BAB III
DATA PEMBUATAN PRODUK

3.1 Hardware (perangkat keras)

Begitu banyak hal yang harus benar-benar diperhatikan dalam proses pembuatan sebuah produk multimedia. Selain konsep yang matang, dibutuhkan juga komputer yang mempunyai kemampuan analisa grafik 3D dan Komputasi cukup tinggi yangmampu melakukan proses creating, modelling, lighting, Shading , Annimation dan rendering.

Pemilihan system komputer untuk pengembangan multimedia tergantung kepda jenis komputer yang dipilih. Dan memang hal itu juga sering kali tergantung kepada keterbatasan biaya yang dimilki, jenis dan isi dari proyek multimedia itu sendiri.

Dalam penyelesaian tugas akhir ini penyusun menggunakan PC standar (CPU : Intel Pentium 233 MMX) yang spesifikasinya adalah sebagi berikut:

Spesifikasi komputer:

- merk : Intel Pentium 233MMX
- MB: TX PRO II 512
- VGA: 4MB
- Sound
- CD ROM: Creative 50 X max
- Cashing AT
- Keyboard WIN 98
- Mouse
- Pad
- Aktive speaker
- HDD :5,1 Quantum Fireball

1. Memory (SD RAM 64 MB)

Memory memegang peranan yang tak kalah penting dalam proses pembuatan sebuah Multimedia.

Untuk memprediksi kebutuhan akan memory dari sebuah proyek multimedia kita harus gambaran yang jelas mengenai isi dan ruang lingkup dari royek tersebut.

Mekin banyak elemen-elemen multimedia yang dibuat dan diintegrasikan, makin besar memory yang diperlukan ketika proses pembuatan, juga diperlukan memory untuk mengalokasikan memory selama produksi.

2. Hard Disk (Quantum Fireball 5,1 GB)

Hard disk adalah tumpukan piringan logam yang keras yang dilapisi dengan magnet sensitve dengan sederatan head / sensor yang mengambang setebal rambut diatas permukaan piringan yang berputar dengan cepat.

Hard disk merupakan alat penyipanan untuk data binary, yang secara mudah dibaca oleh sebuah komputer. Hard disk dapat memuat informasi lebih banyak dibandingkan dengan disket dan dapat mentransfer data informasi dengan kecepatan tinggi.

3. Monitor (Fortune 14)

Monitor yang dibutuhkan untuk produksi multimedia tergantung dari jenis multimedia yang akan dihasilkan dan komputer yang dipakai.

Jumlah warna maksimum yang dapat ditampilkan pada monitor tergantung graphic card dan jumlah memory yang terinstall pada komputer.

4. CD Rom Drive (Creative 50 X)

CD Rom Drive telah menjadi bagian integral dan PC multimedia dan merupakan alat penyampaian data / file, yang menyimpan informasi dalam jumlah yang besar seperti grafik, photo-photo, suara, program aplikasi dan video / film.

5. sound Card (Yamaha V2.2)

PC tidak mempunyai kemampuan untuk menghasilkan suara sebelum sound card terinstall, sedangkan PC multimedia dari awalnya dikonfigurasikan untuk menghasilkan suara.

6. Video Card (Image Word Conference)

Video Card mempunyai kemampuan untuk mengambil gambar (capture) yang ditangkap oleh camera atau Camcorder, lalu dirubah gambar analog tersebut menjaadi gambar digital, sehingga dapat disimpan sebagi sebuah file dengan format .AVI (Audio Visual Interleaving).

7. Keyboard dan Mouse

Keyboard adalah sebuah perangkat input tang biasa digunakan oleh user dalam standard pada sebuah komputer, sedangkan mouse adalah perangkat input standar untuk berinteraksi dengan sebuah interface yang disebut Graphical User Interface (GUS), seperti menu fall down status bar, controller pallete dan box dialog.

8. Scanner (Genius)

Scanner adalah suatu alat yang memberikan kemudahan untuk mentransfer gambar dialog menjadi gambar digital pada komputer.

9. CD Writer

Adalah suatu alat yang berfungsi untuk mentransfer data / informasi kedalam sebuah CD (CD Recordable).

10. Printer

Adalah salah satu alat yang berfungsi untuk mencetak rancangan/ desain dalam sebuah kertas. Printer ini hanv digunakan dalam mencetak cover dan laporan dari produk yang dibuat oleh penyusun.

2.2. Software (Perangkat Lunak)

A. Operating System (Windows 98)

Operating system adalah suatu program yang menghubungkan user agar dapat berinteraksi dengan komputer. Operating system ini mutlak diperlukan dalam sebuah komputer, karena tanpa operating system komputer tidak bisa apa-apa.

Operating system ini dapat dijalankan dengan driver-driver pada systemnya yang sesuai dengan hardware yang ada dipasaran dan mendeteksi serta mengkonfigurasikannya secara otomatis

B. Corel Draw (Versi 9.0)

Corel Draw merupakan software yang dapat mengelola gambar dengan basis vektor, software ini didukung oleh fasilitas Desktop Publishing yang memungkinkan pengolahan berbagai jenis dokumen dan artwork dengan tampilan yang menarik.

C. Adobe Photoshop (v 5.5)

Adobe Photoshop adalah sebuah software yang berfungsi sebagi pengolah image yang berbasis Bitmap. Sofyware ini juga digunakan pada komputer Machintosh. Selain dapat mengedit dan memanipulasiobjek atau image, perangkat lunak ini mempunyai tampilan warna yang baik (32 bit).

Selain itu didukung pula oleh fasilitas yang terbilang komplit serta mudah diaplikasikan. Software ini mampu membuat artwork yang sangat menarik.

Software ini dapat membuka serta menyimpan file denagn format yang beragam diantaranya adalah PSD, JPG, BMP, TIFF, dsb.

D. Adobe Premier

Adobe Premier adalah sebuah program pengelolaan video dalam komputer desktop. Premier bekerja dengan aplikasi Micrcsoft video dan Quick time for windows. Software ini mempunyai kemampuan untuk merekam, membuat dan memainkan file dengan menggunakan video, sound, animasi, photo, gambar, teks dan sumber lain yang meggunakan personal komputer.

Sebagai software pengolah video, adobe premier juga menyediakan fasilitas untuk editing yang mencakup replace, transformasi, penghapusan bagian klip, serta didukung berbagai macam efek atau filter.

Untuk editing dapat dilakukan dengan trimming windows, clip windows yang menampilkan klip, split, latering, pengolahan video dan audio.

Sedangkan out[ut dari software ini dapat berupa Avi Movie, Quicktime Movie, Film strip, Autodesk PLC, Bitmap Sequence, dan Tiff Sequence.

E. 3D Studio MAX (Release 3)

Software ini merupakan program animasi yang mampu memuat objek-objek virtual secara tiga Dimensi. Bentuk-bentuk dapat diubah sesuai keinginan kita.

Kemampuannya memberikan kesan material mendekati aslinya, seperti material kayu, batuan, atau tanah hampir menedekati sempurna. Software memiliki kemampuan untuk menjalankan proses animasi secara lebih praktis.

Benda dapat digerakan dan diubah bentuknya, dan diatur proses animasinya sesuai dengan waktu dan jumlah frame yang kita tentukan.

F. Film Edit (Versi 1.3)

Film Edit adalah suatu software yang berfungsi untuk mengambil (meng-capture) gambar dari film baik itu berupa still image ataupun film (gambar bergerak). Software ini memberikan kemudahan bagi kita (pemakai) untuk mengambil sebuah film, sehingga dapat memilih adegan-adegan mana yang akan di capture. Caranya sangat mudah sekali hanya tinggal mengatur fade in (titik awal) dari adegan yang akan diambil. Lalu tinggal direkam (record). Dan output dari software ini adalah file Mpeg.

G. Xing Mpeg Recorder (Versi 2.1)

Program ini adalah suatu software yang memiliki kegunaan untuk mengubah file berbentuk .AVI menjadi sebuah file dengan bentuk Mpeg. Kemampuan software ini dapat diaplikasikan pada video dan audio ataupun keduanya secara terpisah, baik videonya ataupun audionya.

3.4 Software Pendukung

Disamping software-software diatas, penyusun juga menggunakan beberapa software tambahan lainnya , antara lain:

1. program ACDsee
2. Plugin filter yang terdiri dari Eye candy yang diaplikasikan melalui software Adobe Photoshop
3. sound Ole (Creative sound) uang digunakan untuk merekam file suara / audio.
4. Microsoft Word 2000, suatu software yang digunakan untuk pengetikan file yang outputn ya berupa file.doc.
5. Program Photo Editor
6. Jet Audio

Alat pendukung:

1. Microfon
2. Walkman
3. CD musik
4. Casette
5. Disket
6. Stabilizer


INDONESIAN GERMANY INSTITUTE
IGI