

## BAB IV

### IMPLEMENTASI KARYA

Pada Bab IV laporan tugas akhir ini menjelaskan tentang proses dan latar belakang pembuatan desain serta implementasi CD Interaktif ini. Desain yang diterapkan dirancang dengan berdasarkan *keyword* dan analisa warna yang telah dilakukan sebelumnya pada Bab III. *Keyword* yang digunakan adalah *Classic*.

Pendekatan warna yang digunakan dalam CD interaktif ini adalah menggunakan warna yang tergolong dalam warna *classic*, yang dapat diartikan tua, kuno, elegan, dan sederhana.



Gambar 4.1 Gambar *chart* diagram warna Kobayashi berdasarkan keyword

Adapun tahapan-tahapan dalam pembuatan website ini, meliputi implementasi desain, tipografi, audio, video dan implementasi sistem.

#### 4.1 Tipografi

Jenis huruf yang dominan digunakan pada karya tugas akhir ini adalah huruf bernama *JSL Ancient* dan *JSL Ancient Italic*, yang diperoleh dari situs *fonts2u.com*. Jenis huruf ini menyerupai sebuah tulisan yang dihasilkan oleh mesin ketik tua dengan tingkat readibilitas / keterbacaan yang masih jelas. Kedua jenis huruf tersebut juga bersifat kuno dan berdasarkan pada *keyword* yaitu *classic*. Kedua huruf tersebut juga mempunyai lisensi *free for commercial use* yang artinya dapat secara bebas digunakan untuk kepentingan biasa maupun komersil.



Gambar 4.2 Jenis huruf JSL Ancient Normal dan JSL Ancient Italic

#### 4.2 Implementasi Desain

Pada Sub bab implementasi desain ini berisi mengenai latar belakang pembuatan desain yang diterapkan dalam CD interaktif Wisata Cagar Budaya Trowulan. Desain yang dihasilkan dibuat sesuai dengan *keyword* dan analisa warna yang telah dilakukan sebelumnya. Sehingga, desain yang dihasilkan sesuai dengan target audien, serta dapat membawa audien kepada suasana yang diinginkan. Implementasi desain ini meliputi desain video intro, dan *layout* media interaktif ini.

#### 4.2.1 Desain Video Intro

Desain video diawali dengan tampilan sebuah dinding yang terbuat dari batu bata, hal ini untuk memberikan kesan lampau atau klasik, lalu diikuti dengan hancurnya dinding itu dan munculnya logo kabupaten Mojokerto, karena lokasi Trowulan bertempat di kabupaten Mojokerto. Video dilanjutkan dengan *zooming* logo, lalu diakhiri dengan efek *fade-out* sebagai transisi untuk melanjutkan ke konten utama media interaktif. Pada pojok kanan bawah juga disertakan Berikut merupakan *screenshot* atau cuplikan dari video intro media interaktif ini.



Gambar 4.3 Desain video intro

#### 4.2.2 Desain *Layout* Menu Utama

Secara umum desain *layout* atau tatanan item-item pada media interaktif ini dibuat sederhana agar bersifat *user-friendly* atau mudah dikenali dan mudah digunakan oleh pengguna media interaktif ini. Pada tampilan utama didominasi oleh latar bergambar peta wilayah Trowulan disertai dengan ikon-ikon lokasi wisata yang mewakili lokasi wisata cagar budaya yang ada di Trowulan itu sendiri. Pada pojok kiri atas terdapat sebuah lampu minyak dengan nyala yang redup, agar menambah kesan kuno dan klasik.

Pada bagian utama media interaktif ini, jika mouse diarahkan pada salah satu ikon lokasi wisata yang terdapat pada peta, maka akan muncul animasi berupa gambar yang akan mengikuti pergerakan mouse jika diarahkan ke lokasi wisata lain, gambar yang ditampilkan pun akan menyesuaikan dengan ikon lokasi wisata tersebut, misal jika mouse diarahkan pada ikon museum, maka gambar yang muncul adalah museum, dan seterusnya.



Gambar 4.4 Desain *layout* menu utama

Untuk pilihan menu dan *button* atau tombol, disajikan dalam bentuk ikon-ikon, diantaranya adalah:

1. Ikon tempat lokasi wisata: Ikon ini mewakili lokasi wisata yang bertempat pada titik tersebut, dan jika di klik akan menuju ke konten selanjutnya, yang berisi informasi tentang lokasi tersebut. Misalnya, ikon candi wringin

lawing jika di klik maka akan menuju ke konten mengenai candi wringing lawing, ikon kolam segaran jika di klik maka akan menuju ke konten mengenai kolam segaran, dst. Ikon-ikon ini dianimasikan bergerak-gerak agar menjadi pusat perhatian bagi audience untuk mengklik ikon tersebut.

2. Lampu minyak: selain sebagai pelengkap suasana, jika lampu ini di klik maka akan muncul animasi fade-out yang diakhiri dengan keluarnya aplikasi.
3. Batu bata: pada pojok kiri bawah terdapat animasi bergerak ikon batu bata dengan tanda tanya. Ikon ini sengaja dianimasikan gerakan dan *scaling*nya agar menjadi pusat perhatian bagi audience untuk mengklik ikon ini, dan jika ikon ini di klik maka akan muncul menu bantuan yang dianimasikan, yang isinya merupakan kumpulan ikon-ikon yang terdapat pada CD interaktif ini, yang menjelaskan tentang fungsi ikon-ikon tersebut.

#### 4.2.3 Desain *layout* Konten

Desain *layout* konten ini akan muncul di saat salah satu ikon lokasi wisata yang ada pada tampilan utama di klik. Pada tampilan awal bagian konten ini, akan diawali dengan munculnya animasi transisi yang berupa gulungan kertas kuno, yang diikuti dengan munculnya animasi titel lokasi wisata di bagian tengah atas.

Tampilan pada konten ini berlatar lokasi wisata pada konten ini sendiri, dengan bergayakan kuno, ditambah dengan selebar kertas kuno di tengah-tengah halaman sebagai tempat munculnya informasi, gambar, ataupun video yang akan

disajikan, dan beberapa ikon ataupun button lain di bawah kertas kuno tersebut.

Item-item ataupun button yang ada pada konten ini diantaranya adalah:

1. Ikon batu prasasti: merupakan ikon informasi lokasi wisata. Jika ikon ini di klik, maka akan muncul informasi mengenai lokasi wisata pada konten tersebut.
2. Ikon foto: merupakan ikon kumpulan gambar lokasi wisata. Jika ikon ini di-klik maka, akan muncul kumpulan foto-foto tentang lokasi wisata pada konten tersebut, sebagai tambahan, akan muncul dua buah batu sebagai tombol *next* dan *previous*, untuk berpindah dari foto satu ke foto selanjutnya, ataupun foto sebelumnya.
3. Ikon batu dengan tombol play: merupakan ikon video lokasi wisata. Jika ikon ini diklik, maka akan muncul video tentang lokasi wisata konten tersebut yang telah di *embed* dengan video player yang berasal dari program flash sendiri.
4. Ikon peta: merupakan ikon kembali. Jika ikon ini di klik, maka pengguna akan kembali ke tampilan utama, untuk dapat memilih konten selanjutnya.



Gambar 4.5 Desain *layout* konten

### 4.3 Audio

Musik latar yang digunakan pada media interaktif ini bertemakan instrumental Jawa, dengan nada dan irama yang menimbulkan kesan dan suasana kuno, historis, dan klasik, yang sangat sesuai dengan tema dan *keyword* media interaktif ini.

### 4.4 Video

Pada media interaktif ini, terdapat video-video yang berisikan lokasi-lokasi wisata cagar budaya di Trowulan dan dapat dijumpai pada konten video. Video telah digabungkan dengan video player yang berasal dari flash, yang mempunyai tombol play, stop, pause, *seek*, volume, previous dan fast forward. Isi/konten pada video ini hanyalah sebuah *overview* lokasi wisata yang diambil dari beberapa angle, dan ditambah dengan subtitle yang menjelaskan secara ringkas tentang

konten video tersebut. Sesuai dengan tema dan *keyword* klasik, video-video yang terdapat pada media interaktif ini disajikan dengan tampilan klasik, hal ini ditandai dengan perubahan warna atau *color grading* yang dilakukan saat proses pengeditan video menjadi warna-warna klasik seperti coklat muda dan coklat tua.

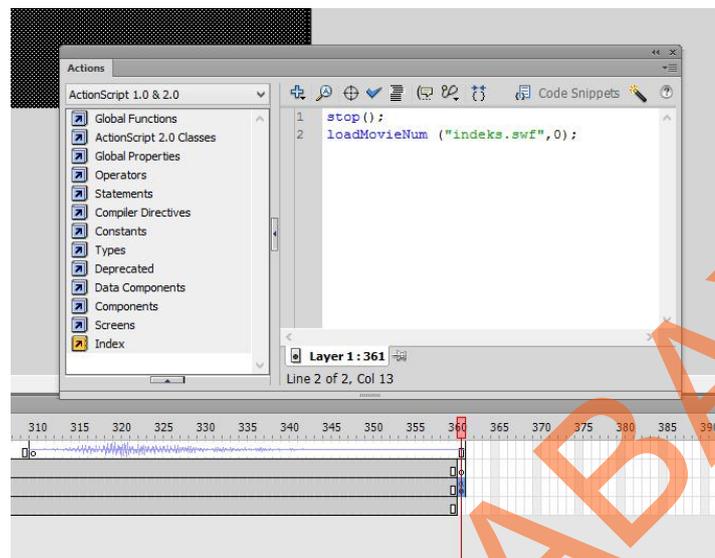


Gambar 4.6 Perbandingan video sebelum dan sesudah pengeditan

#### 4.5 Teknik

Teknik yang paling utama yang digunakan dalam pembuatan media interaktif ini adalah teknik load movie. Teknik ini merupakan teknik yang menggunakan *action script* 2.0 ataupun 3.0, yang berfungsi untuk “memanggil” atau *meload* konten swf eksternal. Penulisan *script* untuk teknik ini adalah: `loadMovieNum (“direktori/nama file.swf”, depth);`.

Pada media interaktif ini diawali dengan efek video intro yang diakhiri dengan penulisan *actionsript* load movie pada akhir timelinenya yang bertuliskan `loadMovieNum (“indeks.swf”,0)` yang artinya, saat *user* mencapai frame dengan *script* tersebut, maka secara otomatis media interaktif ini akan *meload* file eksternal swf dengan nama “indeks.swf”, dengan *depth* 0, yang berarti file indeks akan di load pada bagian terbawah.



Gambar 4.7 Tampilan *script load movie*

Dilanjutkan dengan file “intro.swf” yang disisipkan script load movie untuk *meload* file “main.swf” dengan depth 1, yang kurang lebih dilakukan dengan cara yang sama seperti sebelumnya, dan teknik ini terus dan selalu digunakan sampai akhir program.

#### 4.6 Implementasi Sitem

Tahap implementasi sistem dalam pembuatan media interaktif ini bertujuan untuk mengkaji rangkaian sistem yang terkandung dalam media interaktif, baik *software* yang digunakan hingga spesifikasi *hardware* yang harus dipenuhi. Tujuan kedua adalah untuk melakukan uji coba mengenai perangkat lunak sistem (*software*) maupun perangkat keras (*hardware*) sebagai sarana media yang digunakan untuk mengolah atau menjalankan media interaktif yang telah diproduksi.

#### 4.6.1 Kebutuhan Komputer Minimal

Perkembangan teknologi khususnya di bidang komputer sangatlah cepat, pengguna komputer pun beralih pada komputer dengan spesifikasi baru. Namun masih banyak juga pengguna komputer saat ini yang masih menggunakan komputer dengan spesifikasi lama. Berdasarkan hasil ujicoba pada media interaktif yang telah diproduksi, diperoleh data bahwa sistem komputer yang harus dipenuhi untuk dapat menjalankan media interaktif ini dengan lancar adalah komputer yang minimal memenuhi kebutuhan sistem sebagai berikut:

1. CPU Intel Dual Core / AMD Athlon
2. Memory 512 MB
3. CD-Rom Drive
4. Sistem Operasi Mac OS atau Windows XP
5. Adobe Flash Player 9.0
6. Monitor SVGA dengan resolusi 1024x768

#### 4.6.2 Action Script

Pembuatan media Interaktif ini menerapkan bahasa pemrograman *action script* 2.0 pada tombol-tombol button dan pada layer-layer tertentu sebagai perintah animasi. Beberapa rumus *action script* 2.0 yang digunakan pada media interaktif ini diantaranya adalah:

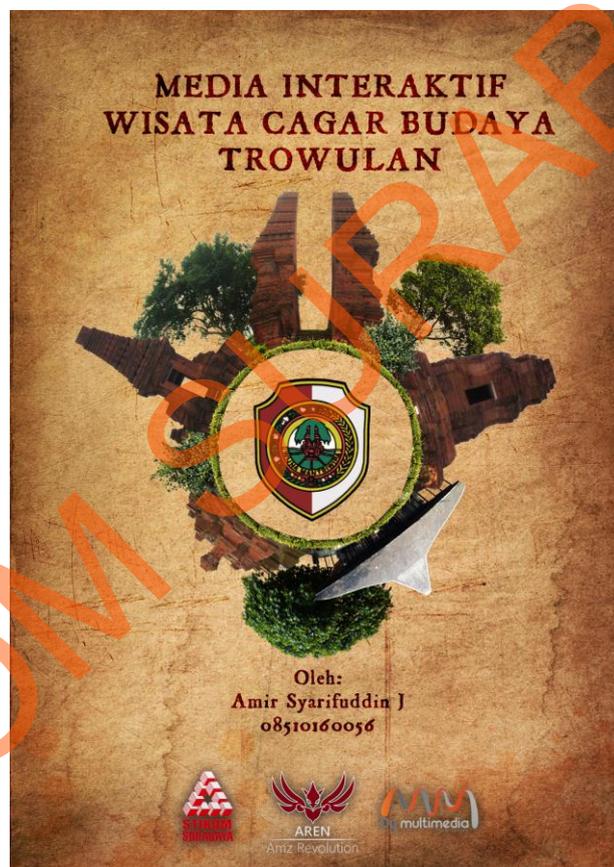
1. Menampilkan media dengan kondisi layar penuh, digunakan pada layer:  
`onEnterFrame {fscommand ("fullscreen", true);}`

2. Menghentikan pada frame tertentu, dapat digunakan pada button dan  
layer: stop();
3. Untuk berpindah ke frame tertentu, digunakan pada button:
4. on (release){gotoAndPlay(//nomor frame yang akan dituju);}
5. Untuk melakukan perintah keluar dari program, digunakan pada button:  
on (release){fscommand(“quit”,true);}
6. Untuk memuat eksternal file berekstensi swf:  
loadMovieNum (“tempat file”, depth);

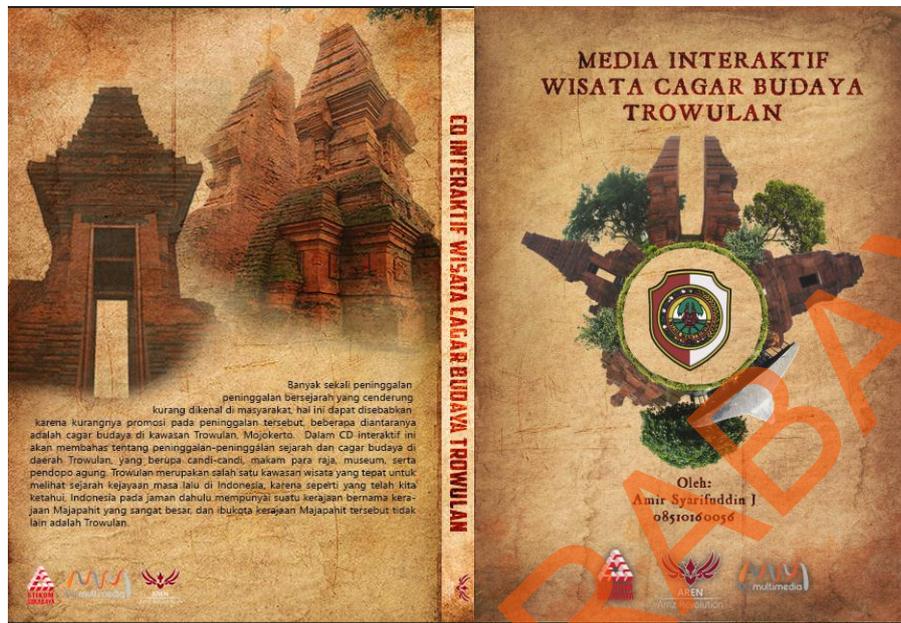
#### 4.7 Publikasi

Publikasi yang dimaksudkan pada sub bab ini adalah implementasi atau hasil akhir desain dari poster, cover box CD, dan cover cakram CD media interaktif Wisata Cagar Budaya Trowulan. Untuk poster, konsep desain dan warna yang digunakan, disesuaikan dengan *keyword classic*, yang bersifat tua, kuno, dan *nostalgic*. *Background* yang digunakan bertekstur kertas kuno, ditambah dengan tambahan efek *vignette* untuk memfokuskan audience pada konten di tengah dan untuk menimbulkan kesan klasik. Penempatan situs cagar budaya seperti candi wringin lawing, candi brahu, pendopo agung, dibuat berjajar melingkar, bertempat pada satu lingkaran, yang mempunyai pusat logo kabupaten Mojokerto. Hal tersebut untuk menimbulkan kesan bahwa terdapat banyak cagar wisata di daerah Trowulan, namun tetap dalam satu kesatuan yang utuh, dan juga untuk mewakili isi dari media interaktif ini. serta ditambahkan tulisan judul dan logo-logo pendukung yang kesemuanya bernuansakan klasik. Sedangkan untuk konsep

desain cover box CD dan cover cakram CD, hampir mempunyai gaya desain yang sama dengan poster, hanya ada sedikit penambahan dan perubahan ukuran untuk menyesuaikan dengan konten. Gambar desain poster, cover box CD, dan cover cakram CD media interaktif wisata cagar budaya trowulan ini dapat dilihat pada gambar berikut:



Gambar 4.8 Poster media Interaktif Wisata Cagar Budaya Trowulan



Gambar 4.9 Cover box CD Interaktif Wisata Cagar Budaya Trowulan



Gambar 4.10 Cover cakram CD Interaktif Wisata Cagar Budaya Trowulan