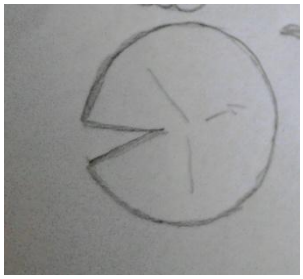
BAB IV
TEKNIS PRODUKSI MEDIA

IV.1 Teknis Media

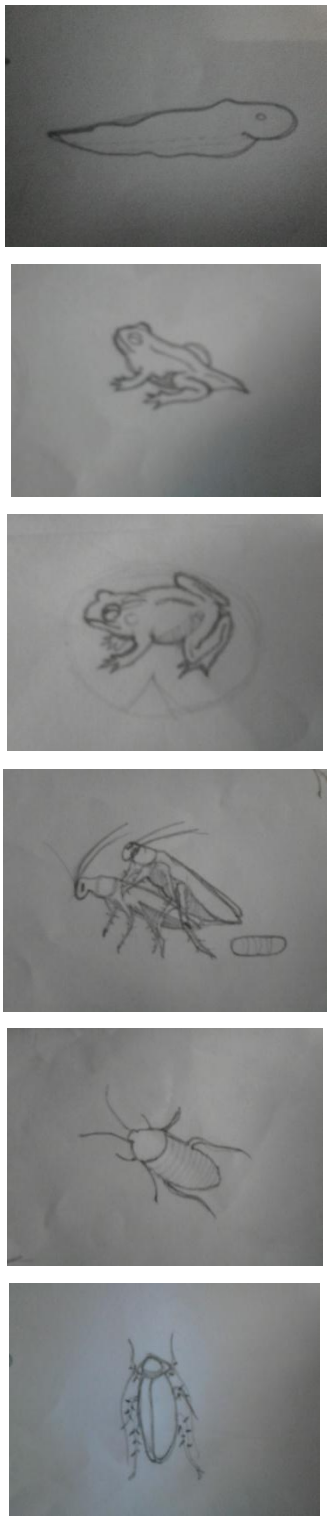
Perancangan multimedia interaktif ini menggunakan penggabungan 2 (dua) *software* yaitu *Adobe Illustrator CS3* dan *Adobe Flash Professional CS3*. Perancangan ini melalui beberapa tahap, tahap sketsa awal dengan melakukan pembuatan sketsa, tahap sketsa akhir menggunakan *software Adobe Illustrator CS3* untuk mengolah secara digital pada sketsa yang telah terpilih, tahap penggabungan dengan menggunakan *software Adobe Flash Professional CS3* untuk memasukkan *script*, tahap keempat melakukan *burn* cd agar multimedia yang telah dirancang dapat dijalankan dan dipasarkan.

1. Tahap Sketsa Awal

Sketsa awal adalah proses pencarian bentuk pertama dari visual illustrasi pada multimedia interaktif. Sketsa dihasilkan dengan cara manual dan masih belum memiliki pengkomunikasian pesan-pesan dari materi yang akan disampaikan kepada target sasaran.



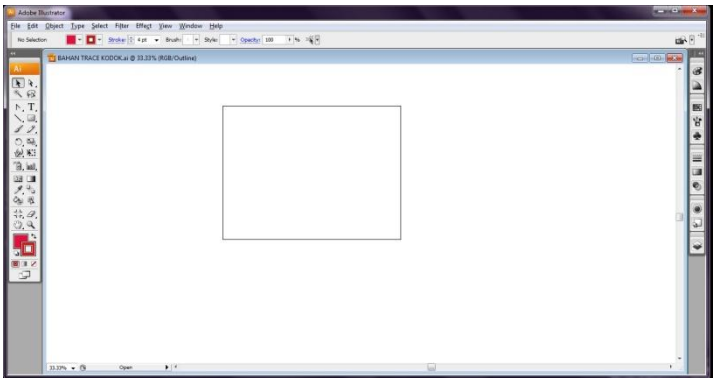




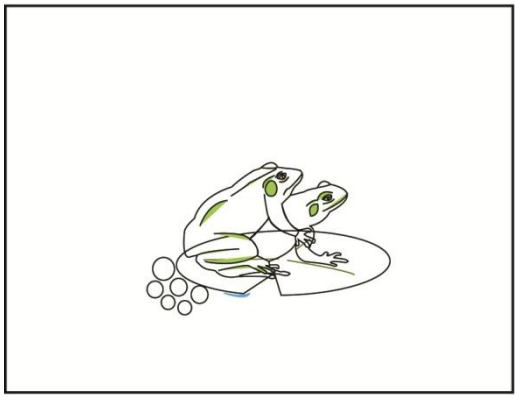
Gambar IV.1 Sketsa awal

2. Tahap Sketsa Akhir

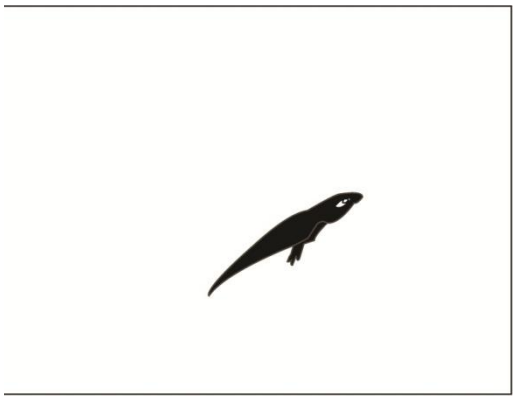
Setelah mendapatkan sketsa awal, tahap selanjutnya adalah pengolahan secara digital menggunakan *software Adobe Illustrator CS3*. Pada tahap sketsa akhir ini adalah penggabungan beberapa sketsa awal dan telah memiliki pesan yang sudah dapat ditampilkan dari sebuah sketsa. Pada tahap ini pula dilakukan tahap pewarnaan.

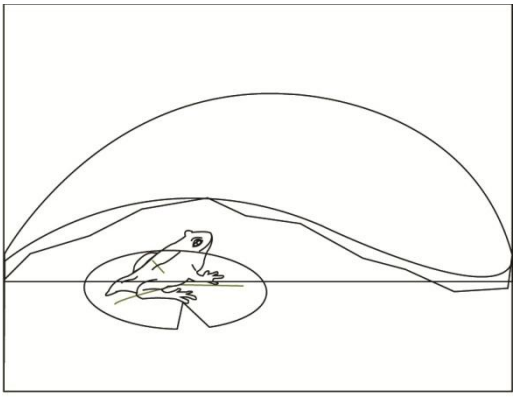


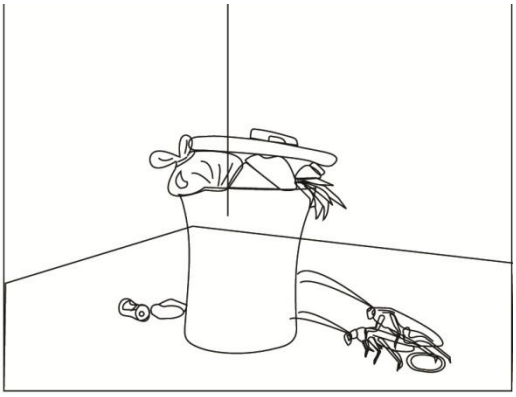
Gambar IV.2 *Adobe Illustrator CS3*

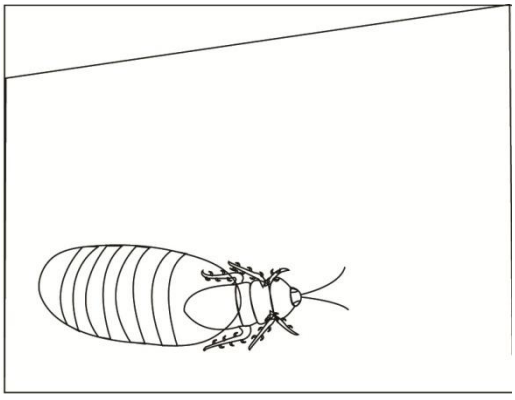


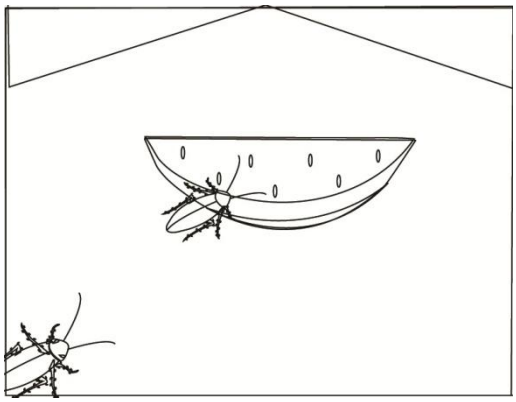




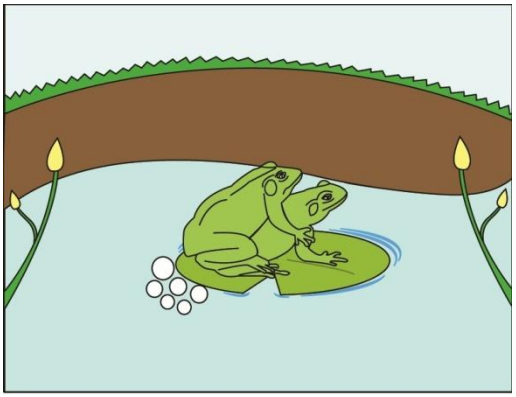


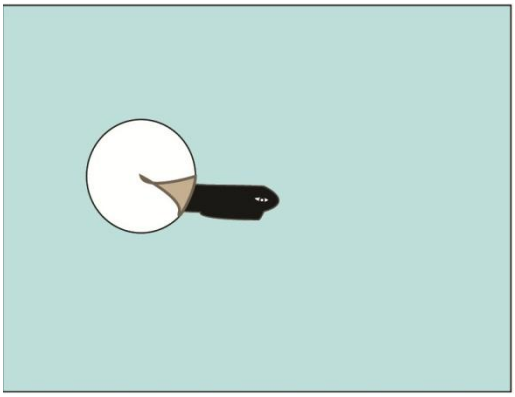


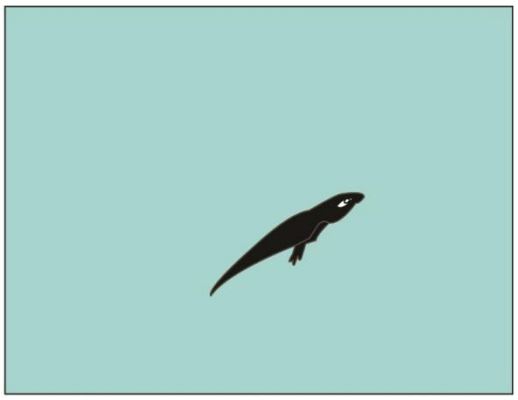


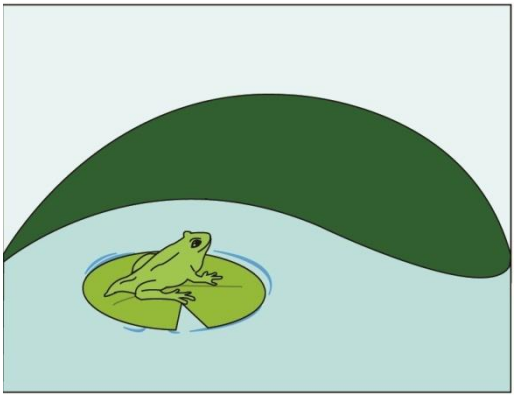


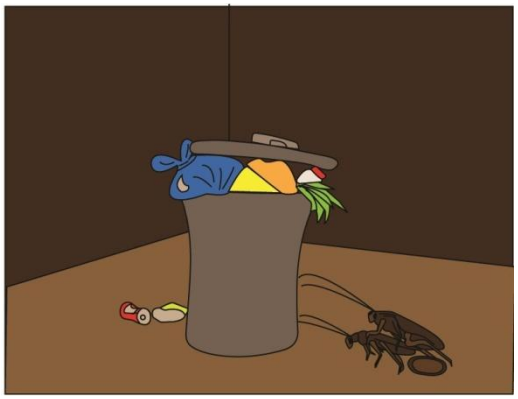
Gambar IV.3 Sketsa Akhir

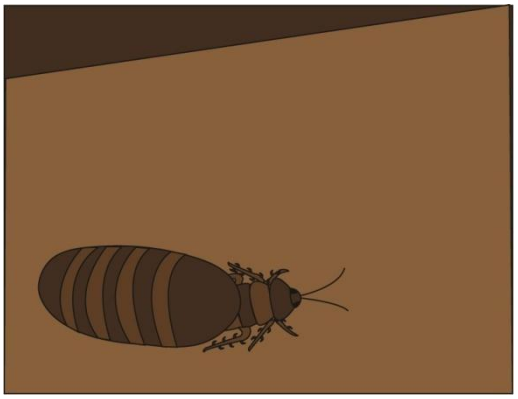


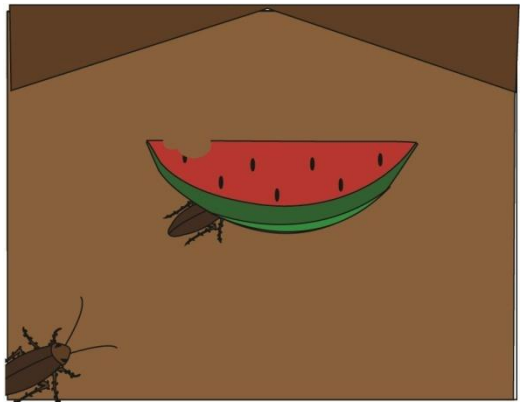








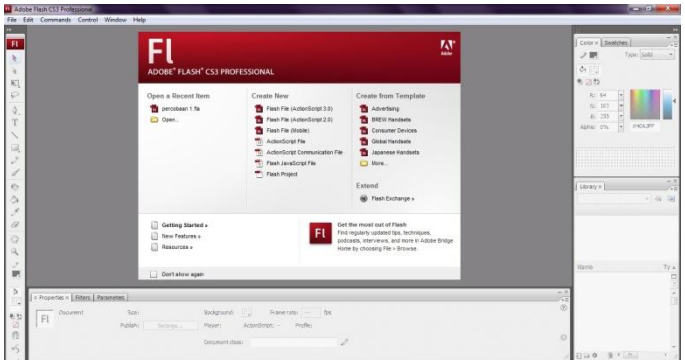




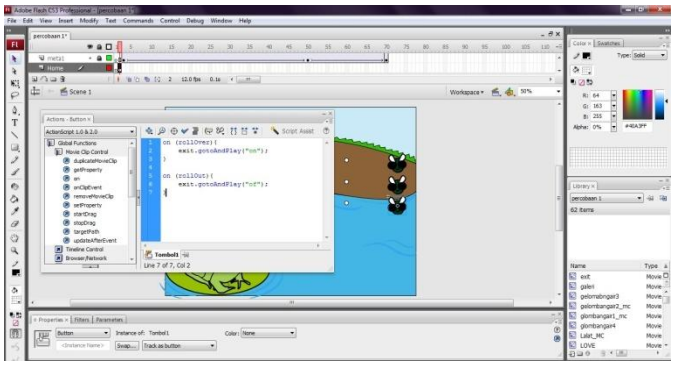
Gambar IV.4 Penggabungan dan Pewarnaan

3. Tahap Penggabungan

Ditahap ini hasil sketsa akhir dan pewarnaan yang telah dilakukan digabungkan kedalam *software Adobe Flash Professional CS3* untuk memasukkan action *script* agar dapat berjalan sesuai dengan yang diinginkan. Ditahap ini juga dilakukan proses memasukkan data-data mengenai materi proses metamorfosis pada hewan yang akan dipelajari, baik berupa tulisan maupun gambar



Gambar IV.5 *Adobe Flash Professional CS3*



Gambar IV.6 Proses memasukkan data dan *action script*

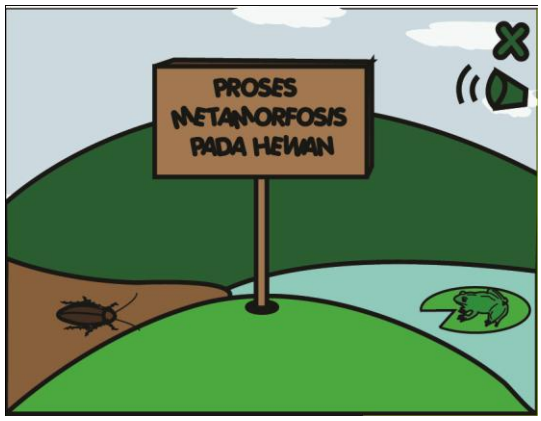
4. Tahap Akhir

Pada tahap ini hasil dari proses yang telah dilakukan dalam *software Adobe Flash Professional CS3* dan setelah mendapatkan hasil yang diharapkan, baru dilakukan *burn* data kedalam cd *(compact disc),* dan dikemas dengan kemasan yang menarik.

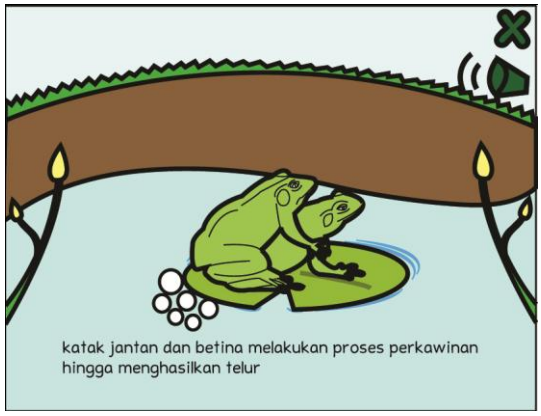
IV.2 Media Utama

IV.2.1 Multimedia Interaktif

Konsep multimedia interaktif sebagai media utama menggunakan kekuatan teks dan visual desain berupa penyederhanaan dari ilustrasi suasana sungai habitat hewan yang menunjukkan bahwa hewan hidup di dua alam yaitu darat dan air. Pada saat itu pada tampilan *cover* sebagai penjelasan visual yang ada, dengan menggunakan gaya *vector* dalam *layout* agar terlihat lebih menarik.

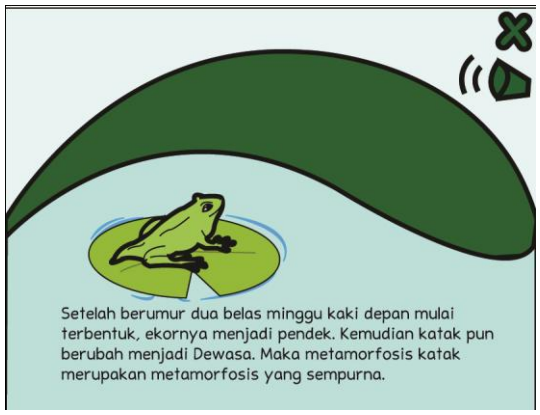

PROSES
METAMORFOSIS
PADA HEWAN

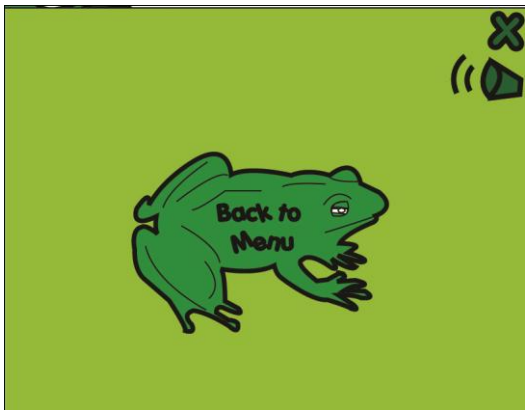

PROSES
METAMORFOSIS SEMPURNA
PADA KATAK


katak jantan dan betina melakukan proses perkawinan
hingga menghasilkan telur


setelah sepuluh hari telur katak akan menetas dan telur katak tersebut menjadi berudu

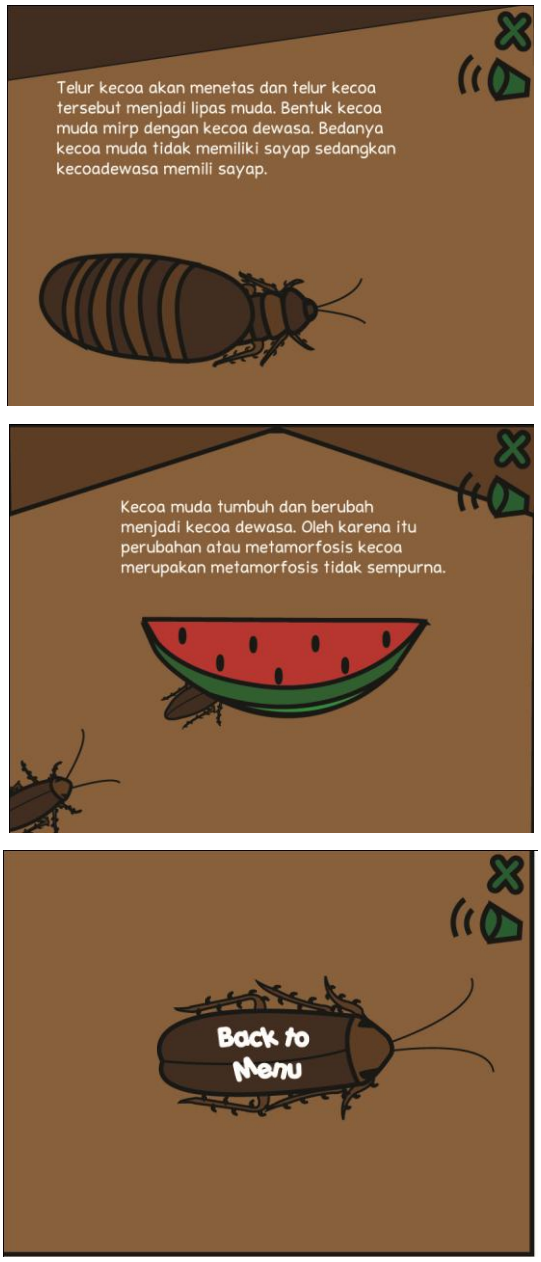

setelah berumur dua hari berudu mempunyai insang dan setelah berumur delapan minggu kaki belakang mulai muncul


Setelah berumur dua belas minggu kaki depan mulai terbentuk, ekornya menjadi pendek. Kemudian katak pun berubah menjadi Dewasa. Maka metamorfosis katak merupakan metamorfosis yang sempurna.


Back to
Menu

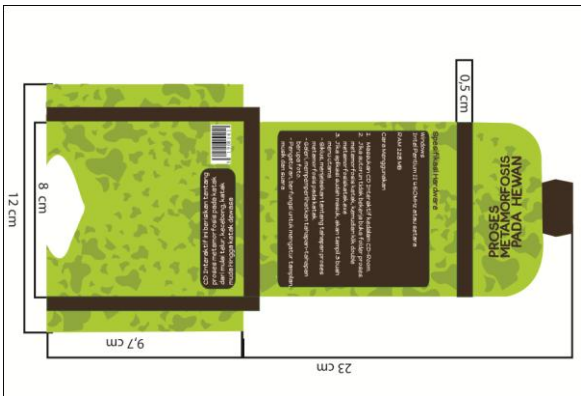

PROSES
METAMORFOSIS TIDAK SEMPURNA
PADA KECOA


Kecoa jantan dan kecoa betina melakukan
proses perkawinan hingga menghasilkan telur



Gambar IV.7 Tampilan hasil akhir multimedia interaktif

Dalam perancangan media utama dikemas dengan menggunakan material *Compact Disc* (7,5 cm x 7,5 cm), dengan ukuran kemasan CD (9,7 cm x 8,6 cm) dan *cover* kemasan (8,4 cm x 8,4 cm) dengan teknis cetak *print*.



Gambar IV.8 kemasan CD

IV.3 Media Pendukung

IV.3.1 *Display*

Konsep *display* dan kemasan dikemas dengan menarik sehingga membuat orang bertanya dan bergerak untuk mencari tahu apa yang ada dalam kemasan tersebut. Penggunaan kemasan penting karena sebelum kita melihat isi konten yang ada didalam, *Audience* harus tertarik dulu dengan *display* yang didesain.

Konsep yang digunakan adalah menggunakan daun teratai yang yang diilustrasikan sebagai latar dan digunakan untuk menampilkan cd interaktif yang dirancang. Display ini juga dapat berguna sebagai kemasan keseluruhan dari cd interaktif. *Software* yang digunakan untuk merancang *display* adalah *software Adobe Illustrator CS3.*

Material yang digunakan adalah art paper 260 gr dengan ukuran A3 dengan teknis cetak *print*.

IV.3.2 Poster



Gambar IV.10 Poster

Konsep dari poster ini adalah agar target sasaran langsung mengetahui maksud dan tujuan poster tersebut, dengan menggunakan *background* berwana hijau yang mewakili warna katak dan warna coklat mewakili warna kecoa tersebut juga diberikan penjelasan singkat agar siswa dapat megerti proses metamorfosis yang terjadi pada katak dan kecoa. Poster akan dicetak pada material art paper 150 gr dengan ukuran A3. Ukuran poster ini sendiri adalah 42 cm x 26.5 cm. Poster dirancang dengan menggunakan *software Adobe Photoshop CS3.*

IV.4 Merchandise

IV.4.1 Stiker

Konsep dari stiker dibuat dengan bentuk *oval* dan diberikan gambar tahapan metamorfosis pada katak dan kecoa dengan disusun sesuai tahapannya. Dengan tujuan agar siswa dapat memahami proses metamorfosis yang terjadi pada katak dan kecoa tersebut. Material

yang digunakan adalah kertas Stiker berukuran 15 cm x 5 cm dengan teknis cetak *print*.



Gambar IV.11 Stiker