BAB IV

ANALISA PEMBUATAN PRODUK

Dalam pembuatan produk 'Klip Multimedia', ada beberapa hal yang harus diperhatikan, mulai dari pembuatan storyboard sampai dengan mastering, dari bentuk desainnya itu sendiri dengan penataan letak atau posisi image, pengkomposisian, pewarnaan, pengaturan hubungna antar halaman , keselarasan animasi dengan musik / suara. Sehingga bisa menghasilkan suatu produk yang komunikatif dan inovatif dari segi penyampaiannya terhadap masyarakat. Kesesuaian musik / suara yang diambil dengan tema, pengolahan image baik srill image maupun image dinamis yang disertakan dalam produk, pemilihan jenis huruf, pengaturan waktu dan keselarasan image yang dipakai baik still image maupun image dinamis dengan tema produk.

Dalam bab ini dibahas mengenai pembuatan produk, dari mulai perencanaan, pembuatan story board, proses produksi, pengujian / test terhadap produk dan pengemasan produk.

4.1. Persiapan

Persiapan yang pertama kali dilakukan adalah proses pencarian ide. Ide atau gagasan ini tidak lepas dari konteks tema yang sudah ada yaitu 'Pemberdayaan Komputer Pada lingkungan Masyarakat'. Maka berkenaan dengan tema tersebut penyusun mendapatkan suatu gagasan yang ada di lingkungan masyarakatnya sendiri yaitu mengenai pelestarian budidaya seni suara

ayam pelung. Sehingga ide atau gagasan tersebut bisa dijadikan sebagai bahan konsep pada produk multimedia ini.

Setelah ide atau gagasan tersebut tersusun dengan rapi maka tahap selanjutnya adalah melakukan risert atau penelitian secara obyektif kelokasi peternakan ayam pelung dan tempat kontes ayam pelung lalu mempersiapkan bahan-bahan tersebut untuk dijadikan sebagai bahan-bahan selanjutnya sampai dengan tahapan finishingnya.

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

Persiapan selanjutnya adalah mempersiapkan komputer dengan fasilitas multimedianya berupa speaker, CD Rom, Mic, Tape recorder dan software-softwarenya yang akan dibutuhkan untuk proses pembuatan produk tersebut, yaitu diantaranya; 3D Studio Max R.3, Adobe Photo Shop, Corel draw, Adobe Premiere, Ifilm Edit, Ulead 3D Cool, Creative CD, Creative Wave, Sound Recorder, Xing Mpeg, dan MS Word 98.

Sebelum pada tahap perencanaan dilakukan pengembangan konsep visual dan kreativitas mengolah bahan atau data-data yang sudah diperoleh kemudian melakukan persiapan produksi animasi dan pasca produksi.

4.2. Perencanaan

4.2.1. Story Board

Ide atau gagasan semula yang sudah disusun rapi kemudian dijadikan suatu cerita (Story Board)-nya dari tahap awal / pembukaan sampai dengan

selesai. Secara garis besarnya bahwa cerita yang akan di buat susunannya adalah dimulai dari opening (pembukaan) dilanjutkan dengan menampilkan peta Indonesia dan peta Jawa Barat dalam bentuk animasi, kemudian isinya mengenai objek cerita yang akan ditampilkan dan berakhir dengan penutupan berupa animasi ayam pelung.

Namun untuk lebih jelasnya story Board tersebut bisa dilihat pada akhir bab ini.

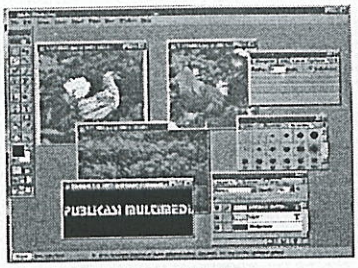
4.2.2. Pembuatan Image / Photo untuk Master

Setelah semua ide atau gagasan tersusun rapi dalam storyBord beserta bahan-bahannya, maka untuk tahap selanjutnya adalah membuat dan mengolah image-image dalam bentuk file (.BMP atau .JPEG) dari hasil proses scan yang diolah dengan menggunakan program Adobe Photoshop.

Untuk menjaga apabila image-image tersebut hilang atau terhapus maka dibuatlah copy file-nya sehingga tidak akan terjadi kesulitan dalam proses pengolahannya. Dan diusahakan tidak mengolah master imagenya namun file copy-nya, sehingga master imagenya tetap seperti aslinya yang belum diolah.

Namun bisa juga file-fike image yang sudah diolah tersebut dijadikan sebagai master image karena image-image tersebut sudah bisa ditampilkan dalam produk klip multimedia yang menarik setelah mengalami proses pengolahan dengan berbagai macam efek atau desain yang diinginkan.

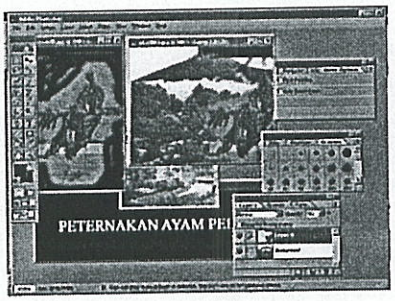
Berikut ini adalah beberapa contoh proses pengolahan image seperti yang sudah dijelaskan diatas :



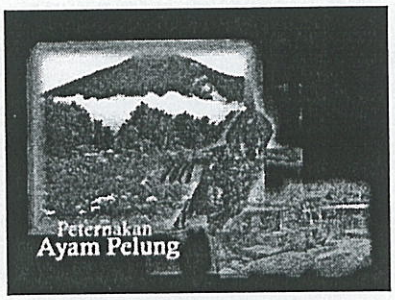
Gb 9.Photo-Photo
sedang dalam pengolahan
program Photoshop



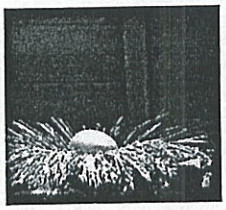
Gb 10.Photo-photo sudah diolah
memakai Program Photoshop



Gb 11. Pengolahan Photo-Photo
Memakai Program Photoshop



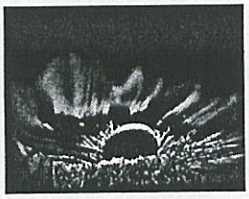
Gb 12.Hasil Pengolahan
Memakai Program Photoshop



Gb 13. Pengolahan Photo-photo
Memakai Efek Lighting



Gb 14. Pengolahan Photo-photo
Memakai Efek DropShadow dan Croping



Gb 15 .Pengolahan Photo-photo
Memakai Efek Bur More

4.3. Proses Produksi

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

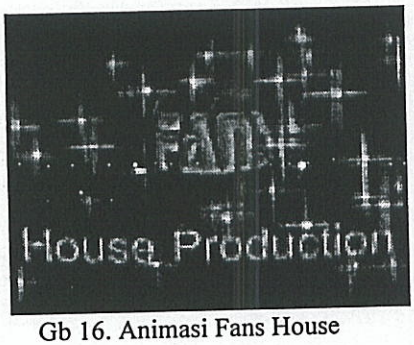
1. Tahap Kreasi *(Creating)*
2. Tahap Model *(Modeling)*
3. Tahap Animasi *(Animation)*
4. Tahap Pencahayaan *(Lighting)*

5. Tahap Bayangan *(Shading)*
6. Tahap Render *(Rendering)*

Untuk pembuatan Klip Mutimedia ini penyusun membagi menjadi beberapa proses bagian yang sesuai dengan story board yang sudah dibuat dengan tujuan untuk mempercepat waktu proses pembuatan dan susunannya rapi dan benar.

Berikut ini adalah beberapa bagian proses pembuatan produk klip multimedia yang menggunakan program Adobe Premiere dan 3D Studio MAX, sebagai berikut :

4.3.1.Animasi FANS House Production sebagai Opening



Gb 16. Animasi Fans House

Ini adalah salah satu tayangan pembukaan (opening) hasil dari proses pembuatan animasi yang menngunakan program 3D Max Release. 3.1. Adapaun langkah-langkah pembuatannya sebagai berikut :

1. Buka program 3D Max
2. Klik Menu file buka halaman baru (New)
3. Klik kursor pada viewport bagian Top untuk tampilan Objek
4. Membuat Bumi dengan menggunakan Sphere pada Comand Panel dengan ukuran r: 2.5 cm
5. Membuat Teks dengan menggunakan fasilitas Teks pada menu splines namun sebelumnya tekan tombol Create

6. Buka menu Rendering untuk membuat efek Lens Flare. Efek ini diperoleh setelah memilih Video Post pada menu bar Rendering.
7. Buka Add image Filter Event, lalu pilih lens effects Flare sebagai image filter effect
8. Setup event Lens Flare ini, sehingga muncul kotak dialog Lens Effects Flare
9. Aurlah ukuran dan kekuatan Lens Flare tersebut sehingga bisa menimbulkan kesan kelap-kelip
10. Jalankan proses animasinya pada tombol animasi.

4.3.2.Animasi Persembahan

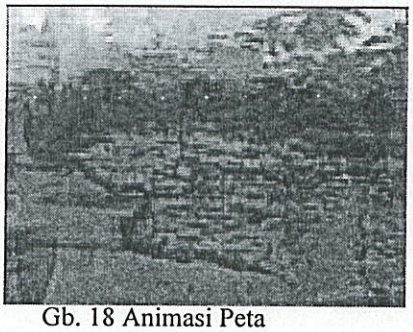


Gb. 17 Animasi Persembahan

Ini adalah salah satu hasil dari proses pembuatan animasi yang menggunakan program Adobe Premiere. Langkah-langkah pembuatannya adalah sebagai berikut :

1. Buka program Adobe Premire
2. Buka project baru pada menu file
3. Membuat teks dengan fasilitas New Tittle pada menu file
4. Olah teks tersebut dengan ukuran 14 dan jenis hurufnya BlackLight.dan beri warna Hijau dan Merah muda.
5. Modifikasi Teks tersebut dengan menambahkan effect Image Pan pada dan sebelumnya klik kanan dahulu baru pilih menu filter.
6. Untuk melihat hasilnya bisa ditampilkan dengan cara klik kanan lalu pilih Motion dan atur posisinya di Center.

4.3.3. Animasi Peta



Gb. 18 Animasi Peta

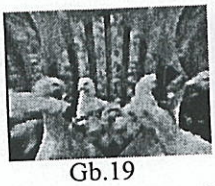
Ini adalah salah satu tayangan dari hasil proses pengolahan Image/Photo yang menggunakan program Adobe Photo Shop 5.5 dan program Adobe Premiere 5.1. Adapun proses pengerjaannya adalah sebagai berikut :

1. Buka lebih dahulu program Adobe PhotoShop , kemudian buka file baru dan diberi background transparan
2. Pilih image/photo peta yang akan diolah. Dan sebelumnya image/photo peta ini diperoleh dari hasil scan.
3. Modifikasi image tersebut dengan mengatur Brightness dan Contrast pada menu bar Image , lalu pilih Adjust.
4. Setelah selesai dimodifikasi , file tersebut disave dengan extentionnya JPEG atau Bitmap.
5. Buka program Adobe Premiere, kemudian membuat file baru, dan buka file yang tadi sudah dibuat di Program Adobe Photoshop
6. Beri file tersebut effect transition dan pilih Drop Shadow sehingga memberikan kesan animasi
7. Tambahkan dengan filter dan pilih Image Pan untuk menampilkan kesan animasi kamera Zoom in.

4.3.4. Beberapa Cuplikan still Image / Photo

Ini adalah beberapa Image/Photo hasil dari pengolahan program Adobe PhotoShop dan Adobe Premiere dan proses pembuatannyapun sama seperti

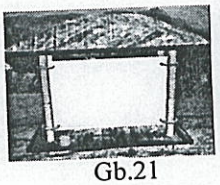
penjelasan diatas. Image/Photo ini adalah bagian dari cupilkan-cuplikan tayangan Klip Multimedia yang ditambah dengan ppengolahan animasi kamera. Berikut ini adalah beberapa hasil dari cuplikan Image/Photo tersebut :



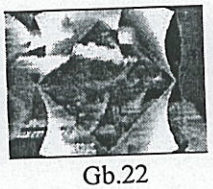
Gb.19
Efek Transisi



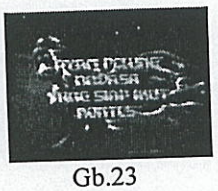
Gb.20
Modifikasi Teks



Gb.21
Animasi Gubuk



Gb.22
Proses Transisi



Gb.23
Modifikasi Teks

4.4. Proses Integrasi /Penggabungan Elemen Multimedia

Untuk mengintegrasikan elemen-elemen multimedia yang terdiri dari grafis Bitmap, JPEG, Animasi, Audio, dan video menjadi satu kesatuan yang dikemas menjadi satu file audio video. Maka untuk tahap selanjutnya adalah mempersiapkan proses penggabungan pada program Adobe Premiere sebagai proses akhir untuk menggabungkan semua file baik yang berupa still image (. PSD, .BMP, .JPEG, dll), Image Dinamis (Animasi, Video0 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 beberapa elemen seperti filter, motion, transparansi, superimpose, juga transisi yang biasa diberikan ketika dilakukan penggabungan untuk menghasilkan suatu produk tayangan klip multimedia yang menarik.

Ada beberapa elemen yang perlu dijelaskan disini,antara lain ;

-. Filter yaitu pemberian efek atau modifikasi pada objek baik berupa image, videon ataupun audio, sehingga bisa menghasilkan klip/adegan yang memiliki nilai dan karakteristik yang baik.

-. Superimpose yaitu penggabungan beberapa metode di dalam 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 dalam Time line. Di dalam timeline ini ada beberapa tempat untuk menyimpan masing-masing bagiannya, seperti klip yang berupa video disimpan pada video1 atau video2, kemudian klip yang berupa audio disimpan pada audio1 atau audio2.

Selanjutnya ada bagian transisi yang digunakan untuk menghilangkan kesan perpotongan pada masing-masing klip atau adegan. Transisi ini akan membentuk animasi, karena di dalam transisi ini sudah disediakan berbagai macam animasi dalam menampilkan perpindahan dari klip yang satu ke klip yang lainnya.Transisi ini disimpan pada bagian timeline yang disebut dengan track transisi.

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

Namun untuk mengetahui lebih jelas mengenai proses Integrasi ini, penulis akan berikan gambarannya pada halaman lampiran.


INDONESIAN GERMANY INSTITUTE
IGI