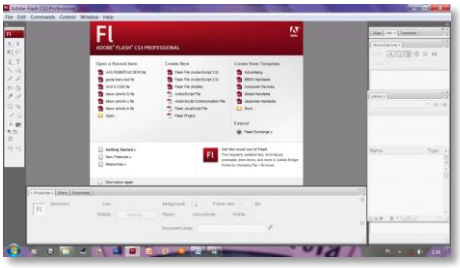
BAB IV
TEKNIS PRODUKSI MEDIA

IV.1 Produksi Media Utama

Media utama yang dipilih adalah perancangan multimedia interaktif, dengan membuat CD pembelajaran peta untuk anak. Dalam membuat CD interaktif mari mengenal peta, penulis menggunanakan 4 jenis *software* yakni *Adobe Flash, Adobe Photoshop, Adobe Ilustrator dan Nero wav editor.*

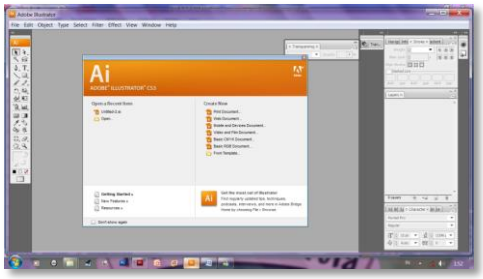
Setiap *software* mempunyai fungsi masing-masing yang bisa mendukung perancangan CD Interaktif ini.

1. *Adobe Flash*, *Adobe flash* digunakan sebagai media yang sangat utama dalam produksi ini, karena *software* ini berfungsi untuk mengkomparasi, menggabungkan dari gambar-gambar atau *scene-scene* mentah menjadi bergerak dengan tekni animasi dan kode-kode html yang disebut *action script.*



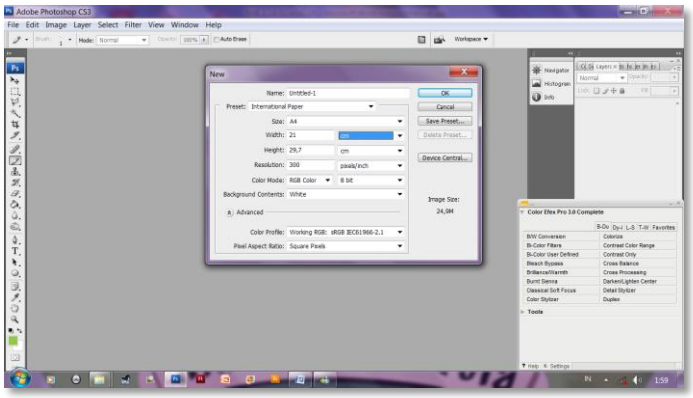
Gambar IV.1. *Screen Shoot software*
Sumber: Software adobe Flash CS 3

2. *Adobe Ilustrator*, *adobe Ilustrator* digunakan sebagai media utama untuk membantu perancangan, *software* ini berfungsi untuk membuat mentahan-mentahan yakni *layout,* karakter-karakter, *background* yang cara kerjanya adalah mengolah gambar sketsa atau gambaran mentah yang kemudian di *tracing* dan menghasilkan gambar vektor.



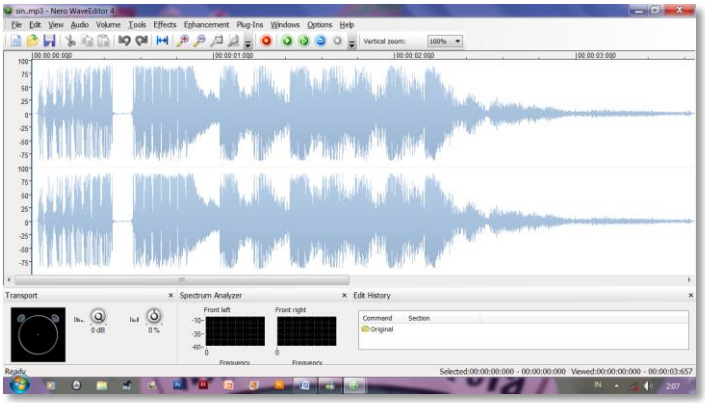
Gambar IV.2. *Screen Shoot Software*
Sumber*: Software Adobe Ilustrator CS 3*

3. *Adobe Ilustrator, Adobe Photoshop* digunakan sebagai media utama untuk membantu perancangan, *software* ini berfungsi untuk membenahi tata letak atau layout dan mengedit gambar sehingga tampilannya bisa terlihat lebih baik.



Gambar IV.3. *Screen Shoot software*
Sumber*: Software Adobe PhotoShop CS 3*

4. *Nero Wav Editor, Nero Wav Editor* digunakan sebagai media utama untuk membantu perancangan, *software* ini berfungsi untuk mengconvert suara-suara yang akan dimasukan ke dalam flash, cara kerjanya adalah mengolah suara mentah yang memiliki format amr, di *convert* menjadi Wav lalu disesuikan atau dipadu-padankan dengan cara dipotong, di tambah, diperpanjang sehingga dapat sejalan dengan animasi di *Software Flash.*



Gambar IV.4. *Screen Shoot*
Sumber: *Software Nero WAP Editor*



Gambar IV.5. *Screen Shoot all Scen*

IV.2 Produksi Media Pendukung

Media Pendukung adalah media yang membantu atau sebagai media lainnya yang berfungsi sebagi penguat media utama. Media pendukung dalam konsep perancangan CD Interaktif "Mari Mengenal Peta" terdapat 2 kategori yaitu media pendukung promosi dan *gimmick.*

a. Media Pendukung Promosi

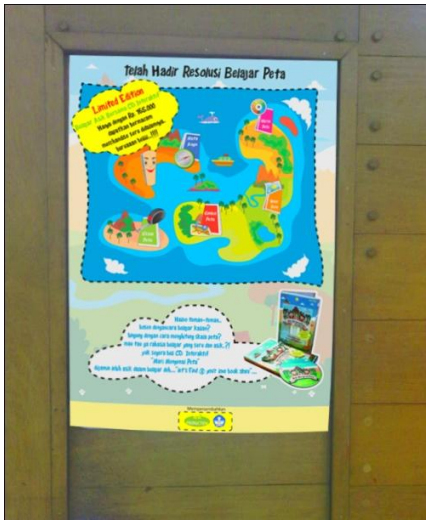
Dalam mempromosikan *launching* CD Interaktif ini, menggunakan 3 media promo, yakni : Poster, Mini poster dan X banner. Masing-masing media memiliki kekuatan tersendiri dalam menyampaikan pesan kepada target audiens, berdasarkan tempat promosi dan kepada untuk siapa sasaran dari promosi itu.

Produksi Media pendukung :

1. Poster merupakan media promosi yang sudah sering ditemui , dan bisa dijadikan ajang promo oleh berbagai media, poster bisa ditempatkan dimana saja, terutama dipusat keramaian orang-orang berkerumun dan lalu lalang, maka dengan alasan itulah poster dipilih sebagi media pendukung pertama yang tepat.

a. Poster





Gambar IV.6. Poster

Ukuran : A3 (29,7 X 42)
Material : Linen Tebal
Produksi : Cetak *Offset* Sparasi

b. Mini Poster





Gambar IV.7. *Mini* Poster

Ukuran : A5 (14,8 X 21)
Material : *Artpaper*
Produksi : Cetak *Offset* Sparasi

2. X banner juga kini bukan suatu hal yang jarang untuk ditemukan, seiring maraknya perkembangan desain dan promosi, x benner sudah lumrah digunakan. Biasanya media ini juga ditempatkan pada even atau launcing produk baru, terutama untuk buku,film,elektronik dll. Jadi tidak untuk *launcing* dan promo CD interktif ini penulis memilih X banner dan akan di tempatkan di toko-toko buku besar di kota-kota besar.



Gambar IV.8. Aplikasi X- Banner

Ukuran : 100 x 160 cm

Material : Kertas Flexi

Produksi : Cetak *Offset* Sparasi

2.Produksi *Gimmick*

Gimmick merupakan media pendukung promosi, gimmick adalah berupa benda-benda souvenir, tetapi dengan prinsip gift (hadiah) dari barang lain yang dibeli. Begitu juga untuk CD Interaktif ini, gimmick yang diberikan begitu bermacam-macam dan menarik perhatian anak.

a. Kaos Oblong

Kaos Oblong dipilih karena merupakan barang yang sangat erat kaitannya dengan kebutuhan sehari-hari, karena memang merupakan kebutuhan promer manusia. anak kecil sangat senang mengguanakan kaos yang memiliki gambar lucu, maka kaos oblong cocok untuk dimasukan kedalam bagian dari paket penjualan CD interaktif, agar anak senang memiliki baju yang seragam bersama media belajar mereka.



Gambar IV.9. Kaos Oblong

Ukuran : Smal (S)
Material : Katun
Produksi : Sablon

b.Buku Seketsa

Buku Sketsa dipilih sebagai media pendukung, karena dalam perancangan CD inter aktf ini buku catatan merupakan bagian dari paket penjualan CD interaktif. Media ini dipilih karena dinilai sangat dekat dengan kesharian anak dalam belajar, skates book itu multi fungsi dapat di jadikan buku catatan ataupun buku gambar, apalagi anak-anak biasanya sangat senang coret-coret dan menggambar apapun yang mereka imajinasikan.

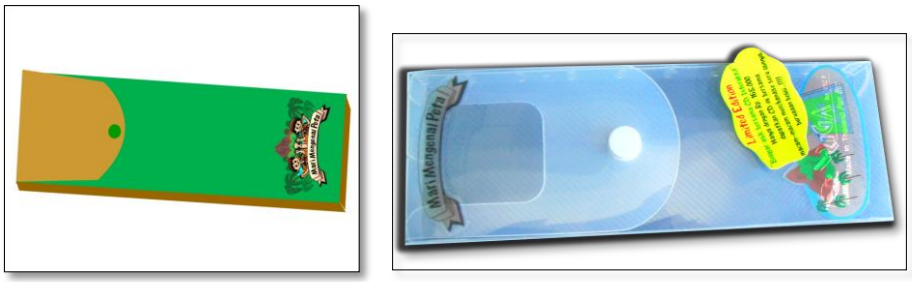


Gambar IV.10. Buku Sketsa Jadi

Ukuran : A5 (14,8 X 21)
Material : Mika tebal, *Art paper* dan HVS tebal
Produksi : Cetak *Offset* Sparasi

c.Tempat Pensil

Tempat pensil juga merupakan bagian dari dunia nak-anak, karena biasanya anak sekolah dasar masih senang menggunakan tempat pensil yang lucu-lucu, alat tulis mereka biasanya lengkap dan banyak, maka dari itu tempat pensil ini cocok menjadi bagaian dari paket penjualan CD Interaktif.



Gambar IV.11. Tempat Pensil

Ukuran : 18,5 X 6,5
Material : Mika Tebal Transparan
Produksi : Cetak *Offset* Sparasi

d. Stiker

Stiker merupakan media promosi paling mudah untuk dibuat, dan paling simple mudah digunakan, stiker dapat ditempelkan dimana saja ditempat anak sukai, meja belajar, pintu, tempa makan, dinding kamar merupakan media yang biasanya tak pernah luput dari incaran stiker, apalagi anak kecil sangat senang dengan stiker yang bertemakan kartun lucu.



Gambar IV.12. Stiker

Ukuran : 10 X 10 cm dan 19 X 17 cm
Material : Kertas stiker
Produksi : *Digital Printing*

e. Pin

Pin merupakan media promosi paling mudah untuk dibuat setelah stiker, pin dapat ditempelkan dimana saja ditempat yang anak sukai, pin juga dapat di rancang dengan tulisan dan gambar-gambar yang unik dan di tempel di baju atau tas kesayangan mereka.



Gambar IV.13. Pin

Ukuran : 5,8 cm

Material : *Hard* Plastik

Produksi : Cetak *Offset* Sparasi

f. Gantungan Kunci

Gantungan juga sangant dekat dengan anak-anak biasaanya anak-anak senang untuk menempel gantungan kunci yang lucu dan d koleksi untuk di gantung di tas sekolah, kunci loker dan lainnya, oleh karena itu pin dimasukan kedalam paket penjuakan CD interaktif ini



.

Gambar IV.14. Gantungan Kunci

Ukuran : 4,5 cm

Material : *Hard* Plastik

Produksi : Cetak *Offset* Sparasi

g.Pulpen dan Pensil

Pensil dan pulpen dipilih karena media ini juga sangat dekat dengan keseharian anak-anak, apalagi dalam belajar jika alat bantu in tidak ada maka proses belajar pun tidak akan jalan. terlebih lagi anak kelas 4 baru belajar menulis dengan pulpen. Oleh karena itu pensil dan pulpen dan pensil merupakan bagaian dari paket penjualan CD intreaktif.



Gambar IV.15. Pulpen dan pensil Jadi

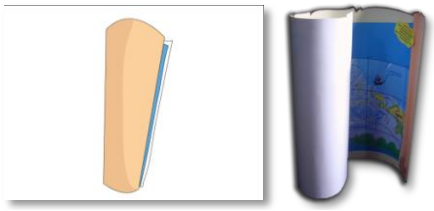
Ukuran : Standar alat tulis

Material : Plastik dan kayu

Produksi : Cetak *Offset* Sparasi

h.Peta Gulung

Peta gulung merupakan *gift* (hadiah) dari petualangan ini, karena mereka sudah terlibat dalam penjelajahan maka berhak mendapatkan 1 buah peta dunia untuk di pajang di kamar agar anak-anak lebih pintar dalam mengenal peta.



Gambar IV.16. Peta Gulung Jadi

Ukuran : A3 (42 X 29,7)

Material : Linen tebal

Produksi : Cetak *Offset* Sparasi

IV.3 Produksi Desain Kemasan

Untuk kemasan CD Interaktif berusaha dikemas semenarik mungkin, dan sekreatif mungkin agar konsumen tertarik untuk membelinya. Maka sesuai dengan konsep dan strategi pemasaran maka kemasan CD dan Kemasan *Packaging* di desain sederhana, tahan lama dan efisien untuk digunakan anak.

a.Kemasan CD Interaktif

Dalam sebuah rancangan produk, agar produk tersebut bisa menarik perhatian dan tertarik untuk dibeli, maka dalam merancang kemasan CD interaktif " Mari Mengenal Peta" memiliki 1 double kemasan, yaitu *soft chase* dan *hard chase* . *Soft chase* digunakan untuk bungkus bagian dalam dan melindungi CD, sedangkan *hard chase* adalah sebgai kemasan luar yang di desain lebih 3 D dengan medium *pop up*.



Gambar IV.17. CD Interaktif

Ukururan : 19 X 14 cm
Material : *Artpape*r 260 gr
Teknik prodiuksi : Cetak *Offset* Sparasi

b.Kemasan Tas Jinjing

Desain kemasan harus di desain semenarik mungkin, untuk CD Interaktif " Mari Mengenal Peta" mengusung tema simple dan ceria, jadi kemasan CD interaktif menggunakan konsep tas yang jinjing dan berukuran A3 + *gimmick* mulai dari T-shirt, Tempat pensil, Pin, Gantungan, Stiker, Pensil, Pulpen dan peta dapat tertata rapih didalamnya. Mengingat anak-anak SD terhitung anak usia aktif, maka kemasan di buat dari bahan mika tebal agar tidak cepat rusak, bisa tahan air, serta *bag packaging* masi bisa digunakan seperti untuk menyimpan buku sketsa, buku paket, LKS dan alat tulis lainnya dan serta mudah untuk di bawa-bawa.



Gambar IV.18. Tas Jinjing Jadi

Ukuran : 37 X 25,5 cm
Material : Mika tebal, Stiker transparan
Produksi : Cetak *Offset* Sparasi