BAB IV. TEKNIS PRODUKSI DAN APLIKASI MEDIA

Pada bab ini akan dibahas mengenai teknis produksi media yang digunakan dalam pembuatan multimedia interaktif tentang manfaat yang terdapat dalam buah durian untuk masyarakat.

IV.1 Pra Produksi

Pra pruduksi adalah suatu kegiatan yang dilakukan sebelum tahap produksi dimana kegiatan ini merencanakan atau mencari ide cerita, riset data dan riset visual yang selanjutnya dikembangkan ke tahap produksi

Ada beberapa perangkat yang digunakan untuk mendukung dan mempermudah pada saat proses pelaksanaan pra produksi perancangan yang sudah dibuat. Berikut alat - alat yang dipakai saat pra produksi dan produksi:

IV.1.1 *Hardware* (perangkat keras)

Hardware adalah perangkat keras yang digunakan pada saat produksi pembuatan multimedia interaktif buah durian. Berikut peralatan yang digunakan:

- *Scanner* Hp Deskjet F2276 All In one
- Wacom Intuos Draw CTL-490
- PC (AMD FX(tm)-4100 *Quad-CoreProcessor* 3.6 Ghz), RAM 8 GB, *Display* : NVDIA GeForce GTX 760
- Macbook Pro (13-inch, Mid 2010)

IV.1.2 *Software* (perangkat lunak)

Software adalah perangkat lunak yang digunakan pada saat produksi pembuatan multimedia interaktif. Berikut peralatan yang digunakan:

- Adobe Illustrator CC 2015

  Berfungsi untuk membuat/mengolah sebuah objek atau gambar yang berubah menjadi sebuah *vector*, dimana gambar tersebut akan tetap bagus walaupun dilakukan proses *zooming* atau *scalling* (diperbesar).

- Adobe Photoshop CC 2015

  Berfungsi untuk pengeditan foto/gambar dan pembuatan efek dalam format *bitmap.*
- Adobe Flash CS6

  Berfungsi untuk membuat *vector* atau *bitmap* menjadi sebuah animasi 2D dan menghasilkan *file extension .swf* dan dapat diputar melalui *browser*.

Sebelum memasuki tahap produksi, tahap pertama yang harus dilalui dalam perancangan visual setelah mendapatkan data informasi yaitu:

- Konsep

  Konsep ditentukan berdasarkan tujuan yang ingin dicapai, pada tahap ini untuk menentukan sebuah konsep perancangan yang akan dibuat, hal pertama yang harus ditentukan terlebih dahulu adalah membuat sinopsis atau alur cerita/*strory line*, pembuatan *strory board*, studi referensi visual dan metode penyampaian informasi yang akan digunakan.
- Sketsa

  Sketsa merupakan tahap lanjut setelah ide ataupun konsep perancangan dibuat. Dalam hal ini, sketsa merupakan gambaran sederhana tampilan visual yang akan dibuat sebelum olah digital.

IV.2 Teknik Produksi

Setelah melalui tahap pra produksi dilakukan tahap produksi, dimana tahap ini memproduksi apa yang sudah di rencanakan pada tahap pra produksi. adapun teknik pembuatan media berdasarkan pengelompokkan tahapan perancangan dalam buku ilustrasi ini adalah sebagai berikut:

- Pengolahan Gambar

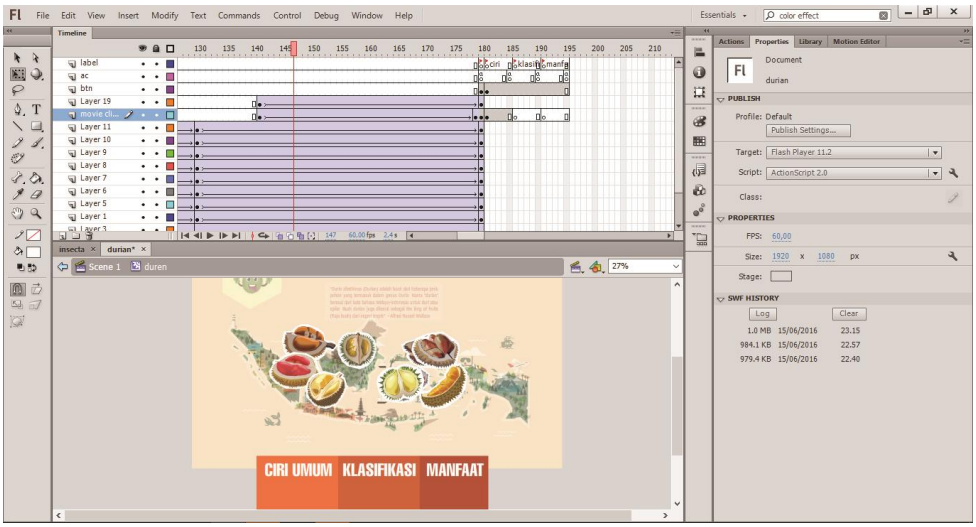
  Setelah desain/sketsa dibuat manual, langkah selanjutnya yaitu gambar diolah di komputer (tahap olah digital) melalui mesin pemindai atau *scanner*. Pembuatan buku ilustrasi ini diolah dengan menggunakan *software* desain, yaitu Adobe Illustrator. Pengolahan gambar secara keseluruhan meliputi proses *tracing*, *body text*, dan pembuatan set *background*.



Gambar IV.1 Proses *Tracing* Adobe Illustrator untuk membuat *vector*
(sumber: dokumentasi pribadi, 2016)

- Tahap Akhir

  Setelah mendapat visual yang diinginkan, maka selanjutnya, beberapa karakter dan *set background* yang sudah dibuat dengan adobe illustrator tadi kemudian gambar diolah kembali dengan menggunakan *software* adobe photoshop sebagai olah digital pada gambar sebelum tahap akhir untuk dilanjutkan kembali menggunakan adobe *flash* untuk tahap akhir.



Gambar IV.2 *Finishing* Adobe *flash*
(sumber: dokumentasi pribadi, 2016)

IV.2.1 Media Utama

- Multimedia Interaktif

Sebagai media utama dari media yang ada sebelumnya yaitu buku, multimedia interaktif ini sebagai media informasi untuk mempermudah masyarakat untuk memahami materi tentang buah durian dengan konsep multimedia yang dibantu dengan sarana alat teknologi.

Teknis : Visual dibuat menggunakan *software* Adobe Flash, kemudian diaplikasikan kepada perangkat komputer, laptop atau infokus bisa juga melalui browser seperti chrome dan mozilla.



Gambar IV.3 Multimedia Interaktif pada laptop
(sumber: dokumentasi pribadi, 2016)



Gambar IV.4 Multimedia Interaktif tampilan *home* melalui *browser*
(sumber: dokumentasi pribadi, 2016)



Gambar IV.5 Multimedia Interaktif tampilan klasifikasi melalui *browser*
(sumber: dokumentasi pribadi, 2016)



Gambar IV.6 Multimedia Interaktif tampilan manfaat melalui *browser*
(sumber: dokumentasi pribadi, 2016)

IV.2.2 Media Pendukung

Media Pendukung/*Gimmick* digunakan sebagai souvenir, ini nantinya dipublikasikan kepasaran/ khalayak ramai.

- Buku Catatan

  Menjadi buku catatan dengan buah durian yang bisa menjadi pengingat materi pada multimedia interaktif sebelumnya.

  Ukuran : 10,5 cm x 14,8cm/(A6)

  Bahan : *Art Paper* 210 gram, hvs 80gram, *digital printing + laminasi doop*



Gambar IV.7 Buku catatan
(sumber: dokumentasi pribadi, 2016)

- *Stickerpack*

  Sebagai icon yang bisa ditempel dimana saja sesuai keinginan masyarakat yang berfungsi sebagai pengingat tentang buah durian yang telah didapat dari media utama.

  Ukuran : untuk *sticker* kenali durian lebih dekat 10cm x 15cm dan untuk *sticker* icon durian 10cm x 10cm

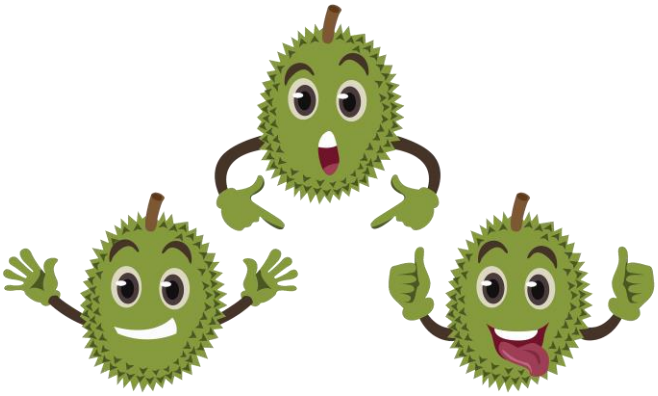
  Material : printcut dan cutting untuk (*sticker* kenali durian lebih dekat)

  Teknis : Separasi *full color*

kenali
Durian
LEBIH DEKAT



Gambar IV.8 *Sticker* kenali durian lebih dekat
(sumber: dokumentasi pribadi, 2016)





Gambar IV.9 *Sticker* icon durian
(sumber: dokumentasi pribadi, 2016)

- *Packaging* CD

  Berfungsi sebagai tempat penyimpanan cd multimedia interaktif.

  Ukuran : 15 x 15cm

  Bahan : *art paper* 260 gram + 150 gram

  Teknis : Separasi *full color*



Gambar IV.10 *packaging* CD
(sumber: dokumentasi pribadi, 2016)

- Cup

  Berfungsi sebagai tempat ice cream, soup durian untuk pengingat pada materi multimedia interaktif sebelumnya, sekaligus sebagai media promosi tentang manfaat dari buah durian.

  Ukuran : 7,5cm x 9cm

  Bahan : *art paper* 150 gram dan karton

  Teknis : Separasi *full color*





Gambar IV.11 Cup
(sumber: dokumentasi pribadi, 2016)

- Kotak Makanan

  Berfungsi sebagai tempat makanan/*dessert* untuk pengingat pada materi multimedia interaktif sebelumnya, sekaligus sebagai media promosi tentang manfaat dari buah durian.

  Ukuran : 10cm x 10cm

  Bahan : duratac/printcut dan plastik

  Teknis : Separasi *full color*



Gambar IV.12 Kotak makanan/dessert
(sumber: dokumentasi pribadi, 2016)

- *Table tent*

  Table tent sebagai sarana untuk mengingat tentang materi manfaat pada buah durian melalui multimedia interaktiff sebelumnya, sekaligus mejadi media pendukung dan promosi untuk pengingat informasi manfaat buah durian sebelumnya.

  Ukuran : 14,8cm x 21cm (A5)

  Bahan : *Art Paper* 260 gram *digital printing + laminasi doop*



Gambar IV.13 *Table tent*
(sumber: dokumentasi pribadi, 2016)

IV.2.3 Media Promosi

Media promosi digunakan pada multimedia interaktif telah dipublikasikan kepasaran / target *audience* agar dapat mudah diketahui oleh masyarakat pada umumnya.

- *Flayer*

  Berfungsi sebagai media yang lebih praktis yang berupa media cetak dalam memuat informasi materi tentang buah durian secara sederhana.

  Ukuran : 14,8cm x 21 cm (A5)

  Bahan : *Art paper* 150 gram

  Teknis : *digital printing* + laminasi *doop*



Gambar IV.14 *Flayer* Durian
(sumber: dokumentasi pribadi, 2016)

- *Brochure*

  Media promosi yang berfungsi sebagai media yang lebih praktis yang berupa media cetak dalam memuat informasi materi tentang buah durian secara sederhana dan mempermudah masyarakat untuk membawanya.

  Ukuran : 14,8cm x 21cm (A5)

  Bahan : *Art Paper* 150 gram *digital printing* + *laminasi doop*





Gambar IV.15 *Brochure* Durian
(sumber: dokumentasi pribadi, 2016)