BAB IV
MEDIA DAN TEKNIK PRODUKSI

IV.1 Pra Produksi

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

- **Sketsa**

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

- **Pengolahan Gambar**

  Pengolahan gambar yang dilakukan adalah sebagai berikut :

  1. Mengolah gambar pada ilustrasi yang akan digunakan dengan cara mewarnai sketsa yang telah di buat.

  2. Mengolah keseluruhan visual yang telah didapat, dari mulai penataan letak tipografi, ilustrasi, dan pemilihan warna yang tepat.

IV.2 Teknis Produksi

IV.2.1 CD interaktif

CD interaktif merupakan kelompok media lini atas yang juga termasuk media dalam ruang. Informasi yang disampaikan dapat cepat tersampaikan pada target audien.

Ketentuan medianya adalah sebagai berikut :

Software : Adobe Flash CS3

Format : lanskap

Ukuran : 800 x 600 Pixel

Teknis : Digital

IV.2.2 Ukuran Pixel

Resolusi grafik yang tinggi dapat menampilkan gambar dengan baik, tetapi tidak dapat diperoleh bila authoring software yang digunakan tidak mendukung resolusi tersebut. Demikian juga, bebrapa software tidak dapat menampilkan resolusi lebih dari 800 x 600 pixel. Bila aplikasi sangat memerlukan resolusi yang tinggi. Bila multimedia yang dihasilkan akan menggunakan bermacam-macam graphic adapter, maka authoring tool harus mendukung bermacam-macam resolusi.

IV.2.3 Pembuatan Obyek dan *Background*

Pembuatan obyek dan *background* pada aplikasi ini digambar secara manual dengan memanfaatkan *tools* pada Adobe Flash CS3.

Untuk menggambar garis maupun bidang menggunakan fasilitas *line tool* sedangkan untuk pewarnaannya menggunakan fasilitas *paint bucket tool*. Efek animasi obyek pada aplikasi ini menggunakan teknik animasi mengubah *alpha*, *tint* serta *motion tween*. Proses pembuatan *background* pada aplikasi ini. Obyek maupun gambar *background* yang telah digambar di*convert* menjadi simbol dengan tipe *graphic* maupun *movie clip*. Hal ini dimaksudkan agar gambar obyek maupun *background* tersimpan di panel *library* sehingga dapat digunakan kembali yaitu dengan cara men-*drag* gambar ke lembar kerja. Tampilan pembuatan objek dan background.



Gambar IV. 1 Pembuatan Obyek dan *Background*

IV.2.4 Pembuatan Intro

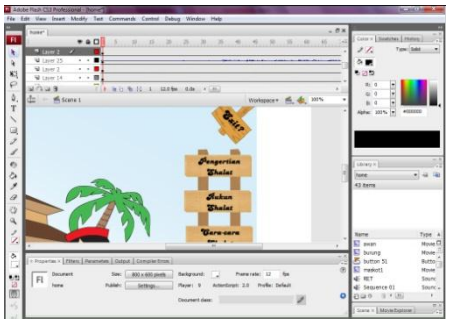
Pada pembuatan intro masing-masing obyek dipisahkan kedalam beberapa layer yang bertujuan untuk mempermudah dalam pembuatan animasi dan penyusunan terhadap obyek yang telah digambar. Dalam membuat animasi, langkah yang perlu dilakukan terlebih dahulu adalah meng-*convert* simbol obyek dari bentuk *graphic* menjadi *movie clip*, kemudian obyek tersebut diubah posisi dan bentuknya dari *frame* satu ke *frame* lainnya untuk memperoleh hasil animasi bergerak. Untuk menjalankan dan memperhalus gerakannya, digunakan teknik animasi *motion tween*. Tampilan pembuatan intro.



Gambar IV. 2 Pembuatan Intro

IV.2.5 Pembuatan Tombol Navigasi

Tombol navigasi pada aplikasi ini berfungsi untuk menuju ke halaman tertentu. Tombol navigasi dibuat dengan cara meng-*convert graphic* yang telah digambar dengan menggunakan fasilitas *line tool, text tool* dan beberapa obyek atau gambar menjadi simbol dengan tipe *button*. Masing-masing tombol pada aplikasi ini disisipkan suara yang telah disiapkan. Tampilan pembuatan tombol navigasi.



Gambar IV.3 Tampilan Pembuatan Tombol Navigasi

Tombol keluar dan tombol menu terdapat pada semua halaman kecuali halaman intro.

IV.2.6 Pemrograman dengan *Actionscript*

Actionscript digunakan untuk menjalankan aksi pada *frame*, *movie clip* maupun pada suatu tombol. Beberapa *actionscript* yang digunakan dalam aplikasi multimedia ini adalah sebagai berikut :

- *Actionscript* pada awal *frame*

  ```
  fscommand("fullscreen", "true");
  ```

  Penjelasan :

  Maksud dari *script* di atas adalah ketika aplikasi ini dijalankan maka aplikasi ini akan tampil secara penuh (*fullscreen*).

- *Actionscript* pada tombol untuk me-*load movie*

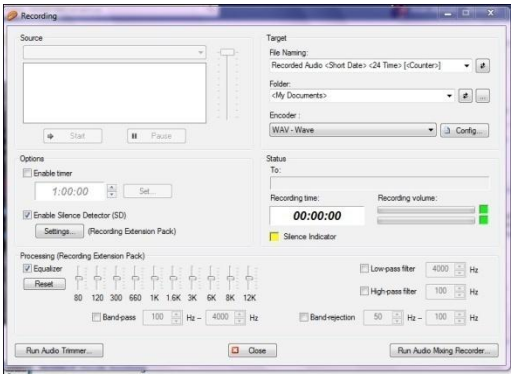
  ```
  On (release){loadMovieNum("tampilanmenujadi.swf",
  0);}
  ```

  Penjelasan :

  Maksud dari *script* di atas adalah ketika tombol di klik maka secara otomatis akan memanggil file "tampilanmenujadi.swf". Angka 0 dibelakang koma menunjukkan *load level* yang berarti file akan tergantikan secara penuh dengan file yang baru dipanggil, sehingga tidak akan terjadi penumpukan file.

IV.2.7 Merekam dan Mengedit Suara

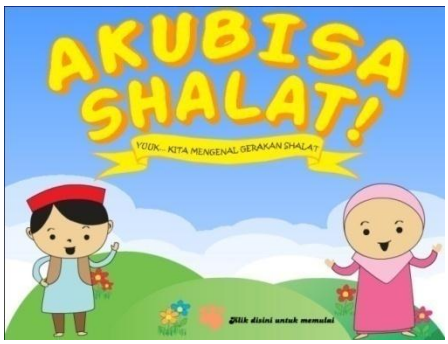
Suara merupakan salah satu elemen multimedia, maka dari itu aplikasi ini juga dilengkapi dengan suara yang berfungsi sebagai narrator atau pembicara yang akan memberi petunjuk dan sebagai pengisi suara. Suara yang terdapat dalam aplikasi ini direkam melalui microphone yang terhubung ke PC yang nantinya akan diproses dengan *JetAudio Recorder*. Pada *JetAudio Recorder* ini terdapat tombol *start* yang berfungsi untuk merekam suara. Setelah masuk pada program *JetAudio Recorder*, tekan tombol *start* kemudian proses perekaman suara akan dimulai. Untuk menghentikan proses perekaman suara, tekan tombol *stop* yang berada disebelah kanan tombol *start*.



Gambar IV.4 Tampilan *JetAudio Recorder*

IV.2.8 Tampilan CD interaktif

- **Intro**



Gambar IV.5 Tampilan Intro

Untuk tampilan cover depan CD interaktif menggunakan ilustrasi anak yang sedang melambaikan tangan. Itu berarti sebuah ajakan kepada target audien. Latar yang penuh warna adalah sebagai daya tarik untuk target audien.

- **Home**



Gambar IV.6 Tampilan Halaman home CD Interaktif

Halaman home ini berfungsi sebagai pintu masuk ke dalam konten cd interaktif.

- **Perngertian Shalat**



Gambar IV.7 Tampilan Halaman Perngertian Shalat CD Interaktif

Dalam halaman ini terdapat ilustrasi seorang anak kecil yang sedang melambaikan tangannya. Visual tersebut merupakan sebuah ajakan untuk masuk ke dalam cd interaktif dengan memilih beberapa menu yang di gambarkan dengan ikon kayu.

- **Rukun-rukun Shalat**



Gambar IV.8 Tampilan Halaman rukun-rukun Shalat CD Interaktif

Halaman ini berisikan tentang rukun-rukun shalat.

- **Gerakan Shalat**



Gambar IV.9 Tampilan Halaman Gerakan Shalat CD Interaktif

Halaman ini menampilkan gerakan-gerakan shalat. Halaman ini juga dilengkapi dengan bacan shalat.

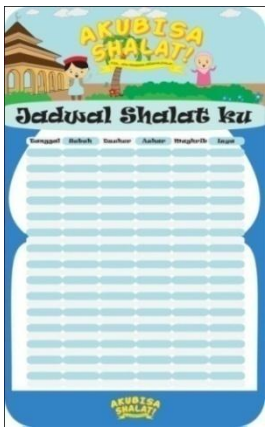
IV.3 Gantungan Pintu



Gambar IV.10 Gantungan pintu

Media ini cukup efektif karena secara langsung dapat menginformasikan dan mengingatkan. Material yang digunakan adalah kertas Art paper 230gr dilapisi duplek dengan ukuran 15 x 7 cm.

IV.4 Kartu absen Shalat



Gambar IV.11 Media Kartu Absen Shalat

Media Kartu absen shalat ini cukup efektif karena secara langsung mengenalkan dan mebiasakan shalat. Material yang digunakan adalah Art paper dengan ukuran 21x29 cm dengan teknik cetak offset.

IV.5 Stiker



Gambar IV.12 Media Stiker

Media stiker cukup efektif karena singkat dan mudah di informasikan di berbagai tempat. Material yang digunakan adalah kertas stiker dengan ukuran 13x8 cm dengan teknik sablon/ cetak digital printing.

IV.6 Kaos



Gambar IV.13 Media kaos

Media kaos cukup efektif karena dapat menginformasikan langsung ketika dipakai. Material yang digunakan cotton ukuran all size untuk anak dengan teknik sablon.

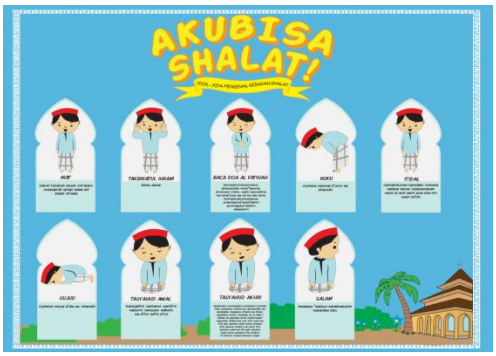
IV.7 Gelas



Gambar IV.14 Gelas

Gelas digunakan sebagai media yang secara tidak langsung dapat mengingatkan anak untuk melakukan shalat.

IV.8 Poster



Gambar IV.15 Poster

Media poster adalah media salah satu media dalam menyampaikan sebuah pesan dalam bentuk visual dan lebih informasi tentang adanya informasi pengenalan shalat di usia dini.material yang digunakan yaitu Art paper atau matt 150 gr dengan ukuran A3 (42,0x29.7), teknik produksi cetak offset.

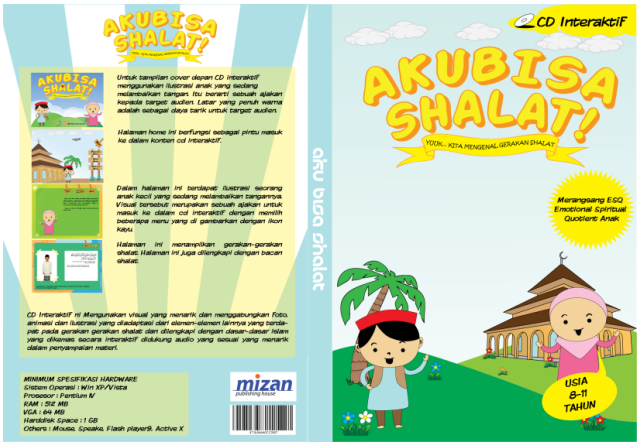
IV.9 Pin



Gambar IV.16 pin

Media ini efektif karena pin dapat digunakan secara terus menerus dan dapat memberikan suatu pengingat media informasi.Material dengan menggunakan pin, ukuran diameter 4,5 cm cetak media dengan teknik digital print.

IV.10 *Cover* CD



Gambar IV.17 *Cover* CD

Cover CD ini berisi Spesifikasi hadware. material yang digunakan adalah Art paper tipis 150gr dengan ukuran 12,5x 18cm dengan teknik cetak digital printing /cetak offset.

IV.11 *Packaging*



Gambar IV.18 *Packaging*

Material yang digunakan duplex 2mm dilapisi stiker vinil ukuran 71.2cm x 36.47cm dengan tinggi 27.5cm dengan teknik cetak offset.