BAB IV

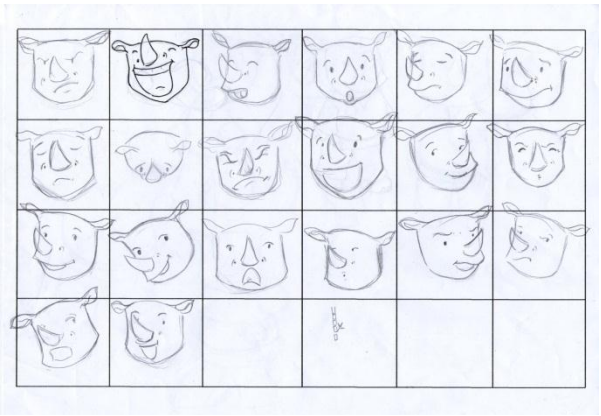
TEKNIS PRODUKSI MEDIA

IV.1. Proses Perancangan CD Interaktif Pembelajaran Tepak Tilu

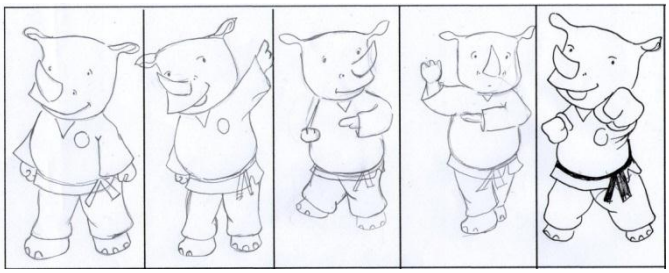
IV.1.2 Media Utama

Media utama dalam perancangan ini adalah CD Interaktif. Pada perancangan CD Interaktif Tepak Tilu ini langkah-langkah dilakukan adalah sebagai berikut:

1. Pembuatan diawali dengan pemilihan tema. Kemudian dipilihlah tema secara verbal memakai bahasa Indonesia namun berdialek sunda, sedangkan secara visual lebih menekankan pada gaya gambar kartun dengan menyesuaikan pada target audiens.
2. Berikutnya studi karakter, berupa ikon badak, dan gaya gambar untuk *background*.

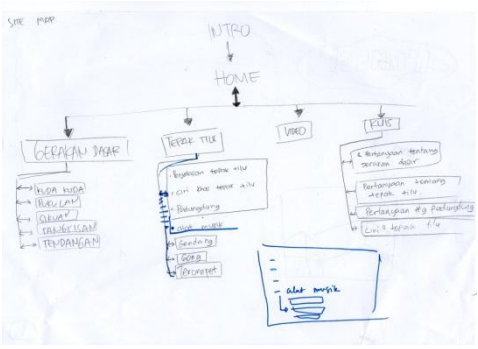


Gambar IV.64. Sketsa ikon badak
Sumber : Pribadi

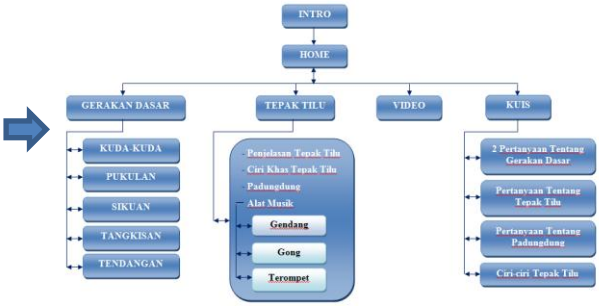


Gambar IV.65. Sketsa ikon badak
Sumber : Pribadi

3. Langkah berikutnya menentukan jumlah laman yang dibutuhkan berupa *site map*.



Gambar IV.66. Sketsa *site map*
Sumber : Pribadi

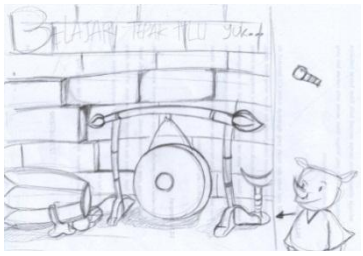


Gambar IV.67. *Site map*
Sumber : Pribadi

Site map tersebut berfungsi untuk memberi petunjuk berbagai hal yang akan dikerjakan dan membantu untuk saat proses pembuatan sehingga tidak ada hal yang lupa.

4. Setelah membuat *site map* maka membuat *storyboard* sesuai dengan yang ada di *site map* seperti pembuatan *interface*, gerakan dasar, Tepak Tilu, video, dan kuis sesuai dengan kompetensi dasar. Selain itu pembuatan *storyboard* dapat membantu dan mempermudah mengingat apa saja yang akan dibuat dan apa saja yang diinginkan secara tampilan, dari mulai animasi, suara, navigasi. Berikut ini adalah sketsa-sketsa *storyboard* yang digunakan untuk membuat CD Interaktif ini.

   Storyboard untuk *interface* atau halaman awal untuk masuk ke halaman beranda atau *home*.



Gambar IV.68. Sketsa *storyboard interface*
Sumber : Pribadi



Gambar IV.69. *Interface*
Sumber : Pribadi

Perintah untuk *interface* adalah animasi judul dan konten dari kanan ke kiri, kursor berubah menjadi pemukul gong. Pada saat gong dipukul muncul suara gong dan animasi gong bergerak.



Gambar IV.70. *Home*
Sumber : Pribadi

Perintah untuk home adalah animasi Rhino yang mengucapkan kata "hai" pada saat *rollover*. Setiap *button* yang di *rollover* akan memunculkan *button* yang mewakilinya. Objek yang menjadi *button* adalah batu, kentongan, bata, dan awan.



Gambar IV. 71. Gerakan dasar
Sumber: Pribadi



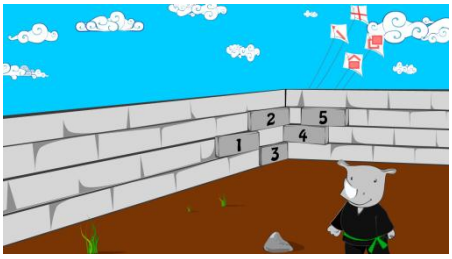
Gambar IV.72. Gerakan dasar pukulan
Sumber: Pribadi

Perintah untuk laman gerakan dasar adalah *button* bersembunyi pada awan-awan. Ketika di klik akan muncul gambar yang dan keterangan pada halaman yang sama hanya saja memakai tampilan yang muncul dari *button* tersebut.



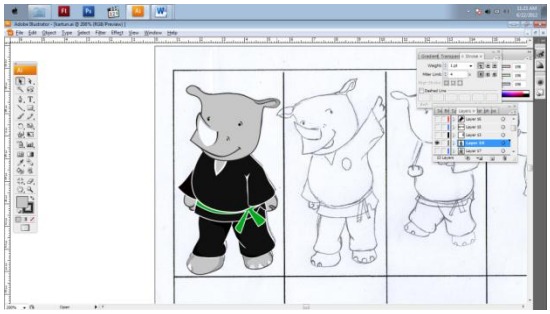
Gambar IV.73. Tepak Tilu
Sumber : Pribadi

Perintah untuk laman Tepak Tilu adalah ikon yang menjelaskan tentang Tepak Tilu. Terdapat *button* yang berupa alat musik dan ketika di klik makan muncul sedikit penjelasan untuk alat musik tersebut.

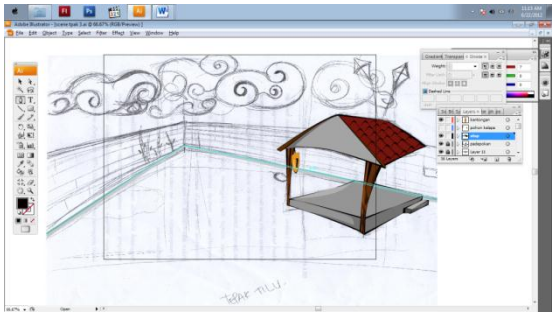


Gambar IV.74. Kuis
Sumber : Pribadi

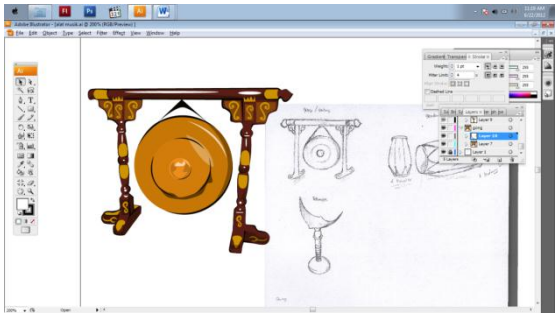
Perintah untuk kuis adalah ketika tombol 1hingga tombol 5 diklik maka akan muncul pertanyaan, ketika jawaban salah maka ikon akan sedih dan berkata “aduh salah” namun ketika jawaban benar ikon akan berkata “yee benar”. *Button* yang sudah dijawab tidak dapat ditekan kembali. Selanjutnya membuat sketsa dengan pensil digambar ulang menggunakan *software adobe illustrator*, agar mendapatkan hasil yang baik.



Gambar IV.75. Proses pembuatan ikon
Sumber : Pribadi

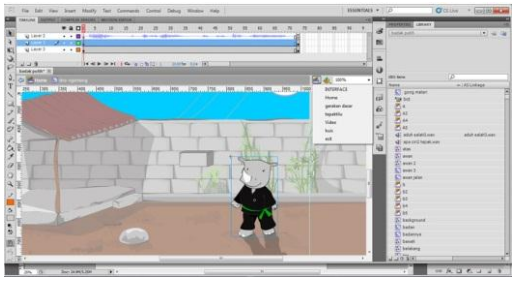


Gambar IV.76. Proses pembuatan *background*
Sumber : Pribadi

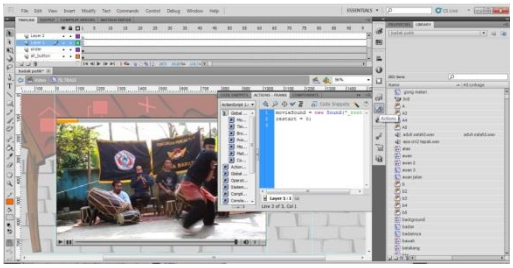


Gambar IV.77. Proses pembuatan objek
Sumber : Pribadi

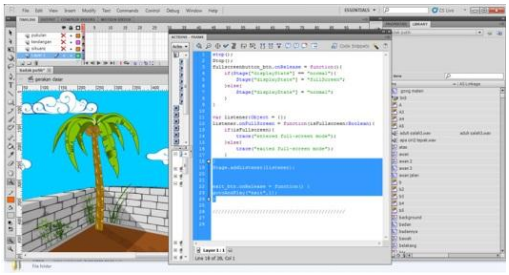
Kemudian sketsa yang sudah digambar ulang dengan 300 dpi dan jenis color mode RGB karena menggunakan media elektronik tanpa cetak. Setelah itu lalu mulai membuat animasi, dan script di *adobe flash*. Pembuatan objek-objek dilakukan secara terpisah dengan bentuk *file* .swf (.flash), agar mudah di edit dan di pecah gambarnya di *adobe flash* ketika ada kesalahan



Gambar IV.78. Proses pembuatan animasi
Sumber : Pribadi



Gambar IV.79. Proses pengaturan suara
Sumber : Pribadi



Gambar IV.80. Proses pengaturan *script*
Sumber : Pribadi



Gambar IV.81. Proses pengaturan *fullscreen*
Sumber : Pribadi

CD interaktif yang dibuat menggunakan ukuran resolusi layar 1024 x 768 pixels. Dibuat menggunakan beberapa Program yaitu Adobe Ilustrator untuk membuat Ilustrasinya dan *Adobe flash* untuk membuat Interaktif dan animasinya. Hasil akhir dikemas dalam CD dengan jenis file .exe

IV.1.3 Kemasan

CD Interaktif ini dikemas dalam bentuk CD kecil dengan kapasitas 219MB



Gambar IV.82. Kemasan CD
Sumber : Pribadi

Media	: Kemasan CD
Ukuran	: Tinggi 8,5 cm dan lebar 9,5 cm dalam satu muka dengan ketebalan 0,5 cm.
Material	: Kertas Linen
Teknis Produksi	: Cetak offset sparasi



Gambar IV.83. *Label* CD
Sumber : Pribadi

Media	: *Label* CD
Ukuran	: Diameter 7,5cm
Material	: *Glossy paper* 135 gsm
Teknis Produksi	: Cetak offset sparasi



Gambar IV.84. Kemasan
Sumber : Pribadi

Media	: Kemasan
Ukuran	: Tinggi 22cm Lebar 9,5x10cm
Material	: Kertas Linen
	: Plastik mika
	: Karton 3mm
Teknis Produksi	: Cetak offset sparasi

IV.2. Media Pendukung

IV.2.1 Marchandise

Canvas bag ini berfungsi sebagai alat bantu untuk membawa peralatan saat berlatih silat.



Gambar IV.85. *Canvas bag*
Sumber : Pribadi

Media	: *Canvas bag*
Ukuran	: 29x36 cm
Material	: *Canvas*
Teknis Produksi	: Cetak offset sparasi

Tempat minum ini bertujuan sebagai alat minum ketika murid didik merasa kehausan seusai latihan, juga sebagai daya tarik untuk murid didik agar mau membeli CD Interaktif tersebut.



Gambar IV.86. Tempat minum plastik
Sumber : Pribadi

Media	: Tempat minum plastik
Ukuran	: 550ml
Material	: tempat minum plastik dan *sticker* glossy
Teknis Produksi	: Print sticker cetak offset sparasi