BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

5.1 Kesimpulan

Kehadiran Teknologi Komputer di masa sekarang ini semakin dibutuhkan oleh banyak orang. Karena dengan teknologi komputer banyak membantu dalam mewujudkan ide serta imajinasi kreatif dalam berbagai bidang. Ide serta imajinasi kreatif dalam pembuatan suatu produk sangat diperlukan untuk menciptakan produk yang bermutu, baik itu produk desain grafis maupun multimedia. Suatu produk multimedia bila dikerjakan tanpa ide tentu akan sangat sulit untuk mencapai hasil akhir. Ibaratnya seseorang yang berjalan tanpa tujuan, sedangkan tanpa imajinasi kreatif suatu produk multimedia hanya akan menjadi suatu produk yang tidak berarti karena tanpa imajinasi kreatif produk tersebut tentunya akan memiliki banyak kekurangan dan tidak bermutu.

Multimedia merupakan salah satu bentuk produk yang erat kaitannya dengan teknologi komputer. Dengan berkembangnya teknologi komputer maka otomatis berkembang pula teknologi multimedia. Berbagai macam produk multimedia memanfaatkan teknologi komputer dalam proses pembuatannya, dan semakin banyak perusahaan-perusahaan yang bergerak dalam bidang multimedia menggunakan teknologi komputer. Mereka berlomba-lomba menciptakan produk multimedia yang berisi ide-ide dan imajinasi kreatif. Setelah pembuatan tugas akhir ini, ternyata ide dan imajinasi kreatif saja tidak cukup untuk menghasilkan suatu produk multimedia karena kita dituntut untuk dapat menguasai segala perangkat yang mendukung pembuatan produk multimedia. Penguasaan perangkat ini terutama pada penguasaan komputer dan *software*-nya karena seiring kemajuan jaman maka teknologi komputer beserta *software*-nya semakin berkembang dengan pesat. Dan bila kita tidak mengikuti laju perkembangan itu maka produk multimedia kita tentunya akan tertinggal.

Kita juga perlu mengetahui segala macam proses produksi dari produk multimedia. Pada dasarnya ada empat tahapan dalam pembuatan produk multimedia, yaitu.

1. Perencanaan
2. Desain dan Produksi
3. Test
4. Kemasan dan Pengiriman

Sedangkan dalam tahap desain dan produksi terutama dalam pembuatan animasi dan pengolahan video digital secara garis besar ada enam tahap proses yang dilakukan, yaitu.

1. Kreasi / Creating
2. Model / Modelling
3. Pencahayaan / Lighting
4. Bayangan / Shading
5. Animasi / Animation
6. Render / Rendering

Pemilihan *software* yang digunakan dalam pembuatan produk multimedia menentukan hasil dari produk yang kita buat, baik kualitas maupun efektifitas dalam proses produksi. Seperti yang telah dibahas pada bab sebelumnya bahwa *software* yang mahal belum tentu baik dan cocok dengan produk yang kita buat. Karena itu sebelum kita membuat produk multimedia kita harus juga menentukan *software* apa yang akan kita gunakan, tentunya kita harus mengetahui apa kelebihan dan kekurangan *software* tersebut. Kekurangan yang terjadi pada saat pembuatan tugas akhir ini dirasakan pada *software* Adobe Premiere. *Software* ini dapat membuka berbagai macam format file. Namun setelah dilakukan penggabungan file, untuk melihat hasilnya harus di*preview* dengan proses penyimpanan sementara yang memakan waktu cukup lama. Sedangkan

kekurangan lain dirasakan pada *software* iFilm Mpeg Editor, *software* ini memang memiliki kecepatan dalam proses *preview* maupun perekaman. Tetapi *software* ini tidak dapat membuka dan menyimpan file dalam format AVI.

5.2 Saran

Selama melakukan proses pengerjaan produk multimedia ini banyak ditemukan hambatan dan kekurangan, diantaranya adalah kurangnya ruang dalam harddisk sehingga menghambat dalam proses produksi. Dan juga kesulitan dalam pemanfaatan *software* yang digunakan terutama dalam proses pemrograman yang menggunakan Microsft Visual Basic dan ini pun cukup menghambat dalam proses produksi, karena harus mempelajari *software-software* tersebut.

Untuk mencegah hal ini terjadi, bagi mereka yang akan membuat Produk Multimedia, terutama Multimedia Interaktif sebaiknya menyediakan ruang harddisk yang cukup besar untuk menyimpan file-file yang dibutuhkan selama melakukan proses produksi. Tetapi bila penyediaan ruang harddisk yang cukup ini tidak memungkinkan maka sebaiknya simpanlah dahulu file-file yang sangat dibutuhkan untuk pemrograman, bila memungkinkan simpanlah file video dan animasi yang akan dimainkan dalam multimedia interaktif setelah kita membuat rutin pemrogramannya. Karena file-file ini banyak memakan ruang harddisk, dan akan menghambat pekerjaan kita dalam membuat program interaktifnya. Pastikan progam interaktif yang kita buat dapat berjalan baik dahulu baru kita mempercantik tampilannya dengan menambah image pada backgroundnya. Selain itu bila kita ingin proses produksi berjalan lancar dan pemanfaatan *software* dapat dilakukan secara optimal maka sebaiknya kita mengetahui secara baik tentang kegunaan dan fasilitas yang disediakan dalam *software* yang kita gunakan. Carilah referensi tentang *software* yang kita gunakan, karena bila kita tidak mempunyai referensi tentang *software* yang kita gunakan maka kita harus mencari tahu kemampuan *software* tersebut dengan mencoba-coba fasilitas yang disediakan *software* tersebut dan ini tentunya memakan waktu. Dan bagi mereka yang akan membuat laporan atau makalah tentang produk multimedianya maka sebaiknya diingat dan dicatat dengan baik

semua proses produksi dan perencanaannya, karena hal ini akan sangat membantu dalam membuat laporan karena data-data yang kita butuhkan untuk membuat laporan dicatat dengan baik sehingga kita hanya tinggal menyalin dan memperbaiki kata-katanya. Semoga saran yang saya berikan ini dapat membantu mereka yang akan membuat produk multimedia.