BAB IV

TEKNIS PRODUKSI MEDIA

4.1 Proses Perancangan Media

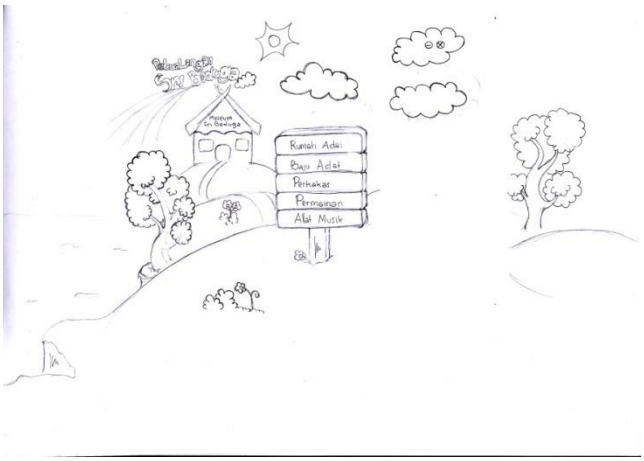
Dalam perancangan ini media dibuat animasi dengan cara digital dan sketsa awal manual. Dengan perancangan ilustrasi semenarik mungkin disukai anak-anak terutama anak berumur 9 s.d 12 tahun. Adapun tahapan –tahapan dalam pengerjaan rancangan ini :

4.1.1 Sketsa Awal

Sketsa awal adalah perancangan menggunakan sketsa pensil dibuat semenarik mungkin agar anak – anak tidak bosan dan jenuh.

- Background

  Background adalah gambar yang mendasari terbentuknya suasana yang ingin disampaikan.



Gambar 4.1 sketsa background beranda

Latar dibuat dengan nuansa lingkungan sehari–hari dimana pada zaman dahulu keadaannya masih sangat bersih dan asri karena informasi yang akan disampaikan adalah

informasi mengenai kehidupan sehari–hari pada zaman dahulu. Dalam perancangan ini ilustrasi dibuat seperti dunia kartun.

- Karakter

  Karakter dalam perancangan ini dibuat sebagai narator yang menginformasikan benda – benda yang akan disampaikan.



Gambar 4.2 karakter sri

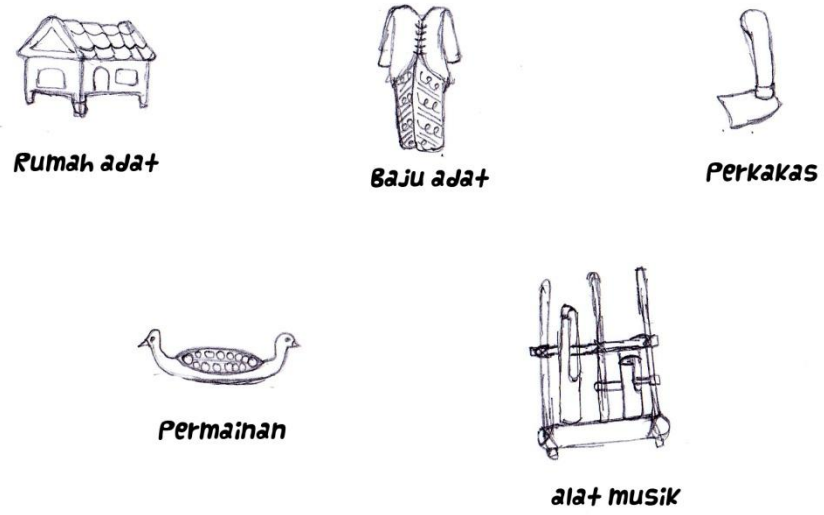


Gambar 4.3 karakter Badu

Karakter dibuat dengan gaya gambar *chibi.* Chibi adalah gaya gambar yang berasal dari gaya gambar jepang, jenis gaya gambar chibi ini mempunyai ciri–ciri berkepala besar dan pendek. Tubuh yang tidak porposional.

- Icon

  Icon adalah suatu yang mewakilkan suatu benda atau hal. Dalam perancangan ini icon disesuaikan dengan tema.



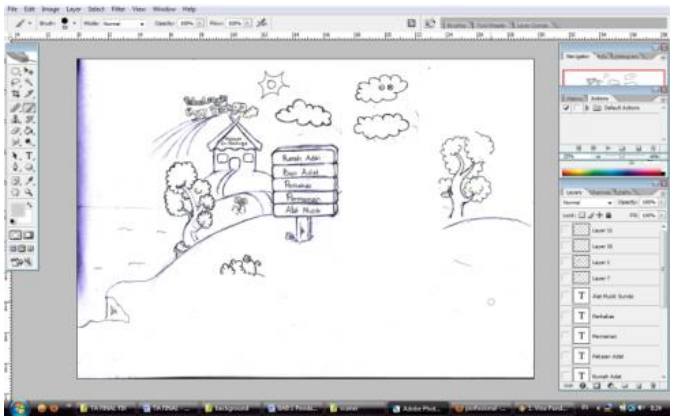
Gambar 4.4 sketsa icon

4.1.2 Tahap Perancangan

Perancangan dilakukan secara digital menggunakan 2 software yaitu *Adobe Photoshop CS 2* untuk mendigitalisasi ilustrasi yang kemuadian dianimasikan mennggunakan *Macromedia Flash MX.*

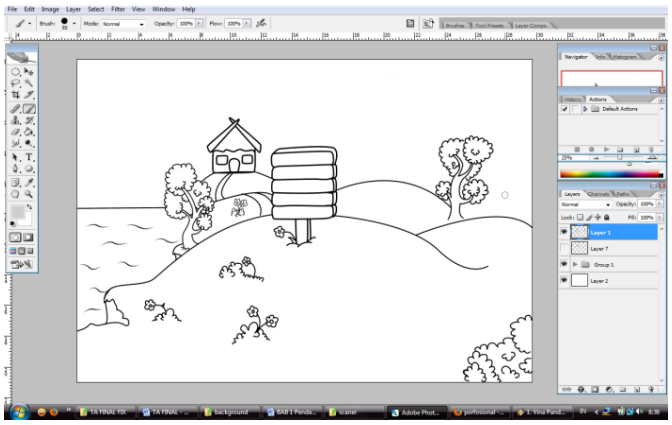
- Proses digitalisasi

  Proses digital menggunakan *Adobe Photoshop CS 2* dengan *teknis tracing* kemudian digital colloring.



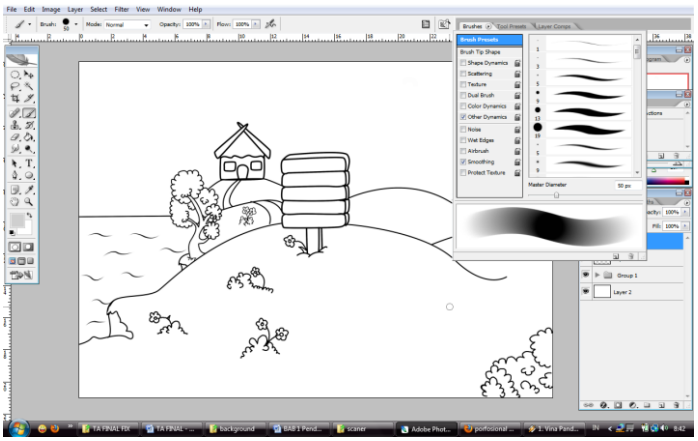
Gambar 4.5 proses *tracing*

Pertama yang harus dilakukan adalah memasukan sketsa yang akan di *trace* menggunakan *pentools* dan *brush*. *Trace* mengikuti sketsa yang sudah dibuat untuk pembuatan *outline.*



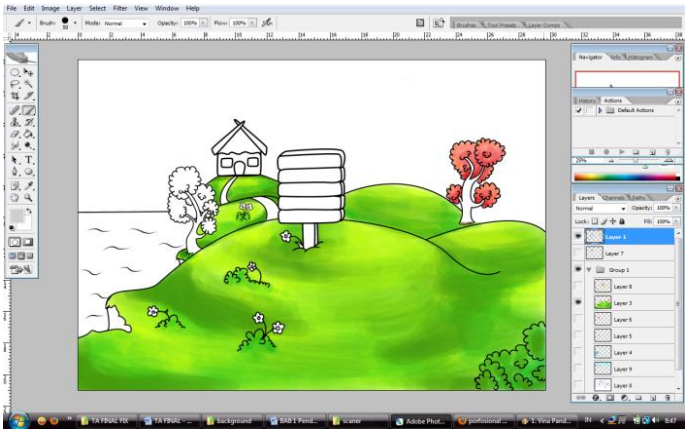
Gambar 4.6 hasil *tracing outline*

Setelah selesai melakukan tracing pada smua outline background siap di warnai dengan menggunakan *brush tool*. Sebelum mulai mewarnai, atur telebih dahulu brush agar sesuai dengan yang diinginkan.



Gambar 4.7 Pengaturan *brush*

Atur brush dengan menekan shortcut F5 kemudian pilih *other dynamic.* Pengaturan tersebut bertujuan agar warna yang dihasilkan berbayang seperti penggunaan cat air/ pewarna manual lainnya.



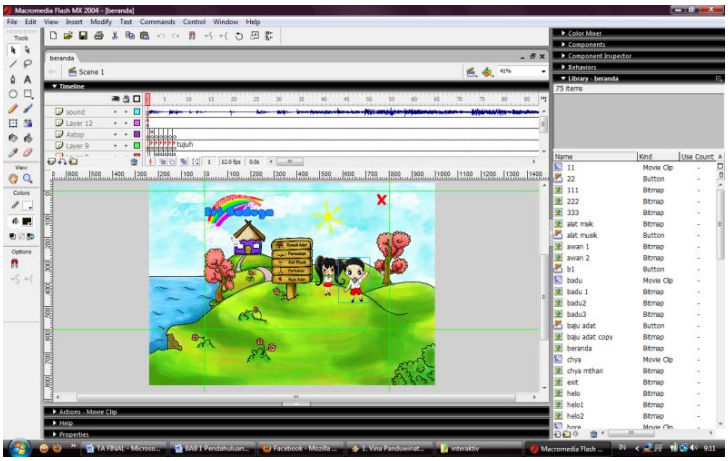
Gambar 4.8 Pewarnaan

Sesuaikan pewarnaan dengan tema yang diinginkan. Pemilihan warna dan gradasi warna juga mendukung hidupnya tema dan suasana yang diinginkan. Warna juga harus disesuaikan dengan karakteristik anak–anak. Gambar yang penuh dengan warna dan cerah.



Gambar 4.9 hasil akhir

Langkah–langkah tersebut dilakukan pada semua ilustrasi. Setelah semua ilustrasi sudah selesai di digitalisasi. Selanjutnya akan dibuat animasi dan link interaktif menggunakan software Macromedia Flash MX.



Gambar 4.10 tampilan flash

Ilustrasi yang sudah menjadi digital dianimasikan menggunakan software Macromedia Flash.

4.2 Media

Dalam perancangan ini media dibagi kedalam 2 jenis yaitu media utama dan media pendukung untuk untuk memancing, membujuk, dan merayu audiens agar mau bersikap konsumtif yang sifatnya unik dan special.

4.2.1 Media utama

Media utama yang akan dibuat adalah media interaktif berupa *cakram/compast disk.* Ukuran 800 x 600 pixel dengan resolusi 72 dpi. Terdiri dari halaman beranda, rumah adat, baju adat, permainan tradisional, perkakas tradisional, dan alat musik tradisional.



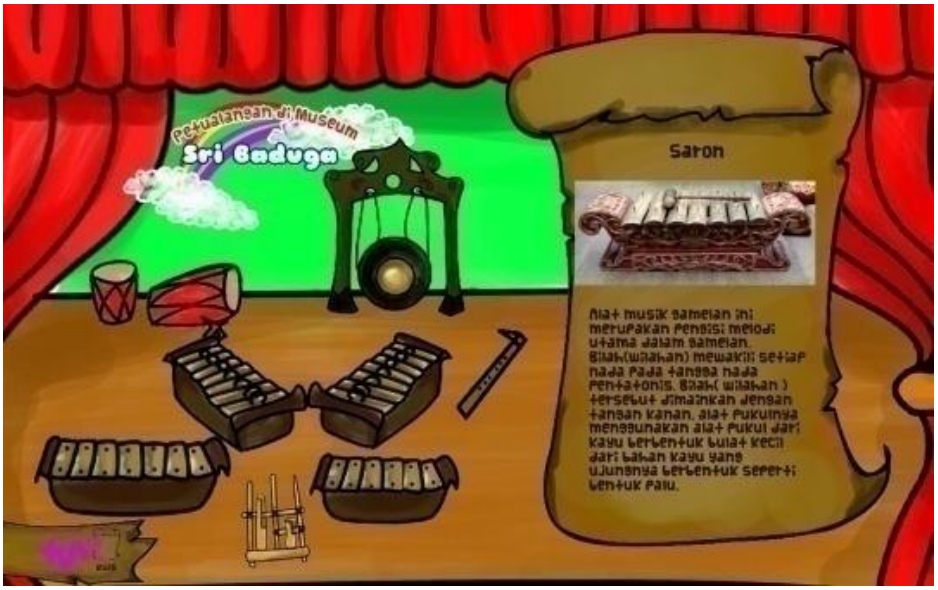
Gambar 4.11 beranda



Gambar 4.12 Rumah Adat



Gambar4.13 Permainan



Gambar 4.14 Alat musik



Gambar 4.15 Perkakas



Gambar 4.16 Baju adat

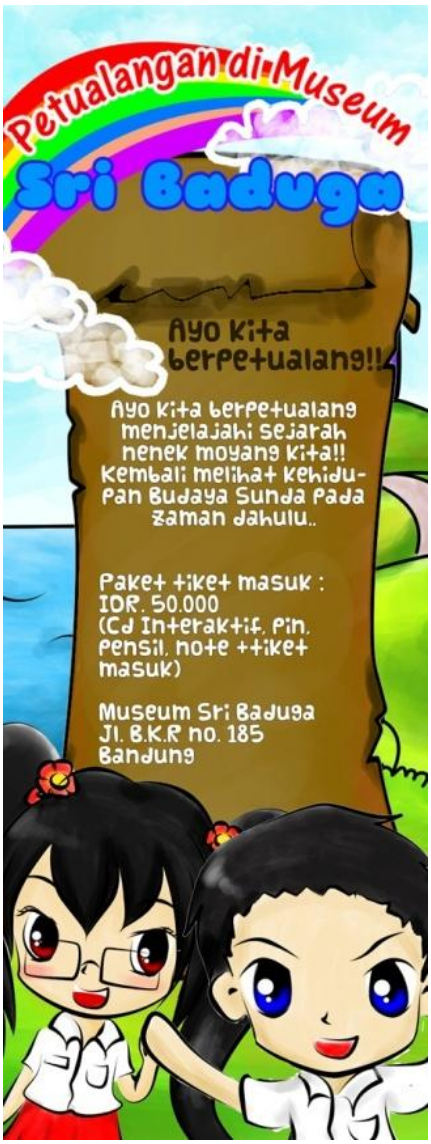


Gambar 4.17 kuis

4.2.2 Media Pendukung

Media pendukung yang dibuat untuk menarik pengunjung agar minat membeli media utama.

- X- banner



Gambar 4.18 X-banner

Ukuran : 60 x 180 cm

Bahan : banner syntetic

Teknis : laser printing

- Poster



Gambar 4.19 Poster

ukuran : 29,5 x 42 cm

Bahan : Artpaper

Teknis : cetak separasi film (cetak offset)

- Pin



Gambar 4.20 Pin

Ukuran : 6cm

Teknis : laser pin

- Brosur



Gambar 4.21 Brosur berbentuk penggaris

Ukuran : 3x15cm

Teknis : Dicetak laser menggunakan kertas artpaper 260grm
Brosur disebar di kawasan museum dan sekolah - sekolah dasar di Bandung.

- Note book



Gambar 4.22 Note book

ukuran : 10 x 15 cm

Bahan : isi : HVS
Cover : Hardcover Art paper

- Pensil



Gambar 4.23 Pensil

Ukuran : 18cm

Bahan : Pada hiasan menggunakan busa hati dan stiker