BAB IV

MEDIA DAN TEKNIS PRODUKSI

4.1 Pra Produksi

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

4.1.2 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.

4.1.3 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 *Corel Draw*, *Adobe Photoshop CS3*, *Adobe Flash CS3* dan *Cool Edit Pro*.

4.2 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.

4.3 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 mengenal angka.

   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 disesuaikan dengan 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 Photoshop CS3*, *Adobe Flash CS3*, *Corel Draw*, dan *Cool Edit Pro*. Pada perancangan CD interaktif mengenal angka 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 CS3* dan *Corel Draw* 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 mengenal angka ini, *action script* merupakan bahasa pemprograman yang digunakan dalam *Adobe Flash CS3*, 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.

4.3.1 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 kebun binatang 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 didalam kebun binatang.

- *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 dan 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 dan Pengurangan



Gambar 4.5 *Interface* Halaman Penjumlahan & Pengurangan

Ukuran : 1024 x 768 pixel

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

- *Interface* Halaman Mengenal Geometri



Gambar 4.6 *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 Permainan



Gambar 4.7 *Interface* Halaman Permainan

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 4.8 *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 4.9 *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.

4.3.2 Media Pendukung

- Kaos



Gambar 4.10 Kaos

Ukuran : S untuk anak usia 5 tahun

Teknis : Menggunakan *digital printing* atau sablon

Alasan : Karena media pendukung kaos ini, selain media promosi juga dapat, memberi kebanggaan kepada si pemakai.

- Tempat pensil



Gambar 4.11 Tempat Pensil

Ukuran : Tinggi 11 cm, diameter alas 7cm

Teknis : Stiker Menggunakan *Digital Offset*

Alasan : Selain mengingatkan pada produk, juga dapat mengajarkan anak untuk membiasakan menyimpan pada tempatnya.

- Pin



Gambar 4.12 Pin

Ukuran : Diameter 6 cm

Teknis : Pada gambar mengunakan *Digital Offset*

Alasan : Media pendukung ini sebagai media pengingat, yang dapat dijangkau oleh *audience*, sehingga bias disebut media *mobile*.

- Jam dinding



Gambar 4.13 Jam Dinding

Ukuran : Diameter 25 cm

Teknis : *Digital Offset*

Alasan : Media pendukung ini diharapkan dapat menujang, dalam pembelajaran mengenai konsep waktu, konsep bilangan, dan lambang bilangan.

- Stiker



Gambar 4.14 Stiker

Ukuran : 6 cm x 8 cm

Teknis : *Digital Offset*

Alasan : Stiker dapat dijadikan sebagai media pengingat, dan media ini bisa ditempel dimanapun, dapat dikatakan sebagai media *mobile*.

- Buku mewarnai



Gambar 4.15 Buku Mewarnai

Ukuran : *Custom* 18 cm x 12 cm

Teknis : *Digital Offset*

Alasan : Untuk meningkatkan perkembangan daya cipta anak dan juga melatih perkembangan motorik seperti tulang, otot, keseimbangan badan, dan koordinasi otot – otot.

- Kalender



Gambar 4.16 Kalender

Ukuran : 27 cm x 40 cm

Teknis : *Digital Offset*

Alasan : Kalender adalah media yang memiliki cakupan visual yang besar dan intensitasnya banyak, dan jenjang waktu yang di jangkau cukup lama.

- Topi



Gambar 4.17 Topi

Ukuran : S untuk usia 5 – 7 tahun

Teknis : Bordir

Alasan : Topi selain dapat melindungi anak dari sengatan matahari, dengan tampilan gambar yang menarik dapat menjadi media promosi.

- Poster

.



Gambar 4.18 Poster

Ukuran : A2 (59,4 x 42 cm)

Teknis : Digital Printing

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

- X – Banner



Gambar 4.19 X- Banner

Ukuran : 60 x 160 cm

Teknis : Digital Printing

Alasan : Media ini disimpan atau diletakkan diluar toko yang telah bekerjasama, dengan Akal Interaktif. Hal ini bertujuan untuk menarik perhatian, para pengunjung untuk membeli CD Interaktif.