BAB IV

MEDIA DAN TEKNIS PRODUKSI

4.1. Teknis Media

Saat dilakukan Teknis Media, terlebih dahulu menyiapkan rencana yang terdiri dari beberapa tahap. Tahap tersebut adalah:

- Mempersiapkan segala peralatan.
- Mempersiapkan sarana software (perangkat lunak) dan hardware (perangkat keras).
- Merencanakan dan menetukan ide.
- Membuat karya.

4.1.1. *Hardware* (Perangkat Keras)

Hardware adalah sebuah alat/benda yang bisa dilihat, sentuh, pegang dan memiliki fungsi tertentu. Secara fisik ada wujudnya, dan ada bentuknya. Dalam pembuatan media informasi ini memakai hardware komputer sebagai berikut:

- Hp Probook 4421s

  Processor | Intel Core i3-350M - 2.26GHz

  Standard Memory | 2GB DDR3 Speed 1066 MHz SDRAM

  Graphic | ATI Mobility Radeon™ HD 4350 - 512MB

  Hard Drive | 320GB SATA

  Display | 14.0" 16:9 HD LED (Resolution: 1366*768)

  Batt | 6 cell

  Color | Bordeaux (Red Wine)

4.1.2. *Software* (Perangkat Lunak)

Software adalah sekumpulan data elektronik yang disimpan dan diatur oleh komputer. Data elektronik yang disimpan oleh komputer itu dapat berupa program atau instruksi yang akan menjalankan suatu perintah. Melalui sofware atau perangkat lunak inilah suatu komputer dapat menjalankan suatu perintah. Dalam perancangan Media informasi Museum Geologi untuk anak ini menggunakan berbagai software yaitu:

a. Linux Ubuntu Maverick

   Linux Ubuntu Maverick merupakan software yang bersifat freeware atau software gratis. Dan dalam pembuatan media informasi berfungsi sebagai Operating System yang berfungsi untuk menjalankan software aplikasi.

b. Inkscape

   Inkscape merupakan software yang bersifat freeware atau software gratis. Dalam pembuatan media informasi berfungsi sebagai pengolahan gambar dan pewarnaan.

c. Macromedia Flash 8

   Macromedia Flash 8 merupakan software yang bersifat berbayar. Dalam pembuatan media informasi ini berfungsi sebagai media pengolah animasi, penambahan efek dan membuat tampilan menjadi media informasi.

d. Geany

Geany merupakan software yang bersifat freeware atau software gratis. Dalam pembuatan media informasi berfungsi sebagai pengolahan html sehingga media informasi dapat tampil dengan baik saat dibuka oleh browser.

e. Wine-Doors

Wine doors merupakan software yang bersifat freeware atau software gratis. Dalam pembuatan media informasi berfungsi sebagai converter agar aplikasi Macromedia Flash 8 dapat berjalan di dalam sistem operasi linux.

4.2. Material dan Teknis Produksi

Adapun material yang digunakan pada produksi media informasi seperti rincian sebagai berikut:

4.2.1. Media Utama

Media informasi Website Museum Geologi.com

Material : *Web* statis dengan format HTML dan Flash

Teknis : Edit html dan edit flash

Resolusi : 1024 x 768 Pixels



Gambar 4.21. CD Geo

4.2.2. Media Pendukung

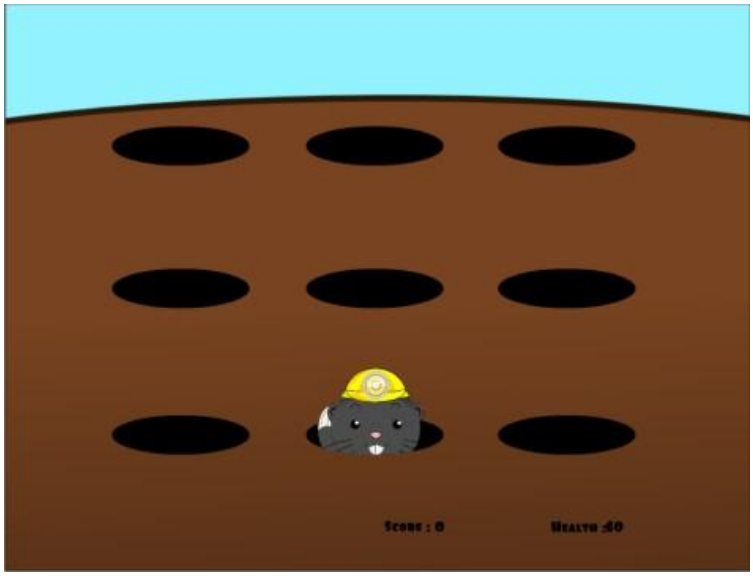
- Games

  Games merupakan media pendukung dari media informasi dimana game ini akan diletakan di beberapa media informasi yang memiliki fitur game flash sehingga setelah orang mengakses game flash akan mendapatkan link yang langsung dihubungkan dengan media utama yaitu media informasi

  Material : *Web* statis dengan format HTML dan Flash

  Teknis : Edit html dan edit flash

  Resolusi : 1024 x 768 Pixels



Gambar 4.22. Game 1



Gambar 4.23. Game 2



Gambar 4.24. Game 3

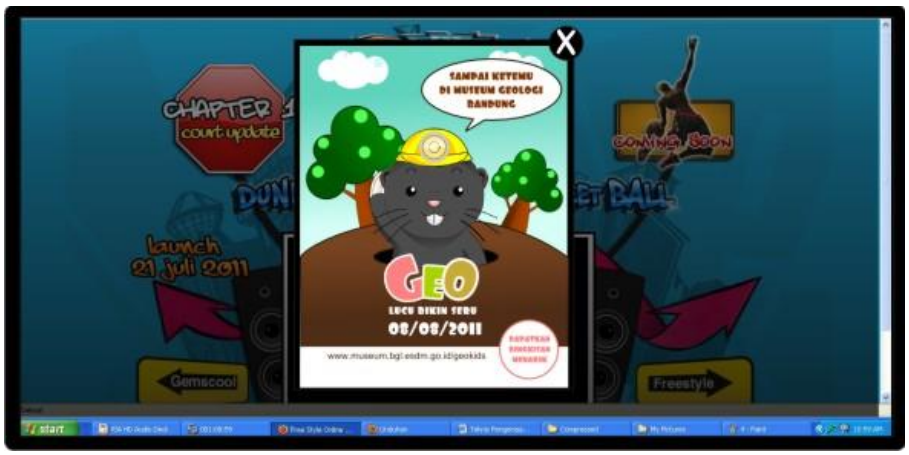
- Pop-up Banner

  Pop-Up banner merupakan media pendukung dari media informasi dimana pop-up banner ini akan muncul dibeberapa situs yang sering dikunjungi oleh anak-anak dan langsung dihubungkan dengan media utama yaitu media informasi.

  Material : Flash

  Teknis : Edit html dan edit flash

  Resolusi : 500 x 600 Pixels



Gambar 4.25. Pop up Banner

- Jejaring Sosial

Jejaring sosial merupakan media pendukung dari media informasi, dalam jejaring sosial ini kita akan membuat akun yang berisi informasi mengenai promosi dan alamat-alamat yang bisa berhubungan dengan promosi. Juga dapat pula menyimpan gambar-gambar media promosi yang nanti dapat dijadikan foto profil maupun wallpaper komputer.



Gambar 4.26. Jejaring Sosial

- Poster



Gambar 4.27. Poster

Material : Artpaper 230 gram

Teknis : Digital Printing + Laminasi

Ukuran : A3

- Flyer



Gambar 4.28. Flyer

Flyer merupakan media pendukung dimana penyebaran akan dilakukan di setiap sekolah SD.

Material : Artpaper 150 gram

Teknis : Digital Printing + Laminasi

Ukuran : A5

- Tas Rosenderu

Tas rosenderu merupakan media pendukung yang nantinya dapat di dapatkan di toko souvenir dengan membeli pada saat promosi berlangsung.

Material : Kulit

Teknis : Jahit dan tempel

Ukuran : 33x25cm



Gambar 4.29. Tas

- Stiker

Stiker merupakan media pendukung yang nantinya dapat di dapatkan di toko souvenir dengan membeli pada saat promosi berlangsung.

Material : Stiker plastik

Teknis : Digital Printing + Laminasi

Ukuran : 15 x 10 cm



Gambar 4.30. Stiker

- Tempat Minum

Tempat minum merupakan media pendukung yang nantinya dapat didapatkan di toko souvenir dengan membeli pada saat promosi berlangsung.

Material : Alumunium

Teknis : Tempel

Ukuran : 20 x 7 cm



Gambar 4.31. Tempat Minum

- Pin

Pin merupakan media pendukung yang nantinya dapat di dapatkan di toko souvenir dengan membeli pada saat promosi berlangsung.

Material : Glosi Stiker 120 gram

Teknis : Digital Printing + Laminasi

Ukuran : 8 x 8 cm



Gambar 4.32. Pin

- Topi

Topi merupakan media pendukung yang nantinya dapat di dapatkan di toko souvenir dengan membeli pada saat promosi berlangsung.

Material : Laken

Teknis : Jahit dan bordir

Ukuran : Disesuaikan



Gambar 4.33. Topi

- Gantungan kunci

Gantungan kunci merupakan media pendukung yang nantinya dapat didapatkan di toko souvenir dengan membeli pada saat promosi berlangsung.

Material : Glosi Stiker 120 gram

Teknis : Digital Printing + Laminasi + press

Ukuran : 5 x 5 cm



Gambar 4.34. Gantungan Kunci

- Kaos

Kaos merupakan media pendukung yang nantinya dapat didapatkan di toko souvenir dengan membeli pada saat promosi berlangsung.

Material : Glosi Stiker 120 gram

Teknis : Press

Ukuran : 15 x 10 cm



Gambar 4.35. Kaos tampak depan dan belakang

4.3. Proses Produksi

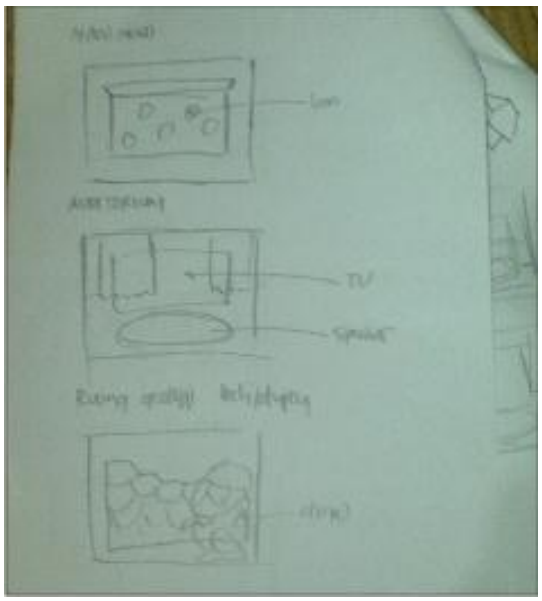
Setelah ide, gagasan, dan tujuan pembatan media informasi sudah ada, maka langkah selanjutnya yaitu merealisasikan ide tersebut menggunakan komputer.

4.3.1. Proses Produksi Media Utama

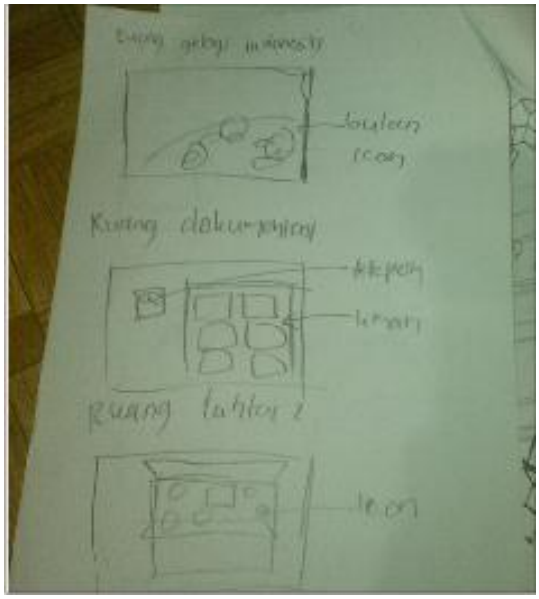
Produksi diawali dengan pembuatan sketsa dari tiap objek yang akan ditampilkan di media informasi.



Gambar 4.36. Sketsa 1

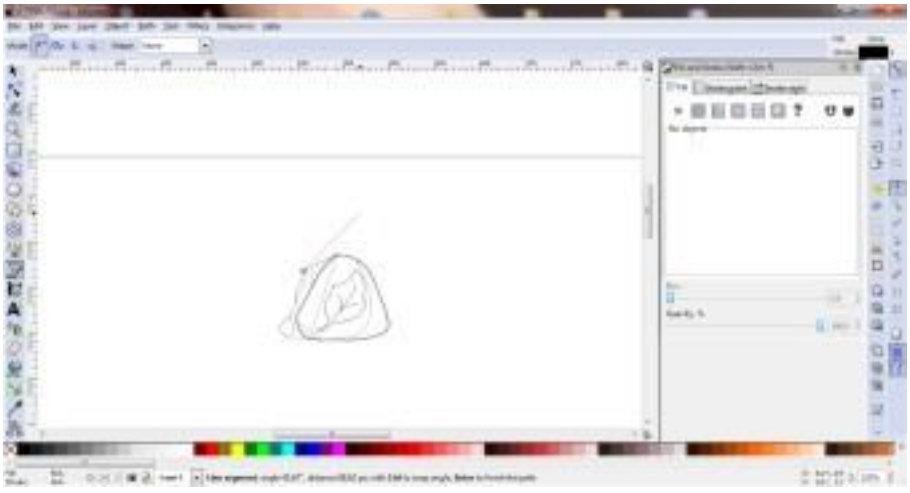


Gambar 4.37. Sketsa 2



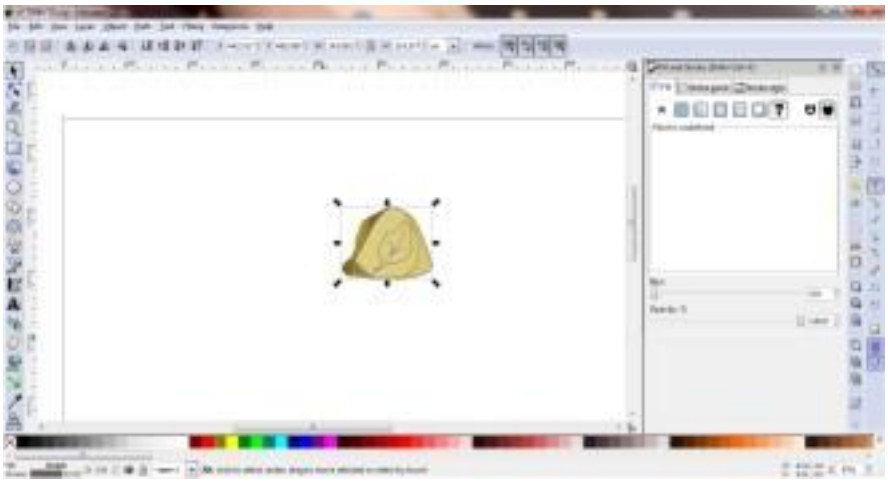
Gambar 4.38. Sketsa 3

Setelah sketsa selesai, selanjutnya dijiplak di inkscape dan menjadikan sketsa yang dibuat tadi menjadi panduan dalam membuat objek yang dibutuhkan.



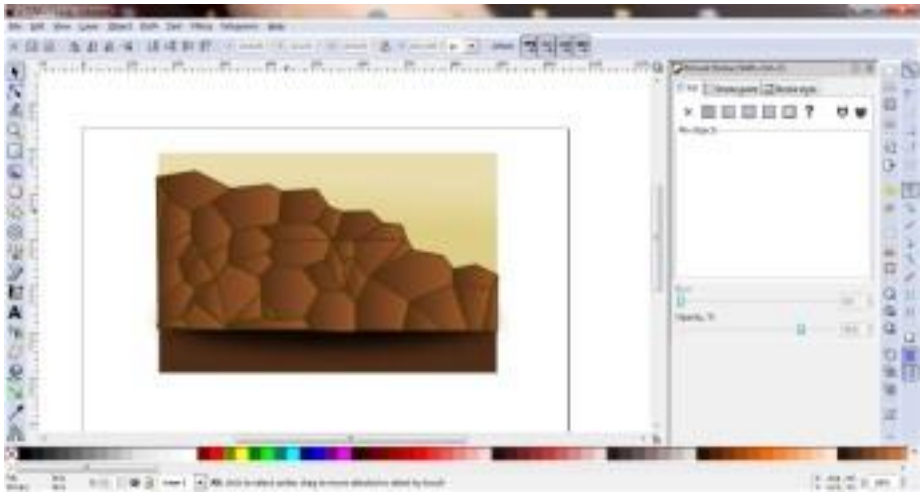
Gambar 4.39. Tracing menggunakan Inkscape

Setelah proses penjiplakan, selanjutnya proses dilanjutkan dengan pewarnaan di Inkscape dalam pewarnaan ini objek diwarnai satu persatu dan dilakukan dengan detail.



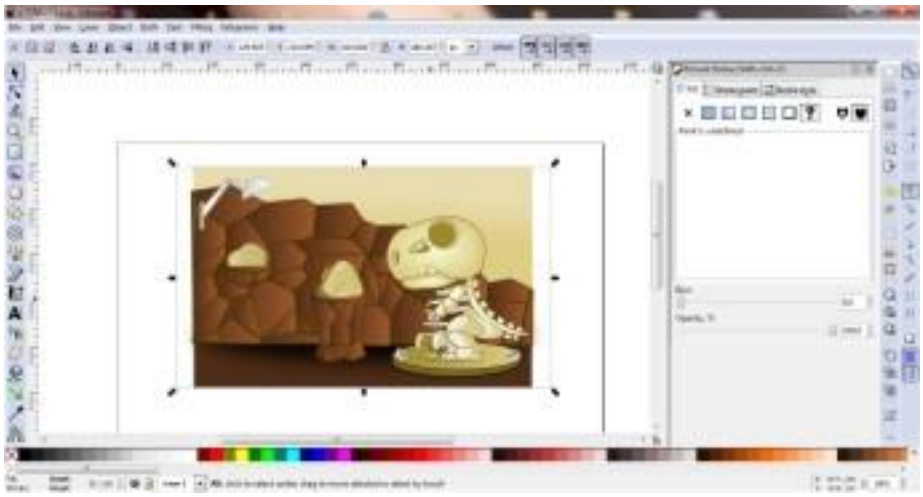
Gambar 4.40. Pewarnaan menggunkan Inkscape

Selanjutnya seluruh objek resebut disatukan dengan software inkscape dalam sebuah ilustrasi bergambar. Lalu pembuatan background dilakukan dengan cara yang sama.



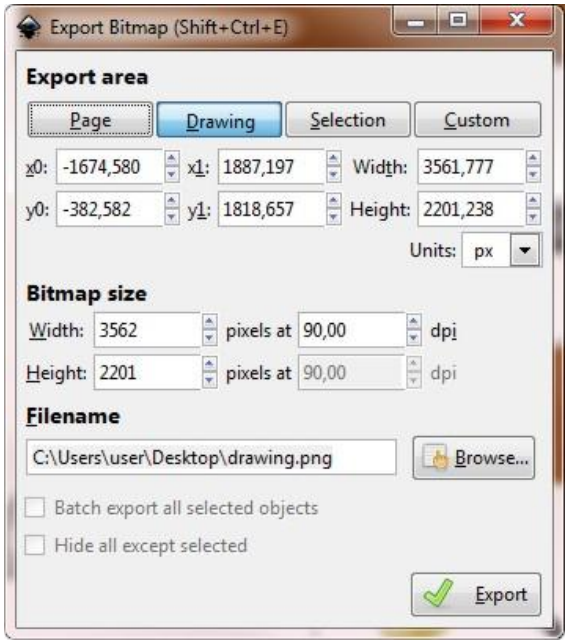
Gambar 4.41. Hasil akhir background

Tahap selanjutnya proses pembuatan layout semua objek dan beckground yang telah tersebut disatukan dan diatur penempatannya.



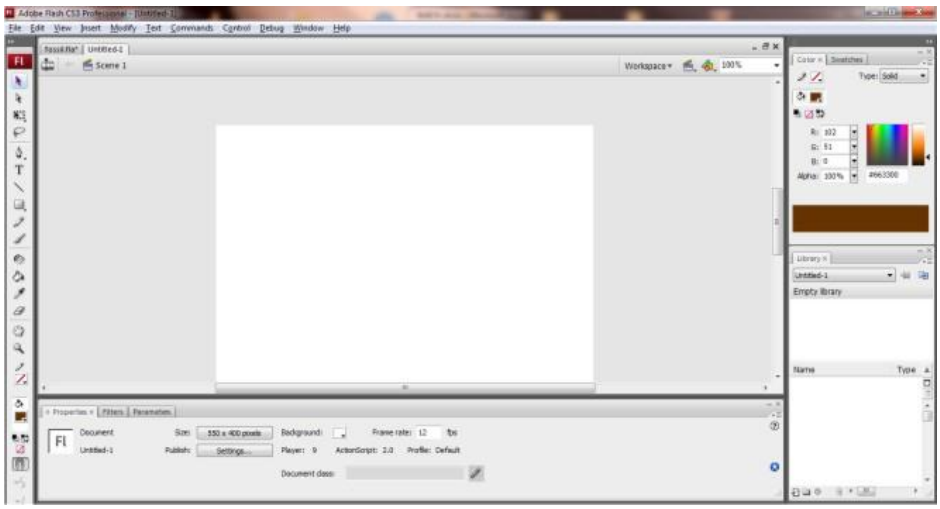
Gambar 4.42. Penggabungan objek dan background

Setelah tahap tersebut lalu semua objek yang telah dibuat di Inkscape tersebut diubah satu persatu diekspor dengan format png.



Gambar 4.43. Proses ekspor ke format png

Sampai tahap ini semua unsur visual selesai dibuat, termasuk halaman lainnya. Maka selanjutnya agar unsur visual tersebut dapat berjalan dan memiliki animasi juga agar dapat berpindah halaman maka visualisasi tersebut harus diolah menggunakan software macromedia flash 8.



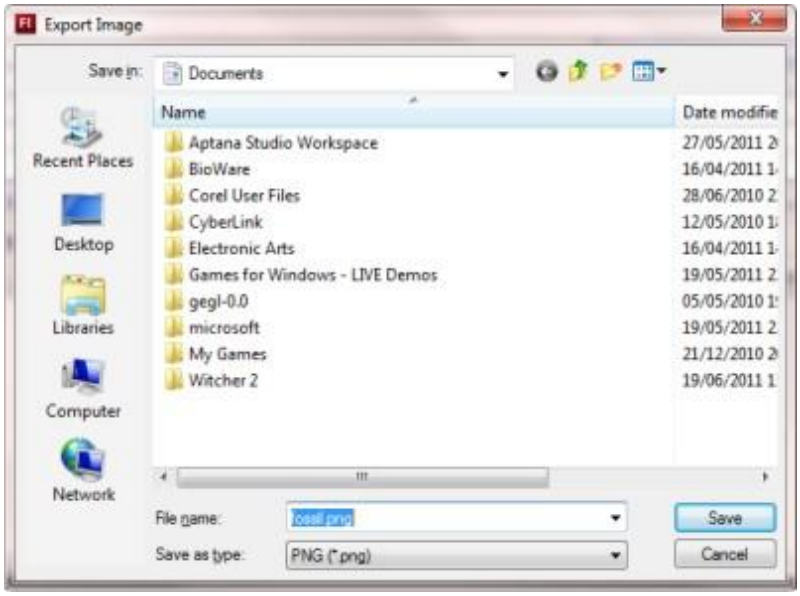
Gambar 4.44. Tampilan Macromedia Flash 8

Setelah membuka program Macromedia Flash 8 lalu mengatur warna background menjadi warna hitam; atur pula besar gambar menjadi 1024x768 pixel agar sesuai dengan besar monitor sehingga saat ditampilkan dapat sesuai dengan yang diinginkan, lalu mengatur frame menjadi 48 frame per detik hal ini dilakukan agar gambar yang dianimasikan telihat halus.

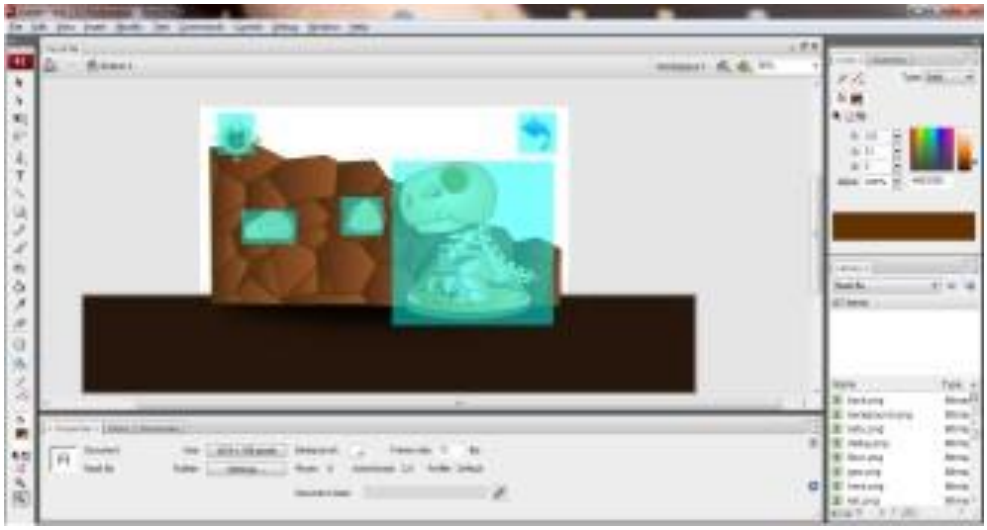


Gambar 4.45. Kolom Setting

File yang telah di ubah menjadi png tersebut lalu diimport ke dalam macromedia flash 8 dan diatur penempatanya kembali setelah itu diberi animasi agar gambar tersebut dapat bergerak.



Gambar 4.46. Proses Pengimporan gambar

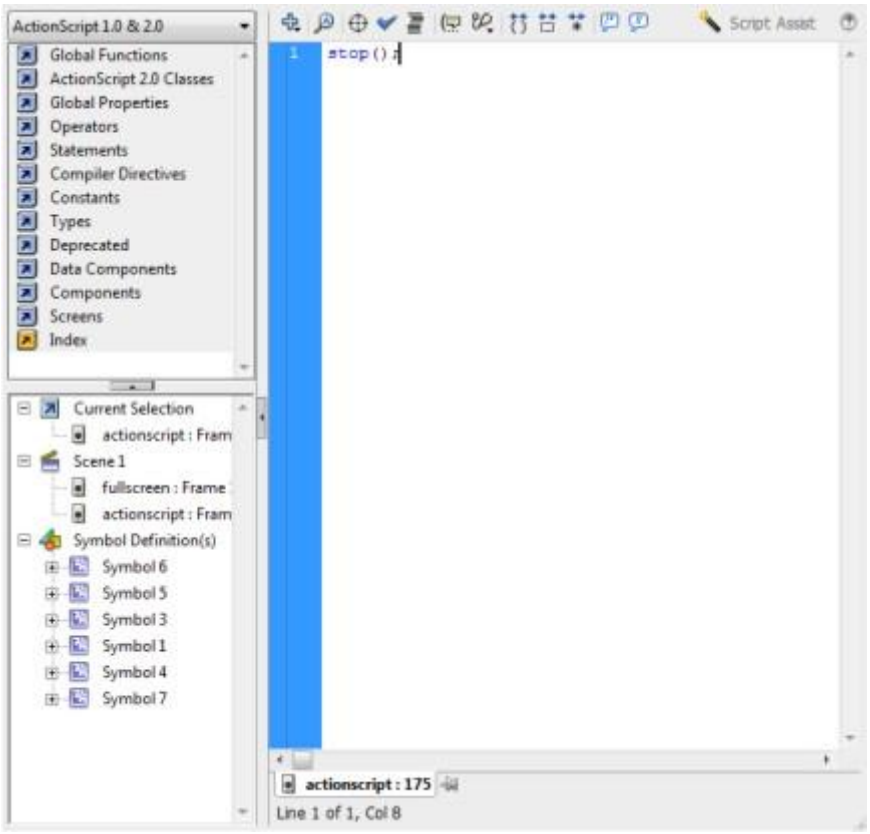


Gambar 4.47. Pengaturan tempat objek dan background

Setelah itu semua lalu convert objek menjadi symbol dan beri actionscript supaya objek yang diinginkan dapat melakukan perintah dan berganti ke halaman yang lain.



Gambar 4.48. Convert to Symbol



Gambar 4.29. Pengkodean

Setelah semua selesai, kemudian proses terakhir terakhir yaitu mengubahnya ke format HTML, supaya dapat dibuka di *Browser* Internet. Setelah selesai kemudian ditampilkan di browser Internet.



Gambar 4.30. Penyetingan Untuk Publish



Gambar 4.31. Hasil Akhir

Dan hasil akhirnya seperti gambar di atas, ketika di akses maka media informasi tersebut dapat digunakan oleh pengunjung. Halaman lainnya prosesnya sama.

4.3.2. Proses Produksi Media Pendukung

Untuk proses produksi media pendukung, prosesnya sama seperti media utama. Mulai dari sketsa sampai membentuk jadi, beberapa ada yang dilakukan seperti cara yang di atas dan sisanya di cetak dengan menggunakan media digital printing.