BAB IV
MEDIA DAN TEKNIS PRODUKSI

IV.1 Pra Produksi

Sebelum memasuki tahap produksi, tahapan yang dilalui dalam suatu perancangan media yaitu :

IV.1.1 Sketsa

Yaitu proses awal dari sebuah perancangan yang meliputi tampilan visual seperti, karakter, huruf, tata letak, warna maupun format desain. Proses tersebut biasa dilakukan dengan cara manual dan bisa juga melakukannya dengan cara digital.

IV.1.2 Pengolahan Dengan Komputer

Pengolahan gambar yang dilakukan adalah sebagai berikut :

- Pada tahap manual ini adalah perancangan grafis dengan menggunakan keterampilan tangan dan alat-alat gambar (non mesin), meliputi pembuatan sketsa ilustrasi/gambar dengan menggunakan pensil.
- Setelah sketsa gambar selesai dibuat, gambar itu kemudian dipindai, kemudian diolah dengan menggunakan komputer. Pada tahap ini meliputi teknik pewarnaan, memasukan *teks* atau huruf penentuan format dan penyusunan tata letak (*layout*), serta menambahkan efek-efek khusus pada desain yang dibuat. Program komputer grafik (*software* grafis) yang digunakan dalam melakukan pengolahan ini adalah *Adobe Illustrator CS5, Adobe Photoshop CS5, Adobe Flash CS5* dan *Gold Wave Editor Pro*.

IV.2 Teknis Produksi

Sistem kerja media CD interaktif ini adalah dengan autorun. Tampilan interaktif langsung bisa dijalankan saat CD sudah dimasukan tanpa harus membuka data yang ada dalam CD. Dengan demikian *audience,* dapat dengan mudah dalam pengoperasian CD interaktif ini.

IV.3 Teknis Media

1. Pra Produksi
    1) Materi CD Interaktif

       Materi dari CD interaktif ini diambil secara langsung dari sumber informasi dari internet, buku, dan hasil wawancara dengan guru TK. Dengan ditampilkannya animasi yang berkaitan dengan CD pembelajaran interaktif MATEMATIKA TK.

    2) Rancangan Visual

       Yang pertama dibuat dalam perancangan CD interaktif mengenal angka adalah membuat navigasi yang sesederhana mungkin agar mudah dalam cara pemakainya. Setelah itu membuat *layout* atau tata letak yang disesuaikandengan konsep dan tema serta, menambahkan komposisi elemen-elemen desain, dan tombol serta ilustrasi yang akan dipergunakan dalam CD interaktif ini.

2. Produksi

   Proses produksi merupakan proses pengerjaan langsung pada aplikasi program *Adobe Ilustrator CS5*, *Adobe Photoshop CS5*, *Adobe Flash CS5*, dan *Gold Wave Editor Pro*. Pada perancangan pembelajaran interaktif MATEMATIKA TK ini, menggunakan ukuran *interface* 1024 x 768 pixel. Dalam proses produksi melewati beberapa tahap pengerjaan, yaitu:

    1) Proses Perancangan Visual

       Proses ini merupakan penggabungan elemen-elemen yang akan dipergunakan dalam perancangan CD interaktif mengenal angka. Susunan disesuaikan dengan navigasi dan konsep dan tema. Proses yang dilakukan adalah :

       - Membuat tampilan halaman utama dengan *Adobe Photoshop CS5* dan *Adobe Ilustrator CS5* untuk layout *interface* perhalaman, editing *image*/gambar, penambahan efek-efek, pengaturan layout, dan pemilihan warna yang sudah ditetapkan.
       - Pemberian tombol aktif serta *link* menuju file-file yang berurutan sesuai navigasi.

2) Pengaplikasian Bahasa Pemprograman Flash (*action script*)

Merupakan proses akhir dari pembuatan CD interaktif Belajar Sambil Bermain ini, *action script* merupakan bahasa pemprograman yang digunakan dalam *Adobe Flash CS5*, yang hampir mirip dengan bahasa pemprograman *Java Script*. Pada proses pengaplikasiannya, *action* yang dibuat diberi layer tersendiri, untuk memudahkan jika ada kesalahan penggunaan *action script*. Membuat autorun dengan cara men*copy autorun* yang telah ada dan mengganti *action script* nya agar dapat dioperasikan dalam CD interaktif.

3) *Pengecekan Final*

Proses ini merupakan pengecekan terhadap hasil yang telah dibuat sesuai atau tidak dengan apa yang diharapkan. Alur navigasi telah sesuai atau tidak, serta pengecekan keseluruhan baik huruf yang digunakan maupun pemakaian warna yang sesuai dengan konsep.

3. Pasca Produksi

Setelah proses produksi selesai maka hal yang dilakukan adalah *membackup file* yang telah jadi kedalam CD dan dilakukan secara masal.

IV.3.1 CD interaktif

- *Interface* Intro



Gambar 4.1 *Interface* Intro

Ukuran : 1024 x 768 pixel

Konsep : Untuk tampilan interface CD interaktif ini menggunakan ilustrasi anak yang sedang melambaikan tangan. Itu berarti sebuah ajakan kepada target audien. Latar yang mengambarkan suasana pantai adalah sebagai daya tarik untuk target *audience.*

- *Interface Home*



Gambar 4.2 *Interface Home*

Ukuran : 1024 x 768 pixel

Konsep : Halaman home ini berfungsi sebagai pintu masuk ke dalam konten CD Interaktif yang menggambarkan Susana pantai yang banyak dengan kerang.

- *Interface* Halaman Belajar



Gambar 4.3 *Interface* Halaman Belajar

Ukuran : 1024 x 768 pixel

Konsep : Halaman belajar ini agar *audience* dapat mengetahui, memahami dan mempelajari tentang mengenal angka, penjumlahan, pengurungan, dan mengenal geometri.

- *Interface* Halaman Mengenal Angka



Gambar 4.4 *Interface* Halaman Mengenal Angka

Ukuran : 1024 x 768 pixel

Konsep : Halaman mengenal angka ini agar *audience* dapat mengetahui dan memahami bagaimana bentuk angka dan jumlah suatu objek atau benda.

- *Interface* Halaman Penjumlahan



Gambar 4.5 *Interface* Halaman Penjumlahan

Ukuran : 1024 x 768 pixel

Konsep : Halaman penjumlahan ini agar *audience* dapat mengetahui dan memahami bagaimana belajar penjumlahan dari jumlah suatu objek atau benda jika dijumlah.

- *Interface* Halaman Pengurangan



Gambar 4.6 *Interface* Halaman Pengurangan

Ukuran : 1024 x 768 pixel

Konsep : Halaman pengurangan ini agar *audience* dapat mengetahui dan memahami bagaimana belajar pengurangan dari jumlah suatu objek atau benda jika dikurang.

- *Interface* Halaman Mengenal Geometri



Gamba 4.7 *Interface* Halaman Mengenal Geometri

Ukuran : 1024 x 768 pixel

Konsep : Halaman mengenal geometri ini agar *audience* dapat mengetahui dan memahami bagaimana bentuk - bentuk dari bagun datar atau geometri.

- *Interface* Halaman Bermain



Gambar 4.8 *Interface* Halaman Bermain

Ukuran : 1024 x 768 pixel

Konsep : Halaman bermain ini *audience* dapat mengakses permainan dari konten potongan gambar dan berhitung. Sehingga kita dapat mengetahui sejauh mana, kita memahami dari hasil belajar pada CD Interaktif ini.

- *Interface* Halaman Potongan Gambar



Gambar 4.9 *Interface* Halaman Potongan Gambar

Ukuran : 1024 x 768 pixel

Konsep : Halaman potongan gambar *audience* diminta untuk melengkapi potongan gambar dengan tepat. Tujuan dari permainan ini untuk mengetahui sejauh mana audience memahami dan mengenal dari bentuk angka dari 1 sampai 10.

- *Interface* Halaman Berhitung



Gambar 4.10 *Interface* Halaman Berhitung

Ukuran : 1024 x 768 pixel

Konsep : Halaman berhitung *audience* diminta untuk memilih jawaban yang benar, dari jumlah objek atau benda yang ditampilkan.Tujuan dari permainan ini untuk mengetahui sejauh mana *audience* memahami tentang konsep berhitung.

IV.3.2 Media Pendukung

- Puzzle Angka



Gambar 4.11 Puzzle Angka

Ukuran : Papan Puzzle diameter 18 cm

Potongan angka 7,7 cm

Teknis : Menggunakan Cetak *Offset* Separasi

Alasan : Media Puzzle ini bisa digunakan untuk bermain bersama teman-teman yang lain dengan cara bermain dengan waktu yang paling cepat menyusun seluruh potongan angka.

- Pin



Gambar 4.12 Pin

Ukuran : Diameter 6 cm

Teknis : Menggunakan Digital Printing

Alasan : Media Pin ini berfungsi sebagai media informasi yang dapat memberikan identitas penggunannya.

- Jam Beker



Gambar 4.13 Jam Beker

Ukuran : Diameter 10 cm

Teknis : Menggunakan Digital Printing

Alasan : Media jam ini bermanfaat untuk mengingatkan waktu, terutama untuk membangunkan tidur sehingga dapat mengandalkan konsep waktu dan konsep bilangan.

- Stiker



Gambar 4.14 Stiker

Ukuran : Diameter 10 cm

Teknis : Menggunakan Cetak *Offset* Separasi

Alasan : Media Stiker ini dapat ditempel dimanapun dan dapat dijadikan media informasi yang efektif.

- Buku mewarnai



Gambar 4.15 Buku Mewarnai

Ukuran : *Custom* 18 cm x 12 cm

Teknis : Menggunakan Cetak *Offset* Separasi

Alasan : Untuk meningkatkan perkembangan daya kreatifitas dan daya cipta anak sehingga anak dapat mengeksplorasi daya imanjinasi.

- Kalender



Gambar 4.16 Kalender

Ukuran : 11 cm x 10 cm

Teknis : Mengunakan Cetak *Offset* Separasi

Alasan : Media Kalender ini sangat bermanfaat untuk mengingatkan hari dan memiliki jenjang waktu yang sangat panjang.

- Pensil Warna



Gambar 4.17 Pensil Warna

Ukuran : Kotak pensil warna 11 cm x 9 cm

Teknis : Menggunakan Cetak *Offset* Separasi

Alasan : Media pensil warna ini merupakan media pendukung dari media buku mewarnai.

- Serutan Pensil



Gambar 4.18 Serutan Pensil

Ukuran : Diameter 4,5 cm

Teknis : Menggunakan Cetak *Offset* Separasi

Alasan : Media pelengkap untuk alat serut pensil

- Poster



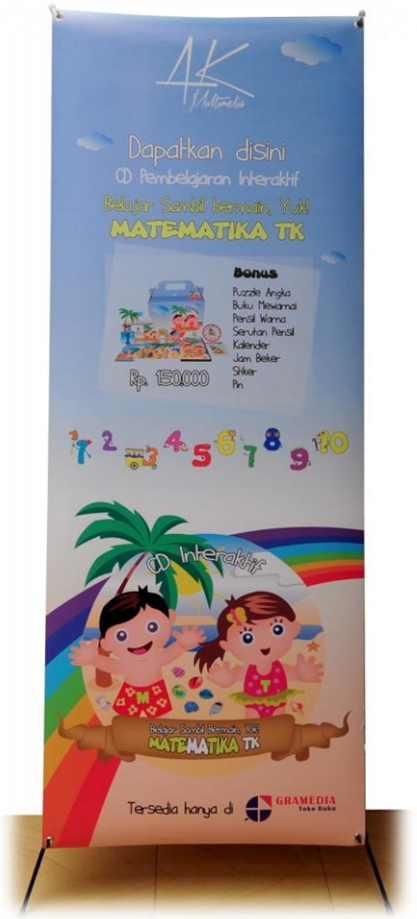
Gambar 4.19 Poster

Ukuran : A3 (29,7 x 42 cm)

Teknis : Menggunakan Cetak *Offset* Separasi

Alasan : Sebagai media promosi, dimana produk tersebut tersedia, agar memudahkan *audience* untuk mencari informasi, tentang produk CD Interaktif tersebut.

- X – Banner



Gambar 4.20 X- Banner

Ukuran : 60 x 160 cm

Teknis : Menggunakan Digital Printing

Alasan : Media ini merupakan media promosi yang disimpan diluar toko atau didepan konter penjualan yang sudah bekerjasama dengan AK Multimedia.