

## BAB IV

### IMPLEMENTASI KARYA

Pada bab ini membahas tentang proses produksi interaktif company profile yang meliputi pemotretan objek, pembuatan susunan *background layer*, proses *cropping object photo*, penempatan komposisi dan *editing*.

#### 4.1 Implementasi Karya

##### 1. Pemotretan Objek

Pemotretan objek harus dimulai sejak awal karena akan digunakan untuk *sign* (tanda/symbol) yang mewakili dari isi yang akan ditampilkan dan digunakan juga untuk memberikan pengelompokan tersendiri. Seperti pada gambar-gambar dibawah ini merupakan objek yang akan digunakan sebagai *sign*.



Gambar 4.1 Gambar *sign* menu Lukisan



Gambar 4.2 Gambar *sign* menu Photographi



Gambar 4.3 Gambar *sign* menu Sketsa



Gambar 4.4 Gambar *sign* menu Lukisan Anak



Gambar 4.5 Gambar *sign* menu Digital Imaging



Gambar 4.6 Gambar *sign* menu Seni Ukir



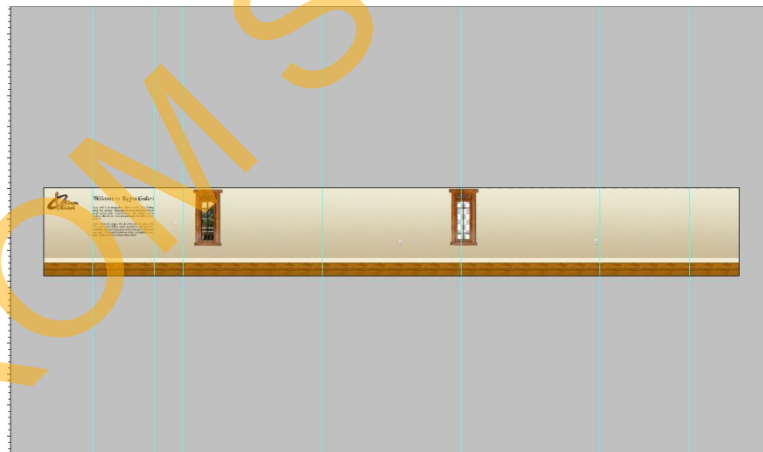
Gambar 4.7 Gambar *sign* menu Multimedia



Gambar 4.8 Gambar *sign* menu Info Kegiatan dan Koleksi Buku

## 2. Pembuatan *Layer*

Pembuatan *layer* ini harus dimulai terlebih dahulu karena digunakan sebagai acuan dalam animasi interaktif. Dalam pembuatan *layer* ini memiliki tahapan-tahapan yang perlu diperhatikan yakni menentukan *back layer*, *middle layer*, dan *front layer* agar memudahkan pada saat proses input layout pada aplikasi adobe flash. Dapat diperhatikan semua prosesnya seperti pada gambar 4.9 dibawah ini:



Gambar 4.9 Gambar proses pembuatan *middle layer*

Proses pada gambar 4.9 dapat dijabarkan secara rinci sebagai berikut:

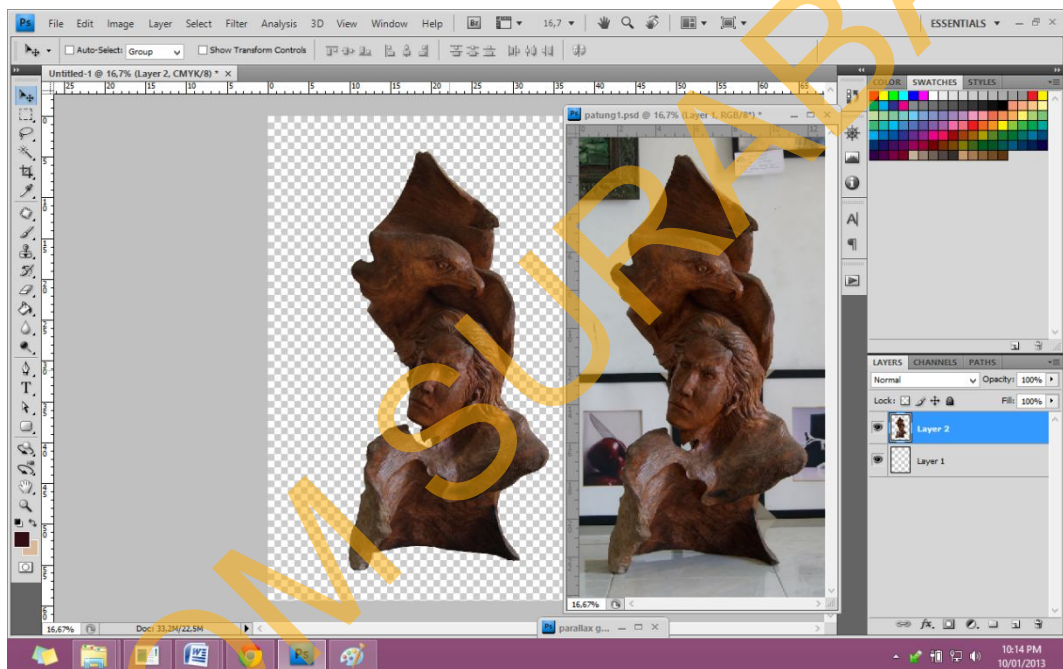
- a. Buat file kerja baru pada Adobe Photoshop CS3 dengan ukuran *Widht*: 6400 *pixel* dan *Height*: 800 *pixel*.

- b. Kemudian membuat *Wall* atau dinding dengan menggunakan warna yang sudah ditentukan dengan menggunakan *tools gradient* namun sebelum itu buat layer 2 agar warna dinding tadi tidak menyatu dengan layer 1.
- c. Setelah selesai dengan layer 2 maka tambahkan 1 layer lagi untuk membentuk *floor* atau lantai. Dalam membuat lantai ini diambil gambar dari *source* internet kemudian sesuaikan dengan dinding pada layer sebelumnya atur komposisi untuk lebarnya.
- d. Setelah layer *wall* dan *floor* selesai mulai untuk layer selanjutnya yaitu layer jendela. Pada layer jendela ini mulai mengatur posisi untuk penempatan posisi jendela dan mulai digabungkan dengan layer *wall* dan layer *floor*.
- e. Dengan adanya layer *wall*, layer *floor* dan layer jendela ini selesai sudah proses untuk middle layer yang seperti ditampilkan pada gambar 4.9 di atas.

### 3. *Cropping Object Photo*

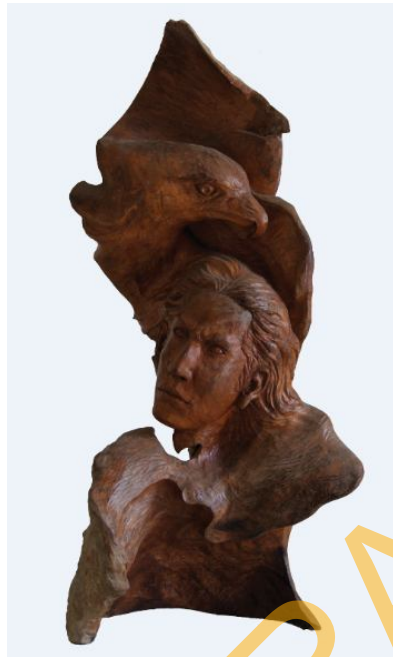
Dalam proses *cropping object photo* ini merupakan proses penyesuaian objek yang nantinya akan diletakkan pada layer-layer yang telah jadi sebelumnya sebagai objek thumbnail yang tujuannya untuk mewakili isi dari objek-objek yang nanti akan ditampilkan dalam sebuah galeri. Dengan melakukan proses *cropping*, pada bagian-bagian dari photo yang tidak dibutuhkan dapat dibuang dan membuat objek itu berdiri sendiri dalam file dengan berformat png dengan memiliki bagian yang transparan. Berikut adalah langkah-langkah untuk membuat objek tersebut:

- a. Membuka program Adobe Photoshop CS4 kemudian buat halaman baru dengan ukuran bebas dengan mode *transparency*.
- b. Kemudian buka file photo yang ingin diedit dan dijadikan thumbnail.
- c. Lakukan selection pada objek yang akan dijadikan thumbnail dan kemudian hapus bagian yang tidak dibutuhkan. Perhatikan gambar 4.10 berikut ini:



Gambar 4.10 Screenshot hasil *cropping selection*

- d. Langkah berikutnya simpan dengan format png maka akan mendapatkan hasil seperti pada gambar berikut ini:



Gambar 4.11 Hasil dari edit *Thumbnail.png*

Adapun hasil yang lainnya dengan cara yang sama, dapat dilihat pada gambar-gambar dibawah berikut ini:



Gambar 4.12 Hasil untuk lukisan



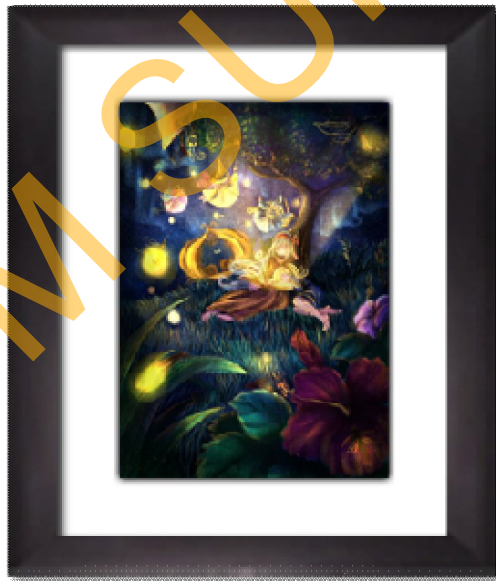
Gambar 4.13 Hasil untuk Photographi



Gambar 4.14 Hasil untuk Sketsa



Gambar 4.15 Hasil untuk Lukisan Anak



Gambar 4.16 Hasil untuk Digital Imaging



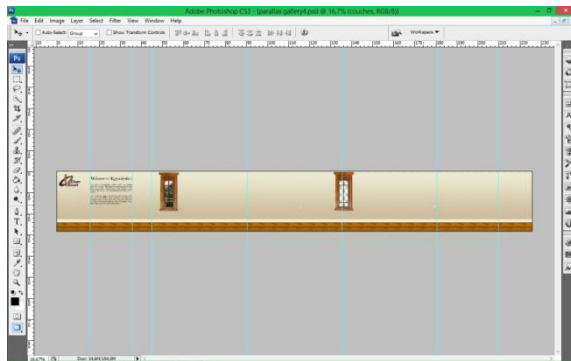
Gambar 4.17 Hasil untuk Multimedia



Gambar 4.18 Hasil untuk Info Kegiatan dan Koleksi Buku

#### 4. Penempatan Komposisi

Tahapan ini adalah fase dimana layer background mulai dikombinasikan dengan thumbnail yang sudah diedit kemudian dipadukan menjadi satu kesatuan, kemudian digabung menjadi satu membentuk susunan dan suasana ruangan. Bisa dilihat pada gambar 4.19, gambar 4.20, gambar 4.21 dan gambar 4.22 berikut ini:

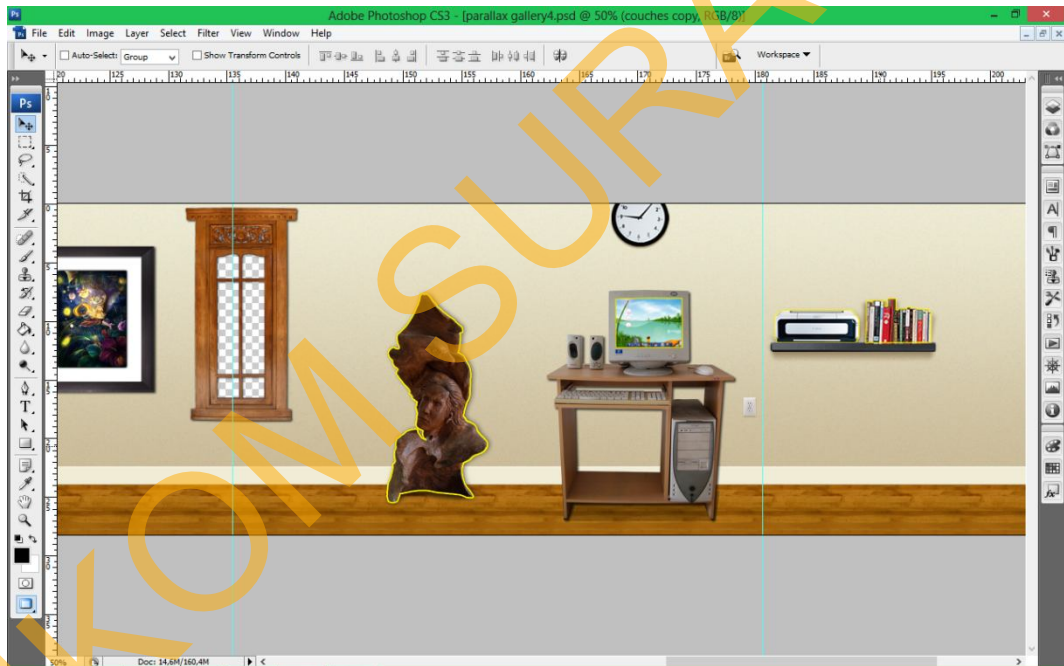


a

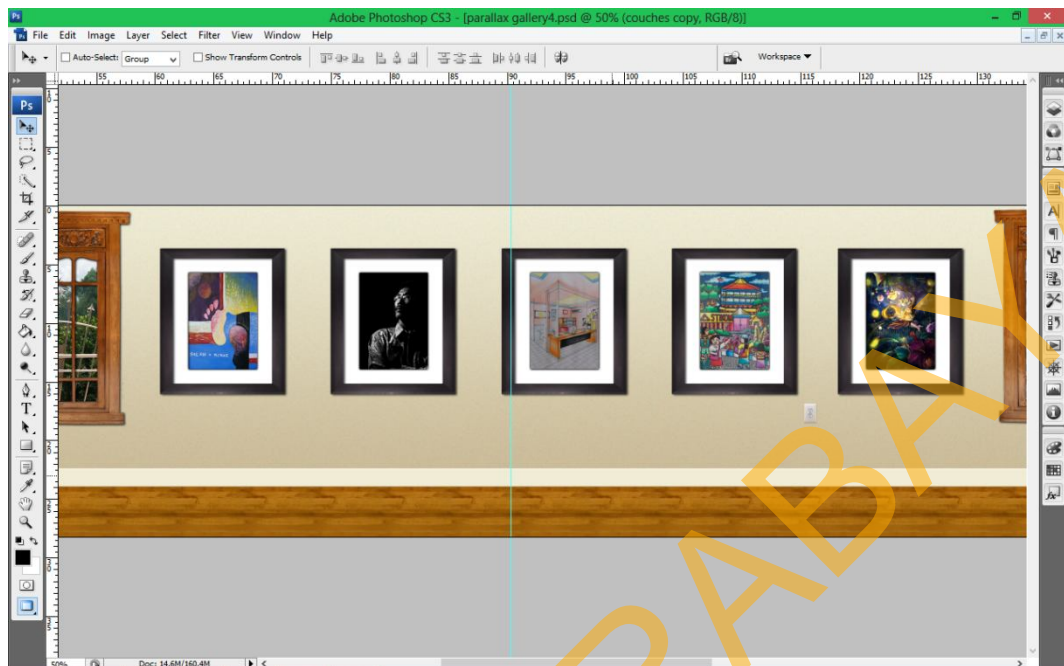


b

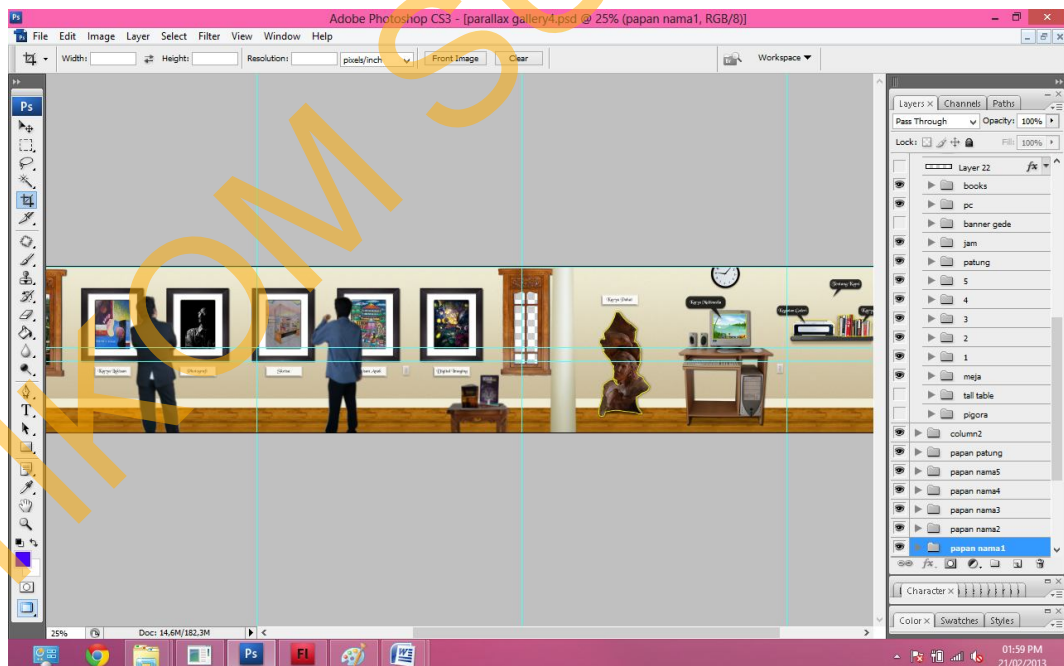
Gambar 4.19 Gambar (a) Layer *Middle* dengan (b)Thumbnail sebelum dikombinasi



Gambar 4.20 Layer *Middle* yang sudah dikombinasikan dengan thumbnail



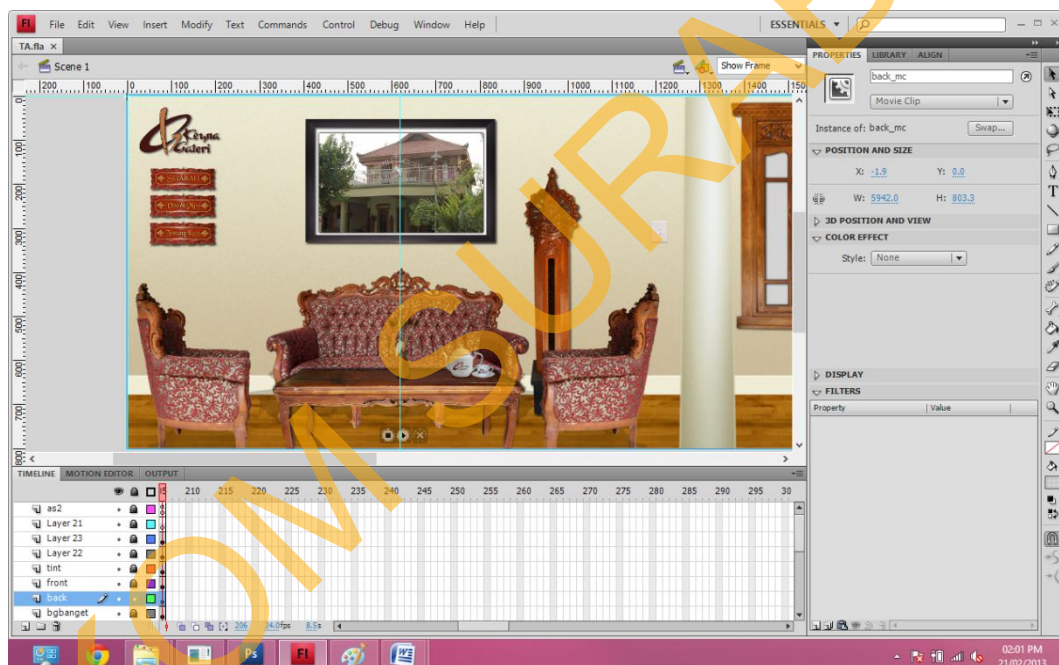
Gambar 4.21 Layer *Middle* yang sudah dikombinasikan dengan thumbnail



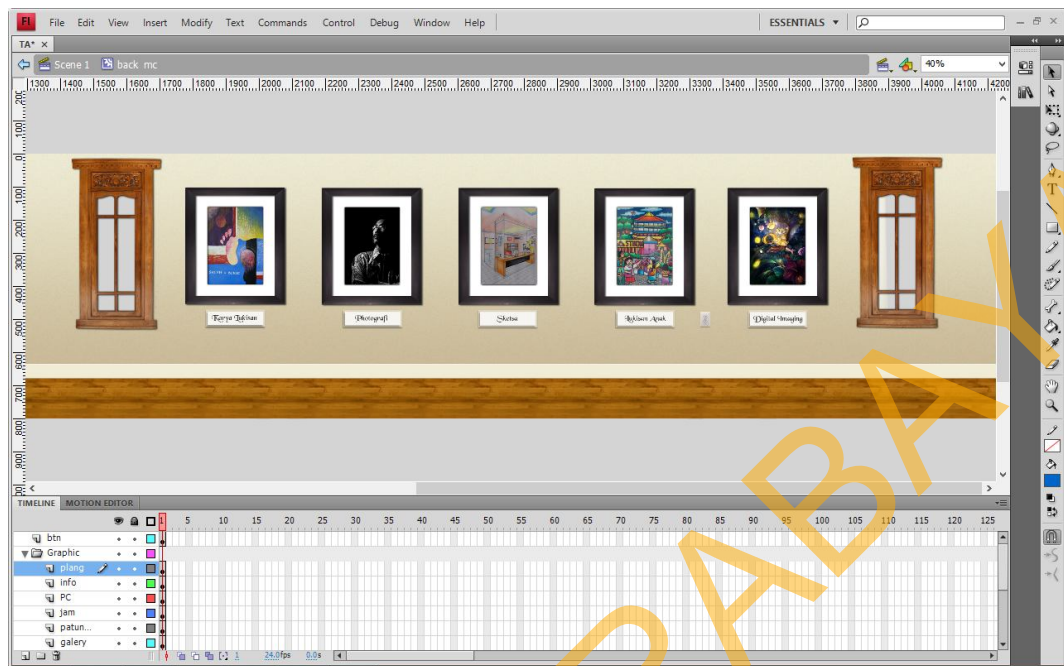
Gambar 4.22 Hasil Jadi pada tahap *Cropping Object Photo*

## 5. Editing

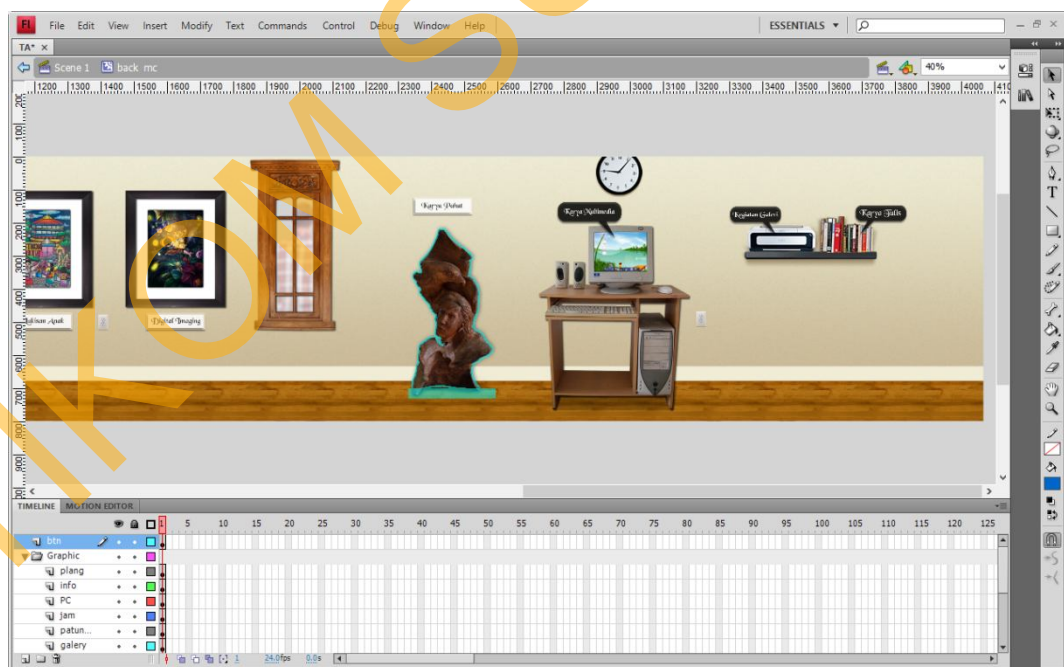
Proses ini merupakan proses *finishing project*, karena ini adalah tahapan akhir yang diambil untuk membuat suatu interaktif *Parallax Scrolling*. Ditahap ini, akan dijelaskan bagaimana langkah-langkah dalam menggabungkan layer per layer dalam *frame* interaktif. Proses-proses editing dapat dilihat pada gambar-gambar di bawah ini:



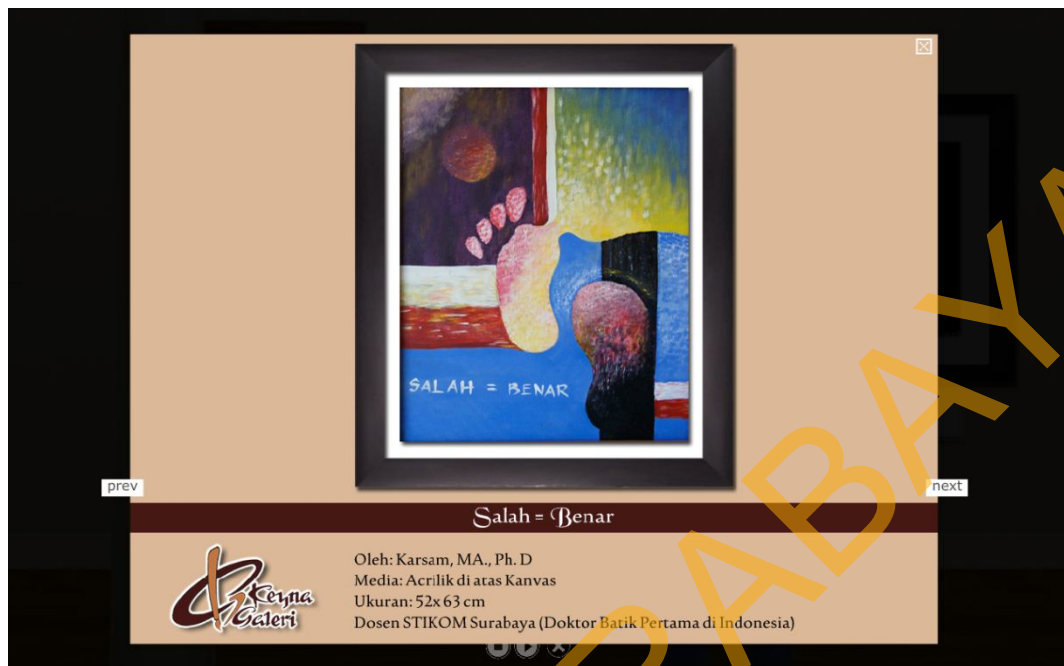
Gambar 4.23 Proses Layout untuk halaman *Home*



Gambar 4.24 Proses Layout untuk halaman Galeri



Gambar 4.25 Proses Layout untuk halaman Seni ukir dan Multimedia



Gambar 4.26 tampilan isi dari galeri

Dengan adanya proses di atas disertakan juga *script code* yang digunakan untuk menjalankan aplikasi *company profile* Keyna Galeri, berikut penjelasan *script code* yang digunakan:

- a. *Script code* untuk fungsi *parallax scrolling*

```
fscommand("fullscreen", "true");
```

```
Stage.showMenu = false;
```

```
import mx.transitions.Tween;
```

```
import mx.transitions.easing.*;
```

```
stop();
```

```
bgSound = new Sound(this);
```

```

bgSound.attachSound("sound1");

bgSound.start(0, 99);

playB.enabled=false;

slider.slideBar._y = -50;

slider.slideBar.onEnterFrame = function() {

    bgSound.setVolume(0-this._y);

};

slider.slideBar.onPress = function() {

    startDrag(this, false, this._x, -65, this._x, 0);

};

slider.slideBar.onRelease = slider.slideBar.onReleaseOutside=function () {

    stopDrag();

};

stopB.onRelease = function() {

    bgSound.stop();

    playB.enabled=true;

    stopB.enabled=false;

};

playB.onRelease = function() {

    bgSound.start(0, 99);

    playB.enabled=false;

    stopB.enabled=true;

};

```

```
stageWidth = Stage.width;

speed1 = 15;

speed2 = 14;

mc1Width = front_mc._width;

mc2Width = back_mc._width;

mc1X = front_mc._x;

mc2X = back_mc._x;


lock_scroll = false;

_root.onEnterFrame = function () {

    if (!lock_scroll)

        scroll_mc();

}


function scroll_mc() {

    var xdist = _xmouse-(stageWidth/2);

    mc1X += -xdist/speed1;

    mc2X += -xdist/speed2;

    if (mc1X>=0) {

        mc1X = 0;

    }

    if (mc1X<=stageWidth-mc1Width) {
```

```

        mc1X = stageWidth-mc1Width;
    }
    if (mc2X>=0) {
        mc2X = 0;
    }
    if (mc2X<=stageWidth-mc2Width) {
        mc2X = stageWidth-mc2Width;
    }
    setProperty("front_mc", _x, mc1X);
    setProperty("back_mc", _x, mc2X);
}

```

```

createEmptyMovieClip("content_box", 0);
content_box._x = 385;
content_box._y = 150;

```

b. *Script code* untuk fungsi tombol menu karya

```

on (release) {
    _root.tint.gotoAndPlay("on");
    _root.content_box.loadMovie("tentangkeyna.swf", 0);
}

```

c. *Script code* untuk fungsi tombol close

```
close_btn.onRelease = function (){  
    _parent.content_box.unloadMovie(0);  
    _parent.tint.gotoAndPlay("off");  
}
```

## 6. Finishing

Ini adalah fase terakhir dalam sebuah produksi animasi, pada tahapan ini adalah tahap publikasi atau *export file* ke dalam sebuah animasi yang berformat swf. Hal ini bertujuan agar animasi atau aplikasi interaktif dapat digunakan di media komputer atau laptop, tanpa kendala perbedaan sistem operasi.

### 4.2 Publikasi Karya

Pada publikasi karya ini berisi media publikasi seperti poster, cover CD dan sampul CD yang berisikan konsep juga sketsa dari media publikasi.

## 1. Poster Publikasi



Gambar 4.27 Poster Publikasi Keyna Galeri

Pada gambar 4.27 adalah poster interaktif sebagai media publikasi, dengan format cetak A1. Dengan tampilan yang disesuaikan dengan tampilan aplikasi interaktif Keyna Galeri.

## 2. Cover CD



Gambar 4.28 Cover CD

Pada gambar 4.28 merupakan desain cover CD dengan penataan yang seimbang dan sederhana.

### 3. Sampul CD



Gambar 4.29 Sampul CD

Pada gambar 4.29 merupakan sampul untuk melindungi CD dengan komposisi yang menyesuaikan dengan poster sehingga informasi dari poster juga dapat tersampaikan pada sampul CD ini.