BAB III

DATA PEMBUATAN PRODUK

3.1 HARDWARE

Hardware adalah perangkat keras dari sebagian komponen-komponen di dalam sebuah komputer contohnya seperti keyboard, mouse, monitor, printer, memory, CD Rom, CD Writer, sound card dan lain-lain.

3.1.1 Memory

Untuk memprediksi kebutuhan akan memory dari sebuah produk multimedia, kita harus mempunyai gambaran yang jelas mengenai isi dan ruang lingkup dari kita. Citra berwarna, text, suara, video clip dan kode-kode pemograman untuk mengintregrasikan elemen-elemen multimedia, membutuhkan memory maksudnya, sebelum kita akan membuat sebuah animasi seharusnya kita melihat dulu seberapa besar kemampuan memory dalam hardisk kita sehingga dalam pengerjaannya tidak menemui hambatan.

Makin banyak elemen-elemen multimedia yang dibutuhkan dan diintregrasikan tentu kita membutuhkan memory yang banyak pula. Ketika kita sedang membuat multimedia, kita juga perlu untuk mengalokasikan memory untuk menyimpan dan membuka file-file yang digunakan selama pembuatan.

Dengan PC multimedia (MPC), jumlah RAM / memory yang diperlukan untuk memproduksi multimedia adalah 8 MB atau lebih banyak lebih bagus. Disini penulis menggunkan memory 32 MB. Mengkonsumsi memory dengan

jumlah yang besar berfungsi untuk membuka, mengkopi, atau mentrasfer file grafik, suara atau video. Disini penulis menggunakan Memory sebesar 32 MB.

3.1.2 Hard Disk

Selain memory, kita membutuhkan tempat penyimpanan yang permanen, untuk menyimpan data atau file secara permanen kita membutuhkan hard disk. Hard disk adalah alat penyimpan data biner yaitu kumpulan nomor-nomor atau bahasa komputer yang berupa angka-angka yang secara mudah dapat di baca oleh komputer. Harddisk dapat memuat informasi lebih banyak dibandingkan dengan disket dan harddisk dapat mentransfer data informasi dengan cepat.

Hard disk adalah alat penyimpan data atau file yang banyak dipakai dan terpasang di komputer. Hard disk merupakan tumpukan piringan logam keras dilapisi magnet sensitif, dan sederetan head/ sensor yang menyampung setebal rambut di atas permukaan piringan yang berputar dengan cepat. Kapasitas penyimpanan hard disk bervariasi dari 20 Megabyte sampai lebih dari 3 Gigabyte.

Penulis di sini menggunakan hard disk Quatum jenis Sirocco dengan kapasitas 3,2 Gegabyte. Untuk membuat multimedia, kita membutuhkan hard disk yang besar. Sebagian terbesar komputer terjual dengan hard disk yang sudah terpasang, dan softwear sistem komputer men-boot dari hard disk.

3.1.3 Monitor

Monitor yang dibutuhkan untuk memproduksi multimedia, tergantung dari jenis produk multimedia yang akan dihasilkan dari komputer yang dipakai.

Tersedia berbagai macam jenis dan merek, dari monitor mulai 14 inch sampai 21 inch. Pengembangan multimedia yang serius seringkali menyambungkan lebih dari satu monitor ke komputer dengan memakai graphic card tambahan.

Jumlah maksimum yang dapat ditambahkan pada monitor tergantung pada graphic card dari Ram Video (VIRAM) yang terinstall pada komputer. Jumlah VIRAM yang baik untuk produksi multimedia adalah 2 Megabyte. Monitor PC mempunyai kapasitas yang bervariasi dari 8-Bit (256 warna), 16-Bit (32000 warna) sampai 24- Bit (1 Juta warna). Sudah tentu semakin banyak warna yang ditampilkan, semakin lambat warna tersebut ditampilkan, perfomancenya menurun. Untuk menaikan perfomance tersebut accelerator card untuk monitor dapat digunakan. Penulis menggunakan monitor NEXT DIGITAL 14".

3.1.4 CD Rom

CD Rom Drive telah menjadi bagian integral dari PC multimedia dan merupakan alat penyimpanan data atau file yang menyimpan informasi dalam jumlah sangat besar, seperti grafik, foto-foto, suara, program aplikasi, game, video atau film. CD Rom player dalam mengakses dan mentransmisikan data dengan kecepatan mulai dari 150 K per detik (1X,dibaca kali), 2X, 3X, 4X, 12X sampai 64X. Penulis menggunakan CD Rom Drive dengan kecepatan 50X.

3.1.5 Sound Card

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

menghasilkan suara. Banyak sound card tersedia di pasaran dan cocok untuk progran window dan dapat menghasilkan suara. Jika window tidak menyediakan driver yang sesuai untuk suatu sound card, maka haruslah menginstall terlebih dahulu driver tersebut, yang biasanya terdapat bersamaan dengan sound card pada saat kita membeli.

3.1.6 Keyboard dan Mouse

Keyboard suatu perangkat input yang biasa digunakan oleh user dalam berinteraksi dengan sebuah komputer. Pada PC, keyboard tersambung langsung pada motherboard. Keyboard memiliki bermacam-macam layout yang tergantung pada sistem dan model keyboard itu sendiri, kebanyakan keyboard untuk PC adalah model 1001 artinya keyboard yang memiliki 1001 tombol.

Sedangkan mouse adalah perangkat input standar untuk berinteraksi dengan sebuah interface (GUI), seperti menu pull-down, status bar, control palette dan box dialog. Pada PC, Mouse adalah suatu pilihan, karena Windows masih dapat menerima signal-signal dari keybord, seperti enter dan sebagainya. Tetapi walaupun demikian, dianjurkan untuk memakai mouse supaya kita dalam mengakses program lebih cepat dan nyaman, apalagi banyak program aplikasi multimedia di desain untuk pemakaian mouse. Mouse dengan Rooling Ball merupakan Mouse yang banyak digunakanm untuk menghasilkan kursor (cursor) dan signal-signal perintah.

Tombol-tombol yang terdapat pada mouse mempunyai fungsi yang bervariasi, seperti pointing dan double clicking untuk membuka sebuah dokumen,

ataupun operasi yang disebut click-and-drag, yang artinya tombol mouse ditekan kebawah dan ditahan lalu digerakan untuk memilih sebuah obyek atau item pada menu pull-down. Dan biasanya mouse mempunyai dua sampai tiga tombol.

3.1.7 Printer

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

3.1.8 CD Writer

Hasil akhir dari sebuah karya/produk komputer grafis dapat berupa cetakan atau digital. Hasil akhir yang berupa digital sudah tentu mempunyai kapasitas penyimpanan yang sangat besar sehingga tidak mungkin dapat disimpan dalam sebuah disket, selain dapat disimpan dalam harddisk, file ini pula disimpan dalam sebuah CD sehingga lebih praktis dan aman.

Untuk melakukan proses tersebut maka dibutuhkannya CD Writer yang mempunyai kemampuan untuk mentrasfer data/informasi kedalam sebuah CD (CD Recorddable).

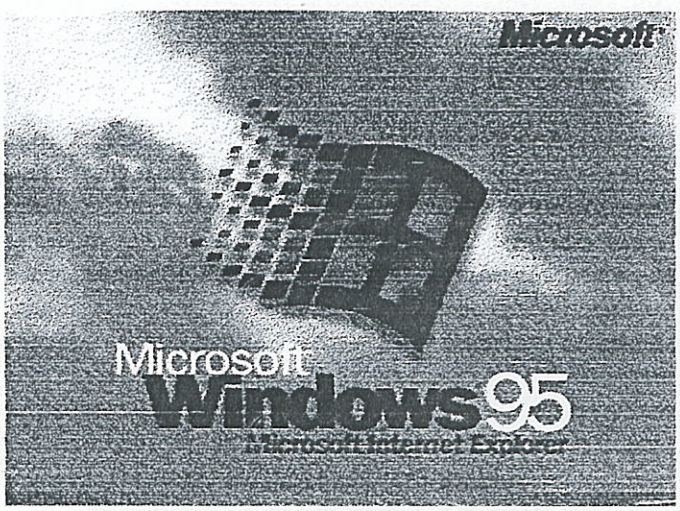
3.2 SOFTWARE

3.2.1 Operating System (Windows 95)

Operating system adalah suatu program yang menghubungkan user agar dapat berinteraksi dengan komputer. Operating system ini mutlak diperlukan

dalam sebuah komputer, karena tampa operating system komputer tidak bisa apa-apa karena sortware-software aplikasipun tidak dapat dijalankan.

Dimana operating system ini telah melengkapi dirinya dengan driver-driver pada systemnya yang sesuai dengan hardware yang ada dipasaran dan mendeteksi serta mengkonfigurasikannya secara otomatis.



Gambar3.1 Operating System (Windows 95)

3.2.2 Adobe Premiere (Versi 5.1)

Adobe Primiere adalah program pengelolahan video dalam komputer destop. Adobe Premiere bekerja dengan aplikasi microsoft video dan quick time for windows. Software ini mempunyai kemampuan untuk merekam, membuat dan memainkan file dengan menggunakan video, sound. Animasi, foto, gambar, teksdan sumber lain yang menggunakan personal komputer.

Sebagai software pengolah video, adobe premiere juga menyediakan fasilitas untuk proses editing yang mencakup insert atau penyimpanan gambar, penyalinan (copy), replace, trasformasi, penghapusan bagian klip serta didukung

berbagai macam efeck atau filter. Untuk editing dapat dilakukan dengan menggunakan *triming windows*, Clip windows yang menampilkan klip, split, layering, komposisi, pengelolahan video atau audio.

Sedangkan output dari sortware ini dapat berupa Avi Move, Quick Time Movie, Film Strip, Autodesk FLC, Bitmap Sequence, Targa Sequence, dan Tiff Sequence.

3.2.3 3D Studio (Release 4)

3D Studio adalah perangkat lunak berbasis Dos, yang dibuat oleh perusahan yang membuat Autocad, yakni Atodesk, oleh karena itulah perangkat lunak ini dinamakan dengan Autodesk 3D Studio. Namun lebih dikenal dengan 3D Studio.

3d Studio ini mempunyai versi windowsnya yang dinamakan 3D Studio Max, sedangkan untuk versi Dos, 3d Studio terbaru adalah 3D Studio release 4.

Secara umum 3D Studio mempelajari 5 hal, yaitu, mengambar 2 dimensi (2 Shaper), Mengubah dari 2 dimensi ke 3 dimensi (3D Lofter), Membuat 3 dimensi (3D Editor) animasi (Key-Framer) dan material.

3.2.4 Autocad (realeas 14)

Autocad adalah salah satu software jenis CADD (Computer Aided Design & Drafting) yang berbasis dos dan dilengkapi dengan auto lisp yaitu bahasa pemograman yang dimengerti oleh autocad. Seperti halnya 3D Studio autocadpun dibuat oleh perusahaan autodesk.

Beberapa ruang lingkup penggunaan autocad dewasa ini yaitu dalam bidang :

- Arsitektur, misalkan dalam penggunaan gambar arsitektur, desain tata ruang, tata letak (lay out plan) dan interior
- Sipil, misalkan detail-detail kontruksi
- Mekanikal, gambar detail mesin
- Elektronika, gambar bagan elktronika
- Pembuatan Grafik
- Pembuatan Peta
- Pembuatan Logo
- Dan lain-lain.

3.3 SOFTWARE PENDUKUNG

Selain sortware-software diatas, penyusun menggunakan beberapa software pendukung lainya antara lain :

1. Sound Recorder yang digunakan untuk merekam file suara/audio.

