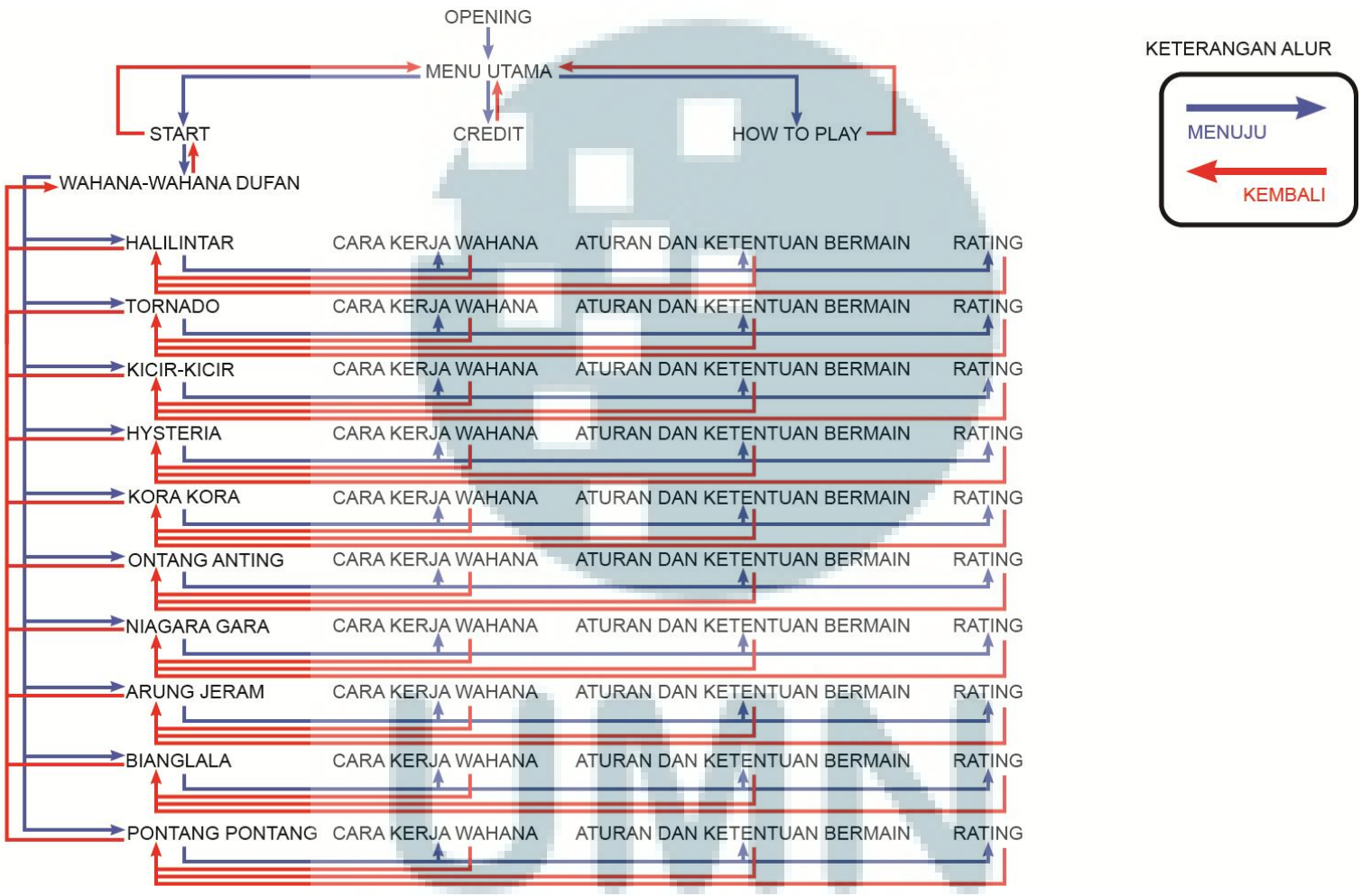
Konten yang ditampilkan dalam media interaktif adalah informasi tentang cara kerja wahana, aturan dan ketentuan bermain wahana, tingkat bahaya (*rating*), dan gambar besar daripada 10 wahana yang paling berbahaya di Dufan. Selain itu, terdapat informasi tambahan berupa kawasan daripada wahana-wahana tersebut sehingga dapat memudahkan pengguna untuk mengetahui letak wahana.

3.5.2. Pola Interaksi



Gambar 3.16. Pola Interaksi

Perancangan Media..., Reyvi Pratama Tjahja, FSD UMN, 2014



Gambar 3.17. *Site Map*

UMN

Alur media interaktif ini menggunakan alur *Modulated Plot* dengan maksud memberikan beberapa pilihan wahana dengan keterangan yang berbeda-beda. Sesuai dengan Gambar 3.17., pertama pengguna akan masuk ke halaman opening terlebih dahulu dan secara otomatis masuk ke halaman menu yang terdiri dari tiga *button* (tombol) untuk berpindah ke halaman selanjutnya. Tombol pertama adalah tombol "Start", tombol yang akan membawa pengguna kepada permainan website interaktif di mana pengguna akan menggali informasi seputar wahana. Tombol kedua adalah tombol "Credit", tombol yang akan membawa pengguna untuk melihat tampilan nama-nama yang berhubungan dengan proses perancangan serta nama sound yang digunakan pada website interaktif. Sedangan tombol ketiga adalah tombol "How To Play", tombol yang membawa pengguna ke halaman petunjuk untuk menggunakan media interaktif wahana Dufan. Pemilihan konsep daripada website interaktif ini juga memberikan pandangan seolah-olah pengguna sedang berada di Dufan untuk menentukan wahana mana yang akan dimainkan.

Untuk memberikan kesan menyenangkan, salah satu hal yang perlu diperhatikan adalah bagian menu utama. Pengguna seolah-olah memasuki area Dufan melalui pintu masuk dengan menekan tombol "Start". Teks pada tombol ini merupakan salah satu pendekatan komunikasi kepada pengguna untuk memudahkan akses pengguna ke halaman yang lain.

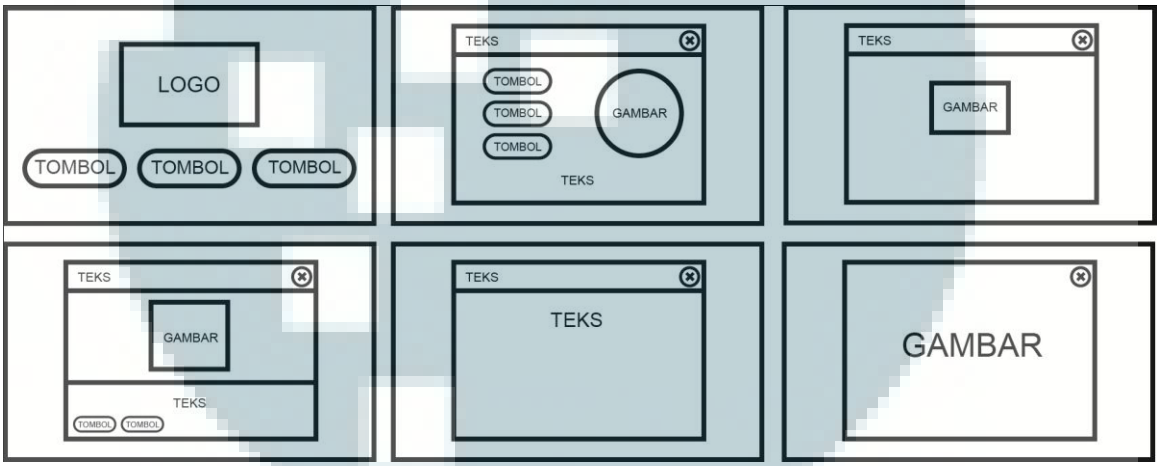
Dengan adanya menu yang berupa gambar area Dufan, diharapkan pengguna dapat menggali informasi tentang wahana Dufan dengan baik sehingga ketika berkunjung ke Dufan pengguna tidak merasa takut untuk mencoba wahana ekstrim Dufan. Dalam tugas akhir ini, media interaktif wahana Dufan menyajikan informasi tentang gambaran gerakan wahana, ketentuan untuk

Perancangan Media..., Reyvi Pratama Tjahja, FSD UMN, 2014

bermain wahana (tinggi badan dan hal-hal yang tidak boleh dilakukan), tingkat bahaya, dan gambar besar wahana ekstrim di Dufan. Dengan adanya berbagai ragam pilihan wahana dengan informasi yang berbeda-beda, maka pengguna dapat dengan bebas memilih wahana yang mau ditelaah.

3.5.3. *Wireframe*

Penulis membuat kerangka sederhana sebagai bagian dari pembuatan desain, *Wireframe* ini merupakan tampilan yang disesuaikan dengan alur cerita.



Gambar 3.18. *Wireframe Layout* Interaktif Wahana Dufan

3.5.4. Sketsa

Dalam perancangan model tahap awal, penulis menggunakan sketsa untuk mencari bentuk dan komposisi yang sesuai dengan konsep yang ditentukan. media interaktif ini terdiri dari 2 halaman utama, yaitu halaman utama yang terdiri dari logo tema dan tiga tombol pilihan dan halaman menu yang menampilkan kesepuluh tombol yang berisi tentang informasi wahana-wahana ekstrim Dufan.

Judul untuk halaman utama pada media interaktif disesuaikan dengan sifat anak-anak usia 10-15 tahun sebagai bagian dari konsep Dunia Fantasi Ancol.

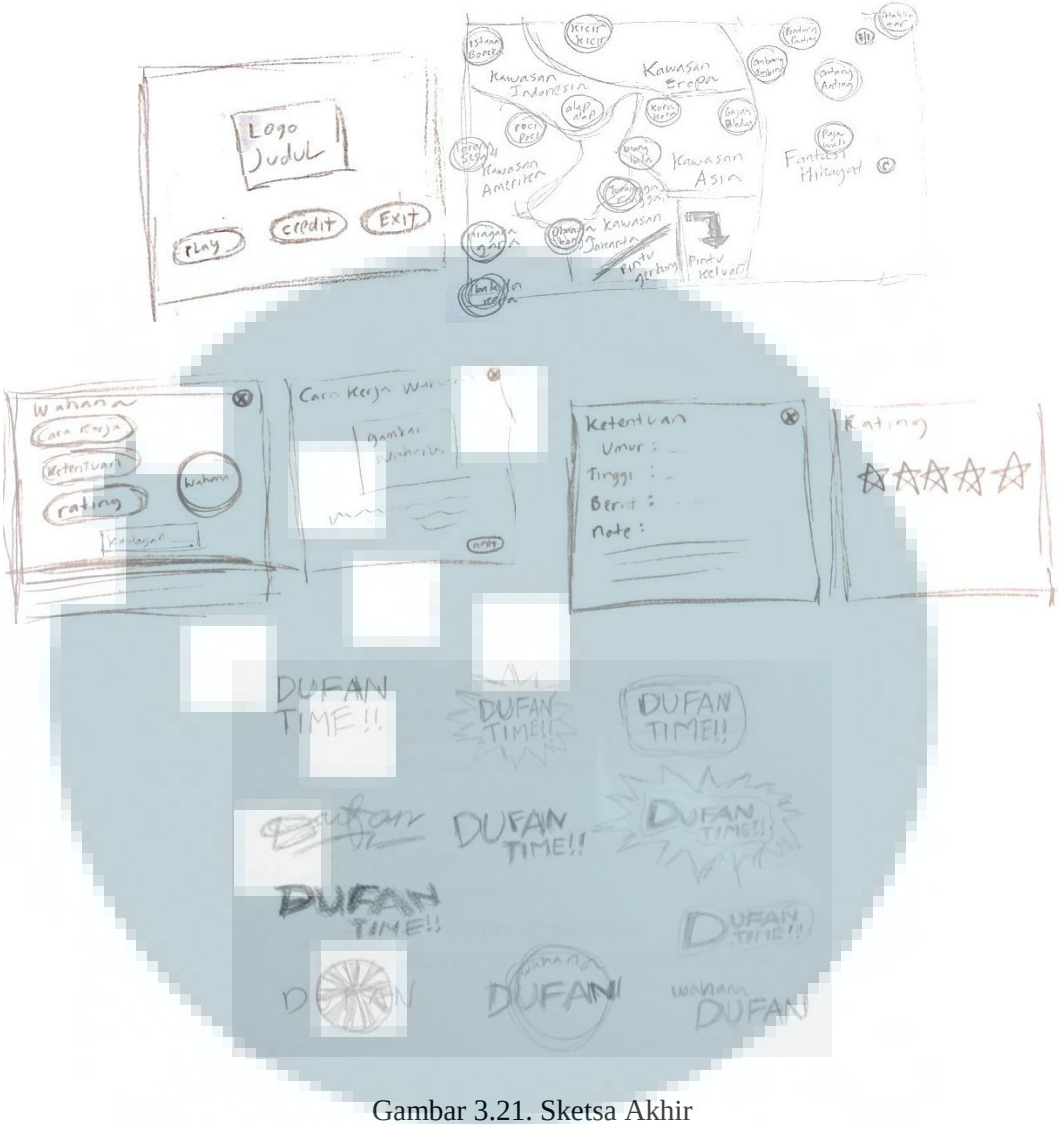
Perancangan Media..., Reyvi Pratama Tjahja, FSD UMN, 2014

Font yang digunakan adalah font Gretoon dan Komika Axis dengan desain dan warna yang disesuaikan dengan selera anak-anak usia 10-15 tahun.

Gambar 3.19. Logo Dufan
(http://army-tour.com/wp-content/uploads/2013/02/logo-kepala-dufan-2.jpg)

Gambar 3.20. Logo Media Interaktif Dufan

UMN

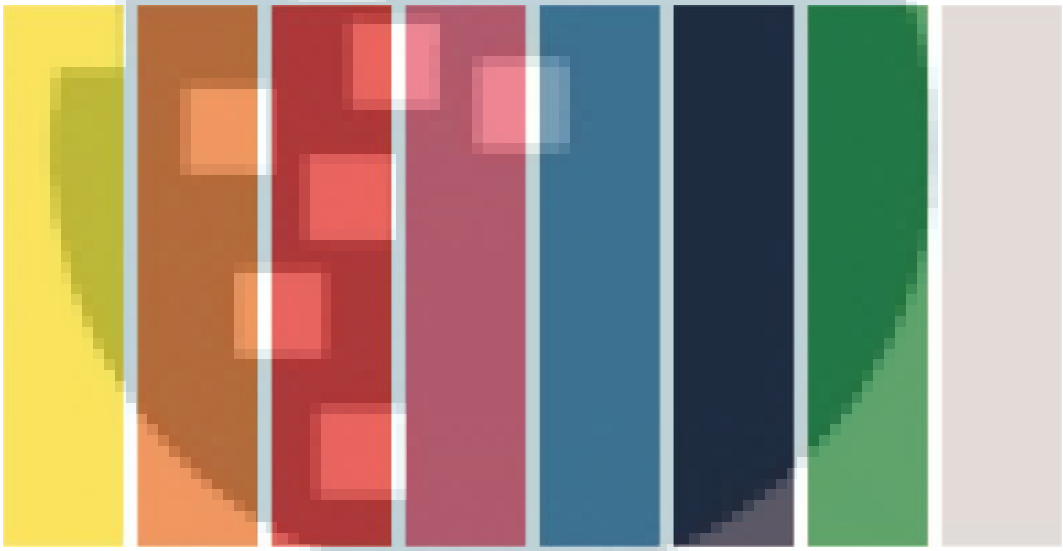


Gambar 3.21. Sketsa Akhir

Sedangkan untuk gambar *background* halaman utama, desain gambar disesuaikan dengan isi konten. Penulis memberikan gambar berupa wilayah pintu masuk Dufan Ancol pada halaman utama. Desain tombol untuk media interaktif pada halaman utama berupa gambar yang berbentuk kapsul untuk memberikan kesan sederhana dan mudah diingat oleh anak-anak. Selanjutnya penulis memberikan dua warna pada tombol, yaitu warna merah ketika tombol sedang menyala dan warna hijau ketika tombol sedang mati untuk memudahkan pengguna untuk mengenali tombol navigasi.

3.5.5. Konsep Warna

Setelah membuat pemetaan dan sketsa, penulis melakukan pencarian warna yang akan digunakan untuk tampilan media interaktif. Warna memiliki peranan penting untuk memberikan kesan menarik bagi manusia. Dalam perancangan tampilan media interaktif, penulis menggunakan 5 warna utama. Empat warna tersebut adalah warna merah, biru, kuning, hijau, dan abu-abu. Menurut Dameria (2007), arti daripada keempat warna utama tersebut adalah sebagai berikut.



Gambar 3.22. Pilihan Warna dalam Media Interaktif

1. Merah

   Warna merah dikaitkan dengan gairah, emosi, menggelegak, dan semangat yang membara. Warna merah merupakan warna yang paling panas sehingga paling cepat tertangkap oleh mata. Itulah sebabnya warna merah kebanyakan disenangi oleh anak-anak.

2. Biru

   Warna biru dikaitkan dengan warna kepercayaan, kebijaksanaan, dingin, dan kematangan dalam berpikir dan mengambil keputusan. Warna ini

Perancangan Media..., Reyvi Pratama Tjahja, FSD UMN, 2014

dapat memberikan ketenangan dan selalu diasosiasikan dengan air atau laut Warna biru biasanya cocok untuk warna situs web, kemasan, dan kartu identitas.

3. Kuning

Warna kuning dikaitkan dengan kecerdasan, ide baru, kepercayaan, melambangkan kejujuran, dan semangat. Warna kuning juga merupakan warna yang berhubungan dengan cerahnya matahari dan sumber energy. Oleh karena itu warna kuning cocok untuk dipakai dalam penjualan dan pameran.

4. Hijau

Warna hijau dikaitkan dengan warna udara yang sejuk dan hawa pegunungan, kesegaran, dan relaksasi. Warna hijau identik dengan warna pemandangan alam yang hijau dan bagian imajinasi daripada tumbuh-tumbuhan dan pepohonan.

5. Abu-Abu

Warna abu-abu, yang biasanya disebut warna netral, merupakan warna yang cocok untuk dijadikan warna *background* jika dipadukan dengan warna lain. Warna abu-abu memiliki sifat yang aman dan sopan, serta bersifat tidak dominan.

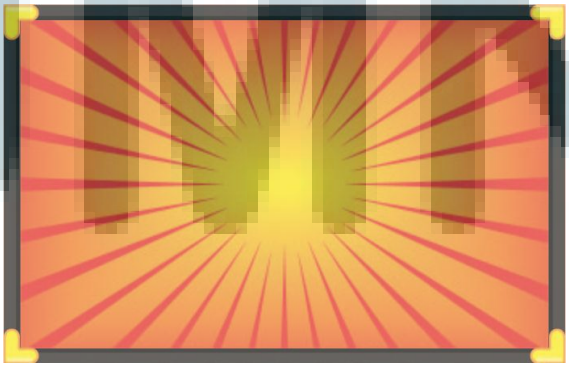
3.6. Pengembangan Desain

Pada tahap ini, konsep halaman utama media interaktif yang digunakan penulis adalah sebuah sketsa yang menggambarkan pintu masuk Dunia Fantasi Ancol (Dufan). Pewarnaan yang digunakan pada halaman utama ini mengikuti warna suasana pintu masuk Dufan yang sebenarnya.

Perancangan Media..., Reyvi Pratama Tjahja, FSD UMN, 2014

Gambar 3.23. Proses Gambar Tampilan Halaman Utama

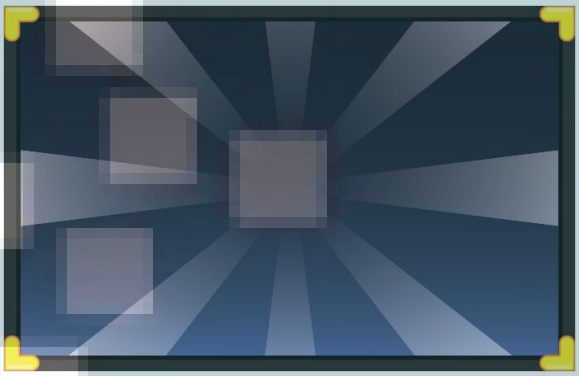
Setelah membuat gambar pertama, penulis membuat gambar alternatif untuk halaman utama. Warna yang digunakan dalam gambar alternatif kedua ini adalah warna merah. Warna merah yang diberikan oleh penulis memberikan kesan ceria dan semangat sehingga pengguna akan merasa senang ketika membuka halaman tersebut. Penulis menambahkan bentuk segitiga merah memanjang yang diletakkan mengelilingi *background* yang disesuaikan dengan prinsip gestalt.



Gambar 3.24. Gambar Alternatif Kedua

Perancangan Media..., Reyvi Pratama Tjahja, FSD UMN, 2014

Selanjutnya, penulis membuat gambar ketiga sebagai gambar alternatif lainnya. Penulis menggunakan warna biru gelap untuk menunjukkan kesan malam dengan dihiasi garis-garis putih yang seholah-olah merupakan pancaran sinar lampu di malam hari. Garis-garis putih tersebut juga menggunakan prinsip gestalt dengan diletakkan melingkar di dalam bentuk persegi panjang sebuah latar halaman utama media interaktif.



Gambar 3.25. Gambar Alternatif Ketiga

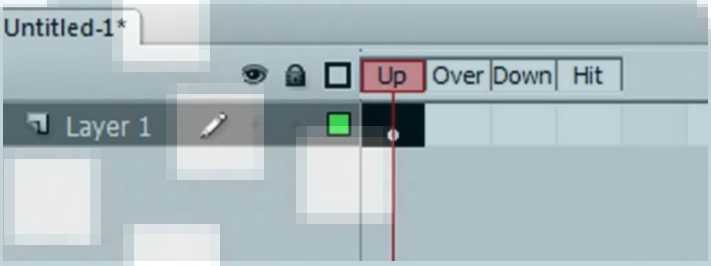
Setelah proses pembuatan beberapa gambar halaman utama website, penulis akhirnya menambahkan logo dan tiga *button* sebagai konsep awal perancangan website interaktif. Tampilan halaman utama inilah yang dipilih oleh responden untuk proses perancangan media interaktif tahap selanjutnya.

Gambar 3.26. Hasil Akhir Tampilan Utama

Perancangan Media..., Reyvi Pratama Tjahja, FSD UMN, 2014

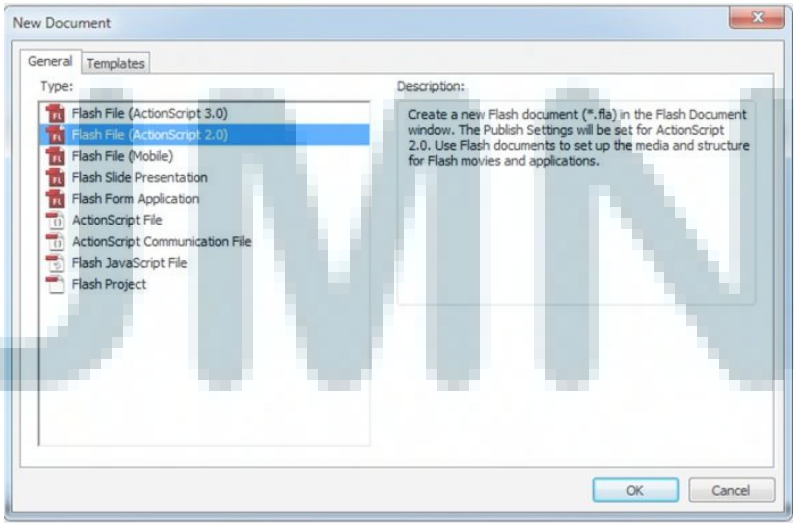
3.7. Navigasi

Setelah pembuatan tombol , latar belakang, dan gambar, bagian-bagian tersebut kemudian dipadukan di dalam *Adobe Flash*. Penulis menggunakan *action script* agar aplikasi dapat berjalan dan tombol dapat membawa pengguna ke halaman yang telah dipilih.



Gambar 3.27. Bagian Tombol Pada *Flash*

Tombol dalam *Adobe Flash* memiliki 4 bagian. *Up* merupakan tampilan luar sebelum pengguna menekan tombol. *Over* adalah saat kursor tertuju di atas tombol. *Down* merupakan tampilan keadaan saat tombol di-klik. Sedangkan *Hit* merupakan tampilan ketika tombol sudah dijalankan.



Gambar 3.28. Action Script 2.0

Perancangan Media..., Reyvi Pratama Tjahja, FSD UMN, 2014

Action Script yang digunakan oleh penulis adalah *Action Script 2.0* karena penggunaan script yang relatif mudah dibandingkan dengan *Action Script 3.0*.

3.8. Pascaproduksi

Setelah gambar dan informasi teks selesai dimasukkan dan ditata dalam *Adobe Flash*, tahap terakhir dalam perancangan adalah mengoperasikan *Adobe Dreamweaver*. Hasil perpaduan antara gambar, teks, dan animasi dari *Adobe Flash* berformat *.swf kemudian ditaruh pada layout yang diatur di dalam *Adobe Dreamweaver* sehingga membentuk sebuah website. Dan nantinya, website tersebut akan di daftarkan dengan domain www.wahana-dufan.com. Dalam proses perancangan website dengan menggunakan *Adobe Dreamweaver*, hasil jadi website dapat disimpan dalam bentuk .html untuk memeriksa apakah website yang dirancang tersebut berjalan dengan baik atau tidak.

Gambar 3.29. Hasil Jadi Media Interaktif Wahana Dufan

Perancangan Media..., Reyvi Pratama Tjahja, FSD UMN, 2014