BAB IV
MEDIA DAN TEKNIS PRODUKSI

IV.1 Pra produksi

Sebelum memasuki tahap produksi, tahapan yang dilalui dalam suatu perancangan 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 juga bisa melakukannya dengan cara digital.

IV.1.2 Pengolahan dengan cara komputer

Pengolahan yang dilakukan adalah sebagai berikut:

a. Pada tahap manual ini adalah perancangan grafis dengan menggunakan keterampilan tangan dan alat-alat gambar (non mesin), meliputi pembuatan ilustrasi/gambar dengan menggunakan pensil.

b. Setelah sketsa gambar selesai dibuat, gambar itu kemudian dipindai, kemudian diolah dengan menggunakan komputer. Pada tahap ini meliputi teknik pewarnaan, memasukkan 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 digunakandalam melakukan pengolahan ini adalah *Adobe Illustratorc CS 3, Adobe Photoshop CS 3 dan Adobe Flash CS 3*.

IV.2 Teknis produksi

Sistem kerja pada kartu bahasa Inggris adalah anak mengambil kartu lalu memainkanya dan CD interaktif adalah anak/orang pendamping anak memasukan CD interaktif dan memainkanya.

IV.3 Teknis Media

Dalam perancangan ini ada dua teknis media yang dilakukan yaitu tahap pra produksi,produksi dan paska produksi.

IV.3.1Pra produksi

a. Materi Kartu Bahasa Inggris

Materi Kartu Bahasa Inggris ini diambil secara langsung dari sumber informasi dari internet, buku, dan hasil wawancara dengan guru SD. Dengan menampilkan kosakata yang mudah dan sering di dengar anak,selain itu dalam kartu bahasa Inggris ini juga dapat dibagi kedalam dua kategori umur anak yaitu untuk umur 5-6 anak akan di ajarkan alphabet sedangkan umur 7-8 tahun anak akan belajar kosakata sederhana dan juga belajar untuk memasangkan kata antara kata yang satu dengan kata yang lainya.

b. Materi CD interaktif

Materi dari CD interktif ini diambil dari kartu bahasa Inggris agar nantinya dapat dikombinasikan dengan kartu bahasa Inggris

c. Rancangan visual

Yang pertama dibuat dalam perancangan kartu bergambar dan CD interaktif ini yaitu mengenal bahasa Inggris adalah membuat navigasi sesederhana mungkin agar mudah dalam cara pemakaiannya. Setelah itu membuat *layout* atau tata letak yang disesuaikan dengankonsep dan tema serta menambahkan komposisi elemen-elemen desain, dan tombol serta ilustrasi yang akan dipergunakan.

IV.3.2 Produksi

Proses produksi merupakan proses pengerjaan langsung pada aplikasi program *Adobe Ilustrator 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:

a. Proses perancangan visual

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

1. Perancangan Kartu
   a. Mencari benda dalam kosakata bahasa Inggris yang sesuai dengan alfabet
   b. Membuat gambar benda untuk kartu bahasa Inggris
   c. Membuat *layout* pada untuk kartu
   d. Memasukan gambar,teks,dan warna pada *layout* kartu

2. Perancangan CD Interaktif
   a. Membuat *layout* dan *background*
   b. Memasukan gambar yang ada pada kartu kedalam CD interaktif
   c. Membuat tombol-tombol link
   d. Membuat animasi
   e. Memasukan suara
   f. Memasukan bahasa program untuk link.

3. Pengecekan Final

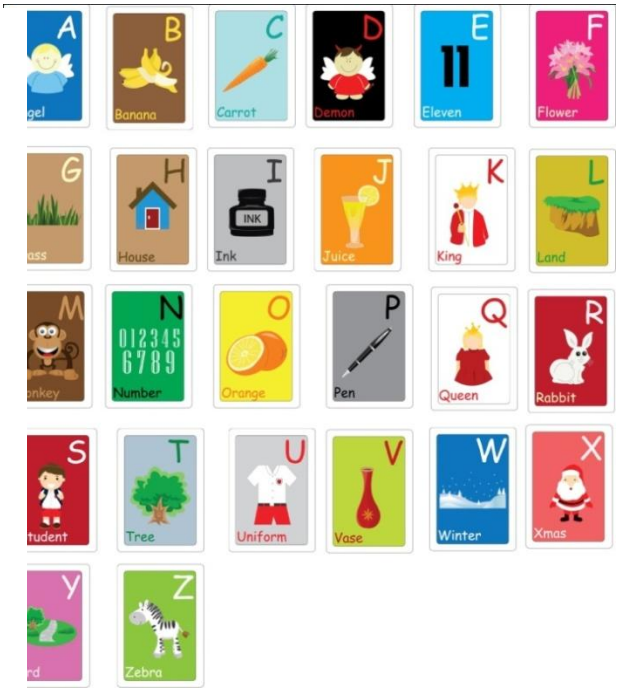
Proses ini merupakan pengecekan terhadap hasil yang telah dibuat sesuai atau tidak dengan apa yang diharapkan. Alur navigasi telah sesuai atau tidak, serta pengecekan keseluruhan baik huruf yang digunakan maupun pemakaian warna yang sesuai dengan konsep.

IV.3.3 Paska produksi

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

1. Tampilan Media Utama

a. Tampilan kartu bahasa Inggris



Gambar IV.1 Tampilan kartu
Sumber: dokumen pribadi

Ukuran : 7cm x 10 cm

Konsep : untuk menampilkan desain kartu yang modern sesuai jaman dan pemilihan benda disesuaikan dengan huruf alfabet serta pemilihan benda tersebut yaitu berpasang-pasangan contohnya *angel* dan *demon* dan lain-lain. Pemilihan benda yang berpasang-pasangan bertujuan untuk memudahkan anak mengidentifikasi pasangan benda serta agar anak lebih mudah menghafal.

Latar warna-warni dan mempunyai aksen gradasi agar mengesankan elegan serta modern.

b. Tampilan CD interaktif

1. *Opening*



Gambar IV.2 Tampilan opening CD interaktif
Sumber: dokumen pribadi

Ukuran : 1024 x 768 *pixel*

Konsep : menampilkan logo perusahaan agar konsumen mengetahui perusahaan pembuat CD interaktif

Latar : polos agar logo terlihat lebih jelas

2. Home



Gambar IV.3 Tampilan home CD interaktif
Sumber: dokumen pribadi

Konsep : Menampilkan *logotype English Card* agar target audiens selalu mengingat produk dan diperkuat dengan ikon benda benda dibawahnya, lalu pada menu *home* ini target audiens diajak untuk memilih umur sesuai dengan umur mereka.

Latar : ada sinar gradasi yang berputar agar latar nampak hidup dan tidak membosankan

3. Menu alfabet



Gambar IV.4 Tampilan menu alfabet CD interaktif
Sumber: dokumen pribadi

Konsep : Menampilkan gambar alfabet dengan huruf yang tebal agar terlihat menu alfabet ini untuk anak usia 5-6 tahun dan jika huruf tersebut di klik maka akan ada suara dalam bahasa Inggris pada huruf yang diklik.

Latar : ada sinar gradasi yang berputar agar latar nampak hidup dan tidak membosankan.

4. Menu kuis alphabet



Gambar IV.5 Tampilan menu kuis alfabet CD interaktif
Sumber: dokumen pribadi

Konsep : Menampilkan tombol dan apabila di klik maka aka nada suara alfabet dan anak dapat memilih alfabet mana yang tepat dengan suara tersebut dan jika benar anak akan melanjutkan ke soal berikutnya.

Latar : ada sinar gradasi yang berputar agar latar nampak hidup

5. Menu *card*



Gambar IV.6 Tampilan menu card CD interaktif
Sumber: dokumen pribadi

Konsep : Menampilkan gambar kartu yang sesuai dengan kartu bergambar dan jika di klik maka aka nada suara sesuai pada kartu tersebut. Ini bertujuan agar anak dapat mengucapkan kosakata dalam bahasa Inggris dengan baik dan benar.
Latar : ada sinar gradasi yang berputar agar latar nampak hidup

- Menu kuis card



Gambar IV.7 Tampilan menu kuis card CD interaktif
Sumber: dokumen pribadi

Konsep : Menampilkan gambar benda lalu anak akan memilih tulisan yang tepat sesuai dengan benda tersebut dan jika benar anak akan melanjutkan ke soal berikutnya.

Latar : ada sinar gradasi yang berputar agar latar nampak hidup

2. Tampilan Media Pendukung

a. *X-banner*



Gambar IV.8 Tampilan *x banner*
Sumber: dokumen pribadi

Ukuran : 60 x 160 cm

Teknis : *Digital Printing*

Alasan :Media ini disimpan atau diletakkan diluar toko. Hal ini bertujuan untuk menarik perhatian, para pengunjung untuk membeli.

b. *Flyer*



Gambar IV.9 Tampilan *Flyer*
Sumber: dokumen pribadi

Ukuran : 10 x 15 cm

Teknis : Cetak *Offset*

Alasan : Media ini diberikan langsung pada target audiens sehingga target audiens akan langsung dapat mengenal produk.

c. *Media Online*



Gambar IV.10Tampilan *Facebook English Card*
Sumber: dokumen pribadi

Ukuran : 1024x768

Teknis : *Facebook*

Alasan : Media ini dapat menjangkau target audiens dimana saja dan kapan saja sehingga dapat membantu proses pengenalan produk kemana saja dan kapan saja karena dapat di akses di seluruh dunia

d. Poster



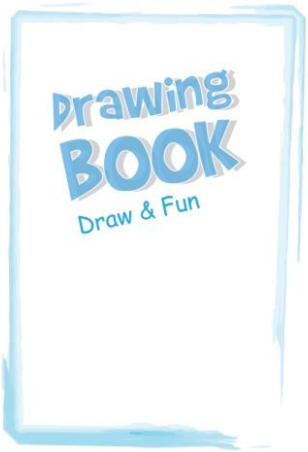
Gambar IV.11 Tampilan poster
Sumber: dokumen pribadi

Ukuran : A3 (29,7 x 42 cm)

Teknis : Cetak *Offset*

Alasan : Sebagai media pengingat, dimana dalam poster ini menampilkan huruf alfabet dalam bahasa Inggris yang nantinya dapat berfungsi sebagai salah satu media pembelajaran untuk anak.

e. Buku Gambar



Gambar IV.12 Tampilan buku gambar
Sumber: dokumen pribadi

Ukuran : 7x10 cm

Teknis : Cetak *Offset*

Alasan : Sebagai media pengingat, dimana buku gambar merupakan media yang disenangi oleh anak-anak.

f. Pin



Gambar IV.13 Tampilan pin
Sumber: dokumen pribadi

Ukuran : Diameter 6cm

Teknis : Cetak *Offset*

Alasan : Sebagai media pengingat, dimana pin dapat digunakan oleh anak sebagai aksesoris yang dapat digunakan untuk tas baju topi dll.

g. Gantungan Kunci



Gambar IV.14 Tampilan gantungan kunci
Sumber: dokumen pribadi

Ukuran : Diameter 4,5cm

Teknis : Cetak *Offset*

Alasan : Sebagai media pengingat, gantungan kunci dapat digunakan anak pada tasnya dan benda lainya

h. Stiker



Gambar IV.15 Tampilan stiker
Sumber: dokumen pribadi

Ukuran : 4cm x 7 cm

Teknis : Cetak *Offset*

Alasan : Sebagai media pengingat, dimana stiker ini dapat ditempelkan pada peralatan atau benda yang sering digunakan oleh anak.

i. *Puzzle*



Gambar IV.16 Tampilan *puzzle*
Sumber: dokumen pribadi

Ukuran : balok 4x4

Teknis : *Print* 3 Dimensi

Alasan : Sebagai media pengingat, dimana puzzle ini dapat dimainkan oleh anak dan merangsang motortik anak.

j. Penggaris



Gambar IV.17 Tampilan pengggaris
Sumber: dokumen pribadi

Ukuran : 16cm

Teknis : Cetak *Offset*

Alasan : Sebagai media pengingat, dimana penggaris dapat digunakan anak untuk belajar.

k. Mug



Gambar IV.18 Tampilan mug
Sumber: dokumen pribadi

Ukuran : diameter 7,5cm, tinggi 9,5cm

Teknis : Cetak *Press*

Alasan : Sebagai media pengingat, dimana mug dapat digunakan sebagai tempat minum anak.

l. Tempat makan



Gambar IV.19 Tampilan tempat makan
Sumber: dokumen pribadi

Ukuran : diameter 10cm, tinggi 5cm

Teknis : Cetak *Press*

Alasan : Sebagai media pengingat, dimana mug dapat digunakan sebagai tempat minum anak.