BAB IV
MEDIA DAN TEKNIS PRODUKSI

4.1. Media Utama

Proses pembuatan media interaktif ini dimulai dari pengumpulan data dan informasi yang akan dijadikan konten dari materi media interaktif tersebut, selanjutnya adalah studi visual dengan mempelajari referensi-referensi visual.

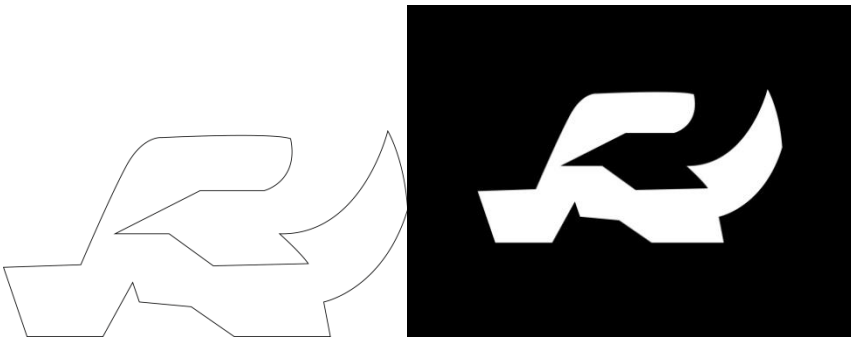


Gambar 4.1. Reverensi Visual.

Setelah mempelajari referensi visual tahap selanjutnya adalah pembuatan sketsa yang kemudian diberi *outline* menggunakan *drawing pen dan* dibersihkan menggunakan penghapus untuk selanjutnya di*scan* untuk melakukan proses pewarnaan secara digital. Setelah selesai proses pewarnaan kemudian di*layout*, pengaturan ukuran, tata letak *icon*, dan mengatur *time line* agar menjadi satu kesatuan yang akan menjadi animasi.

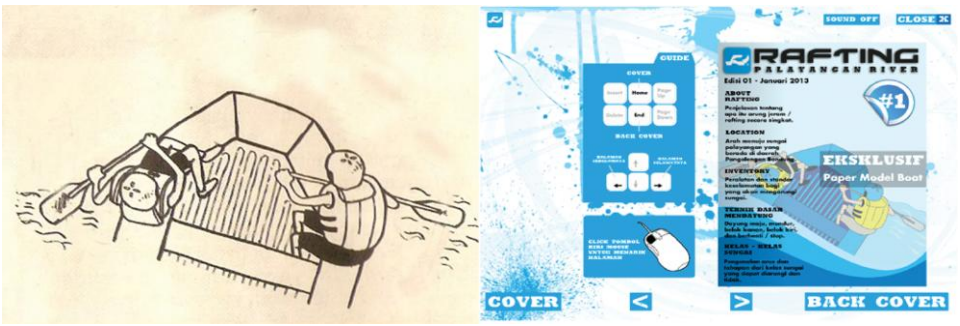
4.1.1. Media Interaktif

Proses pembuatan intro dalam media interaktif arung jeram ini, beralih pada pembuatan icon yang akan di tampilkan pada intro dan menu utama. Dalam prosesnya pembuatan intro, icon, dan menu utama menggunakan format warna RGB (*Red, Green, Blue*) selanjutnya sketsa yang sudah di*trace* diubah format menjadi png agar *background*nya menjadi transparan pada saat *lay outing* media interaktif ini.



Gambar 4.1.1. Proses Sketsa dan Pewarnaan Intro.

Dalam proses pengerjaan icon, intro, dan tampilan – tampilan pada media interaktif ini menggunakan ukuran resolusi 1024 x 768 *pixel*. Dibuat menggunakan *software* atau program *Adobe Illustrator CS 5* dalam pembuatan *tracing* sketsa dan proses pewarnaan dalam pembuatan ilustrasinya. Sealanjutnya dalam pembuatan media interaktif menggunakan *software Adobe Flash CS 4* untuk pembuatan animasinya, yang dikemas secara menarik dalam bentuk *packaging* yang dibuat secara khusus dan menarik.

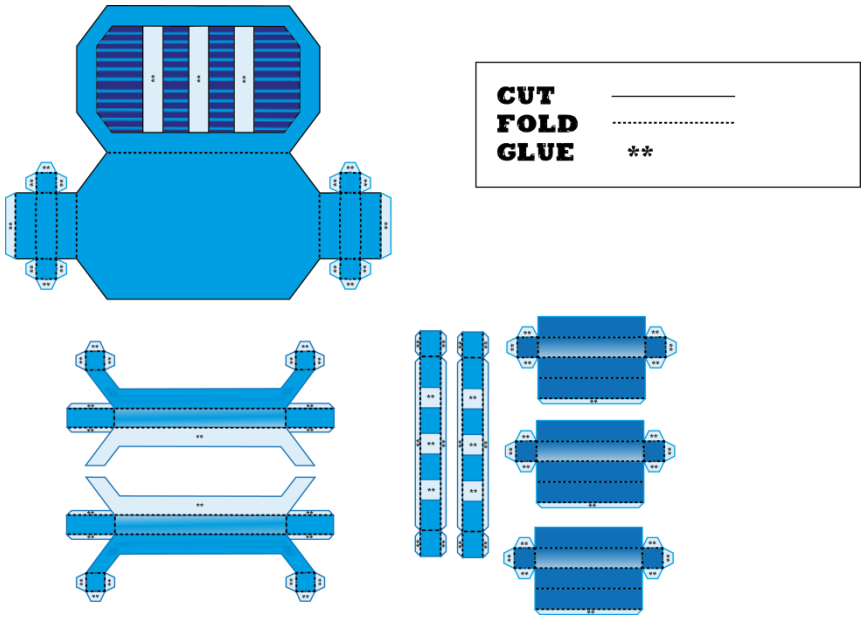


Gambar 4.1.2. Proeses Sketsa dan Pewarnaan Menu Utama.

4.2. Media Pendukung

4.2.1. *Paper Model*

Paper model sangat baik dalam hal edukasi khususnya dalam hal melatih kesabaran dan ketelitian dalam perangkaiannya. Kekurangan dalam *paper model* ini material yang rapuh bila terkena air. *Paper model* ini berfungsi sebagai sarana permainan edukasi yang berbentuk perahu dengan mengarah pada tema arung jeram jeram.



Gambar 4.2.1. *Paper Model Rafting Boat.*

Proses perancangan *paper model* ini menggunakan gunting sebagai sarana pemotong, kemudian dilipat sesuai dengan intruksi atau arahan yang diberikan, dan lem untuk merekatkan bagian yang sudah di potong. Dalam proses perancangannya membutuhkan kesabaran dan ketelitian dalam merancang *paper model* ini.

- Ukuran : A3.
- Material : Art paper 260 gr.
- Warna : *Full color.*
- Teknis prosduksi : Cetak *offset*

4.2.2. *T – Shirt*

T - Shirt ini berfungsi untuk *merchendice* atau buah tangan bagi para pengunjung sungai palayangan yang akan berarung jeram.



Gambar 4.2.2. *T – Shit.*

- Ukuran : S, M, L, XL, XXL *T – Shirt.*
- Material : Katun combet 24s.
- Teknis produksi : Jahit dan sablon.

4.2.3. Stiker



Gambar 4.2.3. Stiker.

- Ukuran : Disesuaikan kebutuhan.
- Material : Stiker Chromo.
- Warna : *Full color.*
- Teknis prosduksi : Cetak *offset.*

4.2.4. Poster





Gambar 4.2.4. Poster.

- Ukuran : A3 (42 X 29,7 cm).
- Material : Art paper 150 gr.
- Warna : *Full color.*
- Teknis prosduksi : Cetak *offset.*

4.2.5. Pin



Gambar 4.2.5. Pin.

- Ukuran : 4 X 4 cm.
- Material : Kertas *Inkject* dan plastik pin.
- Warna : *Full color.*
- Teknis prosduksi : Cetak *offset* dan cetak pin.

4.2.6. Gantungan Kunci



Gambar 4.2.6. Gantungan kunci.

- Ukuran : 4 X 4 cm.
- Material : Kertas *Inkject* dan plastik gantungan kunci.
- Warna : *Full color.*
- Teknis prosduksi : Cetak *offset* dan cetak *press.*

4.2.7. Botol Air Minum



Gambar 4.2.7. Botol air minum.

- Ukuran : Disesuaikan.
- Material : Plastik.
- Warna *: Full color*.
- Teknis produksi : *Digital printing*.