# BAB IV
# ANALISA PEMBUATAN PRODUK

Beberapa hal yang harus diperhatikan dalam pembuatan produk multimedia, adalah dari tampilan klip atau publikasinya itu sendiri harus memiliki keselarasan antara penataan letak atau posisi image, dengan pewarnaan, pengaturan hubungan antar halaman, keselarasan animasi dengan musik/ suara.

Sehingga bisa menghasilkan suatu produk yang komunikatif dan inovatif dari segi penyampaiannya terhadap publik. Kesesuaian musik / suara dengan tema, pengolah still image maupun image yang dinamis yang disertakan dalam produk, pemilihan jenis huruf, pengaturan waktu dan keselarasan image yang dipakai baik still image maupun image dinamis dengan tema produk.

Klip multimedia ini juga berusaha menerapkan nilai-nilai konseptual yang cukup tinggi. Yaitu menerapkan beberapa Realitas yang terkandung didalam dunia Desain (seperti dijabarkan pada BAB II).

Beriku adalah penjelasan mengenai Realitas- relaitas yang terkandung didalam dunia desain yang diteapkan di dalam Klip Multimedia mwmbangun jiwa Peduli Lingkungan, ini:

1. Realitas fungsional

   Didalam klip ini, realitas fungsional diterapkan pada pencpaian tujuan akhir dari pembuatan klip ini, yaitu sebagai media yang berfungsi untuk mengajak pemirsa untuk lebih memperhatikan dan memehami akan pentingnya kmenjaga kelestarian lingkungan hidup.

2. Realitas Aman

   Penerapan Realitas Aman dalam klip ini , ditempatkan pada cara penyampaian mengenai bahaya narkoba, free seks dan pengaruh Drugs sebagai benda-benda konsumsi yang berpengaruh tidak baik, yang disajikan secara simbolik.

3. Realitas Terampil

   Realitas terampil disini bisa dilihat langsung dari hasil Video klip-nya itu sendiri, yang mana penekanannya adalah pada bagaimana sang penulis bisa

mengaplikasikan konsep-konsep dasar kedalam sebuah tampilan animasi 3D, yang tentu saja untuk bisa menghasilkan klip ini, dibutuhkan kemampuan serta ketrampilan dalam hal penguasaan Software.

4. Realitas Ekonomi

Dalam hal produksi, keterbatasan fasilitas dan keterbatasan biaya produksi bukan menjadi hambatan bagi kreator untuk tidak menghasilkan karya yang baik. Dengan kemampuan yang maksimal kita bisa menghasikan sebuah klip yang cukup memenuhi standar animasi yang bisa dinikmati oleh pemirsa.

5. Realitas Estetis

Realitas Estetis adalah kesatuan harmoni, irama, nuansa dan komposisi. Penerapan realitas estetis dalam klip ini teletak pada kombinasi bentuk dan komposisi warna yang tergambar jelas dalam klip multimedia ini.
Komposisi warna disesuaikan dengan nuansa apa yang hendak disampaikan oleh kreator kepada pemirsanya.

6. Realitas Sikap

Realitas Sikap adalah cerminan dari kreator atas karya yang ia tampilkan. Dalam hal ini kreator berusaha mengajak pemirsa untuk lebih memahami Image sang kreator melalui hasil karyanya . Tercermin dari pemilihan warna , penentuan karakter tokoh, alur cerita dan pemilihan musik latar yang dipakai.

Selanjutnya bab ini akan membahas mengenai pembuatan produk, dari mulai perencanaan, pembuatan storyboard, proses produksi, pengujian / test terhadap produk dan pengemasan produk.

## 4.1 Persiapan

Hal pertama yang perlu dilakukan dalam pembuatan sebuah produk multimedia adalah proses pencarian ide. Ide atau gagasan ini tidak lepas dari konteks tema yang sudah ditentukan yaitu "Ppemberdayaan Komputer Pada Lingkungan Masyarakat".

Maka berkenaan dengan tema tersebut penyusun mendapatkan satu kesempatan untukmengangkat sebuah tema yang merupakan esensi yang sangat penting dalam rangka proses pembenahan lingkungan hidup.

Judul yang diangkat dalam pembuatan klip multimedia ini adalah Membangun Jiwa Peduli Lingkungan. Ide atau gagasan tersebut dipastikan mampu mewakili sebuah karya yang cukup baik, maka tahap selanjutnya adlah melakukan riset atau penelitian secara obyektif mengenai bahan-bahan apa saja yang akan kita gunakan untuk bisa mewujudkan keberhasilan pembuatan produk multimedia ini.

Setelah semua bahan dikumpulkan, baik berupa still image, photo, suara dan lain sebagainya. Kemudian membuat suatu rangkuman dari semua bahan akan diolah kedalam komputer.

Persiapan selanjutnya adalah mempersiapkan komputer dengan fasilitas multimediamya berup speaker, CD Rom, Mic, tape recorder, dan software-software yang akan dibutuhkan untuk proses pembuatan produk tersebut, yaitu diantaranya:
3D Studio MAX R3, Adobe Photoshop, Corel Draw, adobe premier, Film Edit, Ulead 3D Cool,Creative CD, Creative Wave, Sound Recorder,Xing Mpeg, dan MS Word 98.

### 4.2 Perencanaan

Ide atau gagasan semula yang sudah disusun rapi kemudian dijadikan suatu cerita (Storyboard) nya dari tahap awal/ pembukaan sampai dengan selesai. Secara garis besarnya bahwa cerita yang akan dibuat susunannya adalah dimulai dari opening (pembukan) dilanjutkan dengan menampilkan kata pengantar, lalu berlanjut pada bagian isi, yaitu mengenai cerita yang akan ditampilkan dan berakhir dengan penutupan berupa ajakan kepada masyarakat luas untuk lebih meningkatkan kesadaran mereka dalam hal menjaga kelestarian lingkungan hidup.

Untuk lebih memahami alur cerita yang ditampilkan pada produk multimedia ini, demikian penulis sajikan skenario Klip Multimedia Membangun Jiwa Peduli Lingkungan Hidup.

## Scenario Klip Multimedia Membangun Jiwa Peduli Lingkungan

Cerita berawal dari sebuah pemandangan bawah laut yang indah dan tenang. Perlahan tapi pasti , dari permukaan air laut tampak berjatuhan butiran-butiran telur ikan, bergerak pelan satu dengan yang lainnya.

Namun hidup adalah seleksi alam, yang kuat itulah berarti yang bertahan hidup. Telur-telur ikan yang berjatuhan tidak menetas seperti layaknya ikan biasa. Banyak diantara mereka yang pecah sebelum mencapai ke dasar laut, akibat tekanan udara yang terlalu kuat. Dari sekian banyak telur ikan yang ada, yang tersisa hanya satu butir telur ikan. Beberapa saat setelah telur ikan yang lainnya pecah, telur ikan yang terakhirpun pecah, dan keluarlah seekor ikan kecil, yang siap mengarungi kehidupan yang harus ia jalani.

Ikan kecil mulai bergerak meninggalkan tempat dimana ia dilahirkan. Hal pertama yang ia jumpai adalah sebuah tempat yang sangat menarik dan rasanya terlalu sayang kalau dilewatkan begitu saja. Tempat itu dipenuhi oleh rumput-rumput (berbentuk Daun Ganja) yang beterbangan dimana-mana, berputar satu dengan yang lainnya secara berlawanan arah. Kemudian tanpa berpikir panjang ia langsung memasuki area dimana rumput-rumput itu beterbangan.

Setelah ia berada didalam, tiba-tiba dari dasar laut keluarlah keluarlah kepulan-kepulan asap. Menyadari ini bukan tempat yang layak untuk ia tinggali, akhirnya ia bergegas meninggalkan tempat itu. Hanya saja sesaat sebelum ia sempat meninggalkan tempat itu, kondisi air sudah berubah terlebih dahulu.

Dari permukaan air keluar semacam cairan berwarna biru tua yang mengotori seluruh perairan dan membuat suasana jadi gelap dana agak sedikit mnyeramkan.

Ikan kecil berusaha terus berjalan ke depan, akan tetapi dari atas permukaan air, berjatuhan lempengan logam sisa – sisa pembuangan pabrik dengan aneka bentuk.

Di dalam lempengan logam itu ada yang bertuliskan logo No free Seks, Say no to Drugs dan logo anti narkoba. Lempengan logam tersebut hampir jatuh bergiliran menimpanya, akan tetapi dengan hati-hati dan cekatan ikan kecil itu berhasil menghindarinya. Dan akhirnya ia pun berhasil keluar dari air keruh tersebut.

Sekeluarnya dari tempat itu, kini ia memasuki sebuah perairan yang lingkungannya tampak gersang dan sepi.

Sepertinya jarang sekali ada kehidupan disini, tapi suasana disini nampak lebih damai.

Ikan kecil mulai menyukai tempat itu, ia berkeliling dan berputar mengitari area itu.

Ketika ia mulai menyukai tempat itu, lambat laun terdengar bunyi gemuruh yang semakin lama tersa semakin keras dan mendekat.

Ikan kecil mulai merasa gelisah dan secara tiba-tiba, dari permukaan laut muncul sebongkah besi, yang ternyata adalah pipa pembuangan limbah industri yang kemudian ia mengeluarkan kotoran berupa limbah cair panas teoat dihadapan sang ikan. Air pun menjadi keruh dan gelap, menyusul dengan matinya sang ikan.

Untuk mendapatkan gambaran yang lebih jelas mengenai tampilan cerita, story board dapat dilihat pada bagian **Proses Produksi** Bab ini.

### 4.2.1. Pembuatan Image/ Photo untuk Master

setelah semua ide atau gagasan tersusuna rapi dalam storu\yboard beserta bahan-bahannya, maka tahap selanjutnya adalah membuat dan mengolah Image - image dalam bentuk File (.BMP atau .JPEG) dari hasil proses scan yang diolah dengan mnggunakan program Adobe Photoshcp.

Untuk menjaga ken\mungkinan image-image itu hilang atau terhapus, maka dibuatlah copy file-nya sehingga tiddak akan terjadi kesulitan dalam proses pengolahannya. Dan diusahakan tidak mengolah Master Imagenya, namun file copy-nya, sehingga Master Image-nya tetap seperti aslinya (sebelum diolah). Namun bisa juga file0file image yang ssudah diolah tersebut dijadikan sebagai master image, karena image-image tersebut sudah bisa ditampilkan dalam produk publikasi multimedia yang menarik setelah mengalami proses pengolahan dengan berbagai macam efek atau desain yang diinginkan.

### 4.3 Proses Produksi

Tahapan proses desain dan produksi ini secara garis besarnya dibagi kedalam 6 tahapan yang harus dilakukan, antara lain:

1. Tahap Kreasi (*Creating*)
2. Tahap Modelling (*Modelling*)
3. Tahap Animasi (*Animation*)
4. Tahap pencahayaan ( *Lighting*)
5. Tahap bayangan (*Shading*)
6. Tahap Render (*Rendering*)

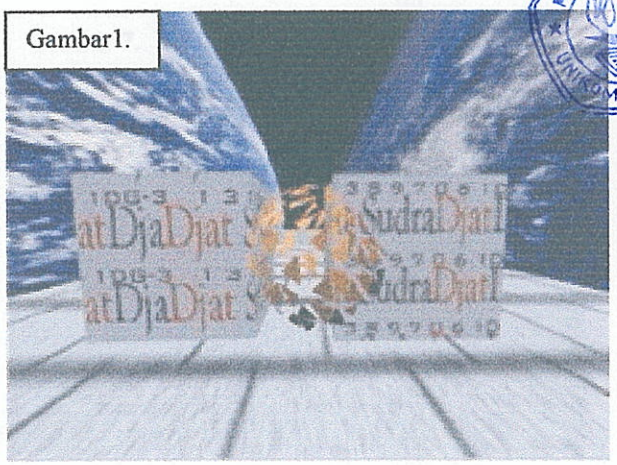
Untuk pembuatan Publikasi multimedia ini penyusun membagi menjadi beberapa bagian yang sesuai dengan tujuan untuk mempercepat waktu proses pembuatan dan susunannya rapi dan benar.

Berikut ini adalah beberapa hasil dari proses pembuatan produk publikasi multimedia yang menggunakan program 3D MAX, Adobe Photoshop dan Adobe Premier.

Dan juga merupakan Storyboard dari Klip Multimedia Membangun Jiwa Peduli Lingkungan.

PERPUSTAKAAN UNIKOM BANDUNG

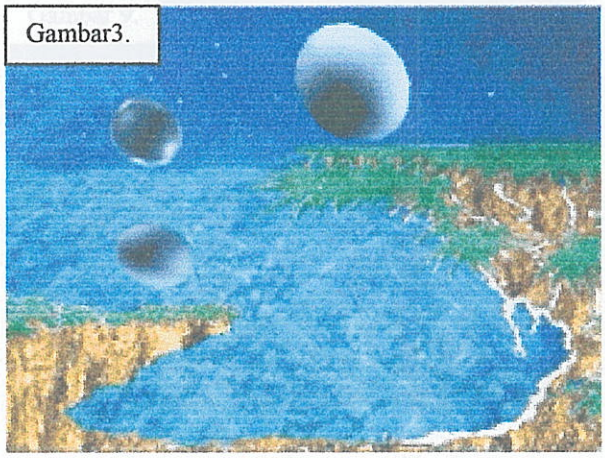
Gambar1.



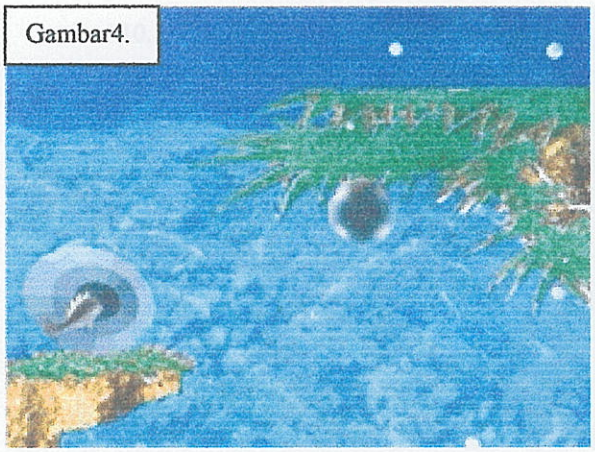
Gambar2.

Manuasia dan alam
Adalah korelasi sebab
akibat tanpa henti....

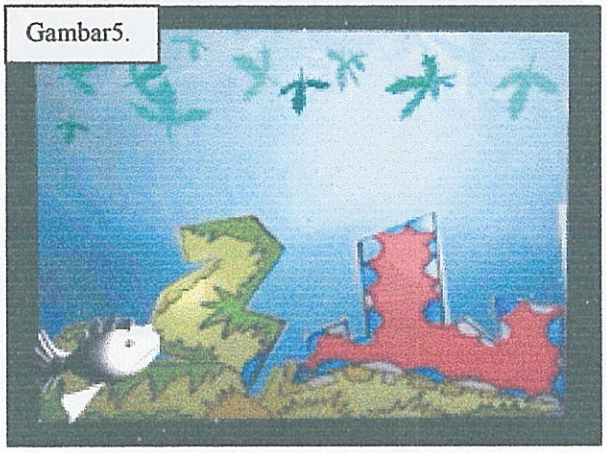
Gambar3.



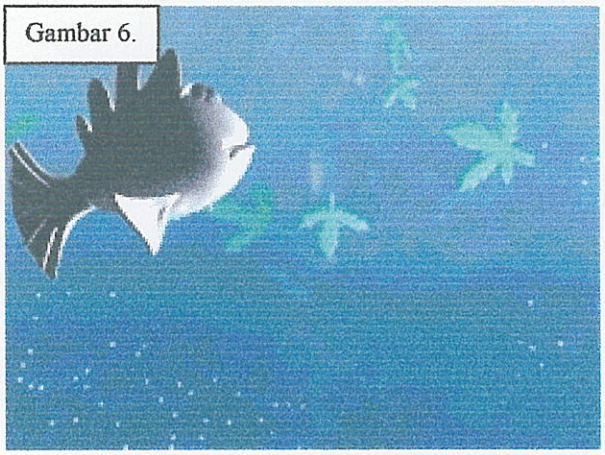
Gambar4.



Gambar5.

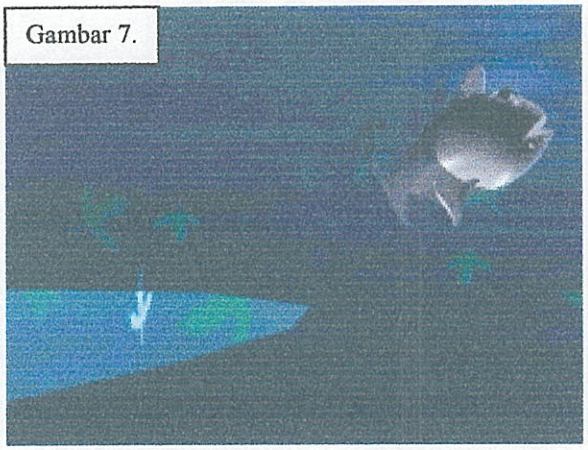


Gambar 6.



PERPUSTAKAAN UNIKOM BANDUNG

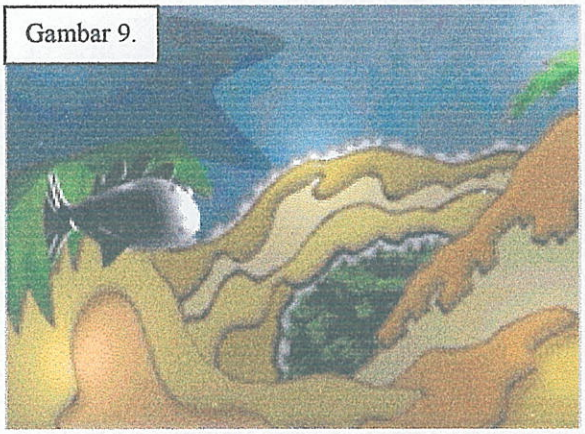
Gambar 7.



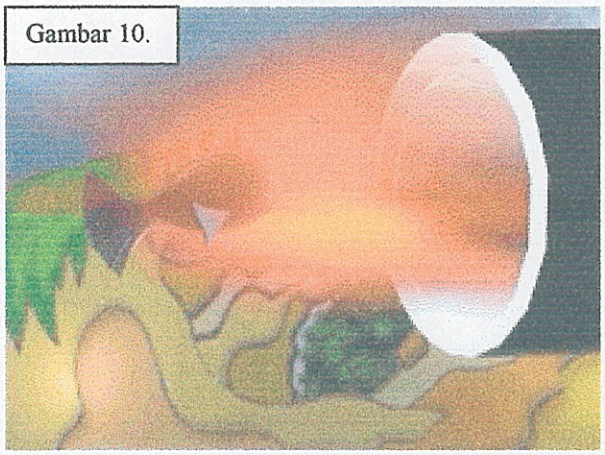
Gambar 8.



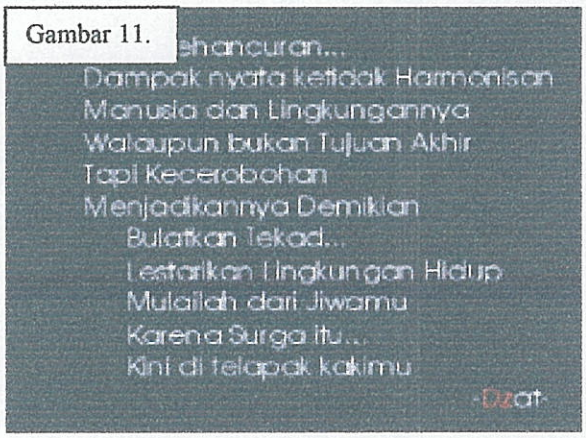

Gambar 9.



Gambar 10.



Gambar 11.



**Keterangan gambar:**

| | |
|---|---|
| Gambar 1. | Tampilan pembukaan dari Klip multimedia yang menampilkan Label Rumah Produksi (Produsen ), **Djadjat Sudradjat DG-31897061**. Tayangan yang ditampilkan adalah sebuah bola basket yang bergerak lincah diantara dua buah balok. Yang pada akhirnya bola tersebut meledak, terjepit oleh dua buah balok yang berlabelkan Djadjat Sadradjat DG-31897061. |
| Gambar 2. | Kata pengantar yang berisikan puisi mengenai hubungan sebab akibat Antara alam dengan manusia. |
| Gambar 3. | Tampilan awal dari isi klip. Telur berjatuhan dari permukaan laut ke dasar. |
| Gambar 4. | Ikan keluar dari telur terakhir. |
| Gambar 5. | Ikan memasuki area yang penuh dengan pemandangan yang menarik Dan misterius. Dari kejauhan tampak daun ganja beterbangan. |
| Gambar 6. | Karena rasa penasarannya ikan mendekati dedaunan. Dan bergerak lincah diantaranya. |
| Gambar 7. | Air menjadi keruh dan ikan berusaha keluar dari air keruh tersebut. |
| Gambar 8. | Ikan berada dalam air keruh dan didalamnya ia melihat banyak sekali kotoran yang dikandungnya. |
| Gambar 9. | Ikan berhasil keluar dari polusi air |
| Gambar 10. | Ikan disembur oleh limbah pabrik yang lebih dahsyat dan ia menemukan ajalnya disana. (Gbr. 11, kata penutup). |

## 4.5 Proses penggabungan Elemen Multimedia

PERPUSTAKAAN UNIKOM BANDUNG

Untuk menggabungkan elemen-elemen multimedia yang terdiri dari Grafis Bitmap, JPEG, Animasi, Audio dan Video menjadi satu lesatuan yang dikemas menjadi satu file audio video. Maka untuk tahap selanjutnya adalah mempersiapkan proses penggabungan pada program Adobe premier sebagai proses akhir untuk menggabungkan semua file, baik yang berupa still Image (PSD, BMP, JPEG, dll). Image Dinamis, animasi, video serta audio (WAV)yang nantinya akan dihasilkan kedalam bentuk movie file yaitu .AVI.

Proses penggabungan ini merupakan suatu babak final dari pengolahan-pengolahan sebelumnya. Adapun dalam babak final ini ada beberpa elemen seperti filter, motion, transparansi, superimpose, juga transisi yang biasa diberikan ketika dilakukan penggabungan untuk untuk menghasilkan satu priduk tayangan publikasi multimedia yang menarik.

Ada beberapa eleman yang perlu dijelaskan disini, antara lain:

**Filter**

Yaitu pemberian efek atau modifikasi pada objek baik berupa Image, Video ataupun Audio, sehingga bisa menghasilkan klip atau adegan yang memiliki nilai atau karakteristik yang baik.

**Superimpose**

Yaitu penggabungan beberapa metode didalam menampilkan klip yang satu dengan yang lainnya dalam satu tayangan/ tampilan. Seperti halnya dengan transparansi yang bisa melihat beberapa adegan (klip) yang berlapis-lapis.

Setiap klip baik yang berupa Video ataupun Audio digabungkan menjadi Superimpose didalam Timeline. Didalam Timeline ini ada beberapa tempat untuk menypan masing-masing bagiannya, seperti klip yang berupa audio disimpan pada audio 1 atau audio 2.selanjutnya ada bagian transisi yang digunakan untuk menghilangkan kesan perpotongan pada masing-masing klip atau adegan. Transisi ini akan membentuk animasi, karena didalam transisi ini sudah disediakan berbagai macam animasi dalam menampilkan perpindahan dari klip yang satu ke klip yang lainnya. Transisi disimpan pada bagian Timeline yang disebut dengan Track transisi.

Sehingga akhirnya secara keseluruhan akan dihasilkan klip atau adegan tayangan yang menarik berupa tayangan publikasi multimedia yang dikemas dalam bentuk tayangan Video CD.


INDONESIAN GERMANY INSTITUTE
IGI