BAB IV

TEKNIS PRODUKSI MEDIA INFORMASI BERPRESTASI DENGAN TEMPE

IV.1. Media Utama

Multimedia interaktif dipilih sebagai media utama karena memiliki keunggulan dibandingkan dengan media informasi lainnya. Dengan menggunakan multimedia interaktif sebagai media utama untuk menginformasikan manfaat tempe untuk kesehatan dan masa pertumbuhan anak, dimana media utama berupa multimedia interaktif agar dapat mencakup informasi tentang tempe untuk kesehatan dan masa pertumbuhan anak dapat dikemas menjadi sebuah informasi yang menarik dan tidak membuat anak-anak menjadi bosan.

IV.1.1. Pemilihan Kandungan Gizi pada Tempe

Dalam pembuatan multimedia interaktif disini proses pertama dalam pembuatan ialah pemilihan kandungan gizi apa saja yang mempengaruhi kesehatan anak dalam masa pertumbuhan, serta manfaat apa saja yang ditimbulkan dari kandungan zat yang dimiiki oleh tempe menurut data yang di dapat dari sumber. Dari keseluruhan kandungan zat yang bermanfaat pada tempe yang tercatat, diambil 3 kandungan gizi dari tempe yang ditampilkan pada multimedia interaktif ini adalah sebagai berikut :

1. Asam Lemak
2. Vitamin
3. Mineral

IV.1.2. Pembuatan Sketsa

Setelah pemilihan kandungan gizi pada tempe, dilanjutkan pada proses sketsa, bertujuan untuk gambaran awal untuk menyusun multimedia interaktif dari mulai sketsa pembuatan karakter, tombol yang akan digunakan sampai tampilan setiap halaman yang terdapat pada multimedia interaktif ini nantinya, sebelum masuk pada proses

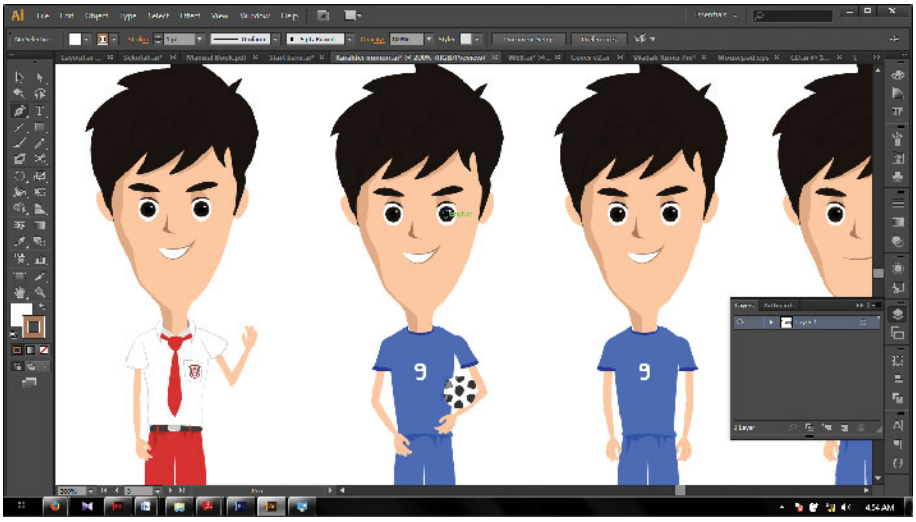
digitalisasi, berikut adalah salah satu dari proses sketsa pembuatan karakter dan tombol yang terdapat pada multimedia interaktif berprestasi dengan tempe :



Gambar IV.1 Sketsa
Sumber: DokumentasiPribadi

IV.1.3. Proses *Tracing*

Proses *tracing* atau pengubahan atau jiplakan gambar sketsa menjadi digital, dilakukan menggunakan program *Adobe Illustrator*, proses *trace* disini pun sekaligus membuat gambar perhalaman untuk selanjutnya akan digerakan menjadi animasi berikut proses *tracing* :



a

Gambar IV.2 *Tracing*
Sumber: DokumentasiPribadi
(November 2014)

IV.1.4. Proses Pengambilan Suara

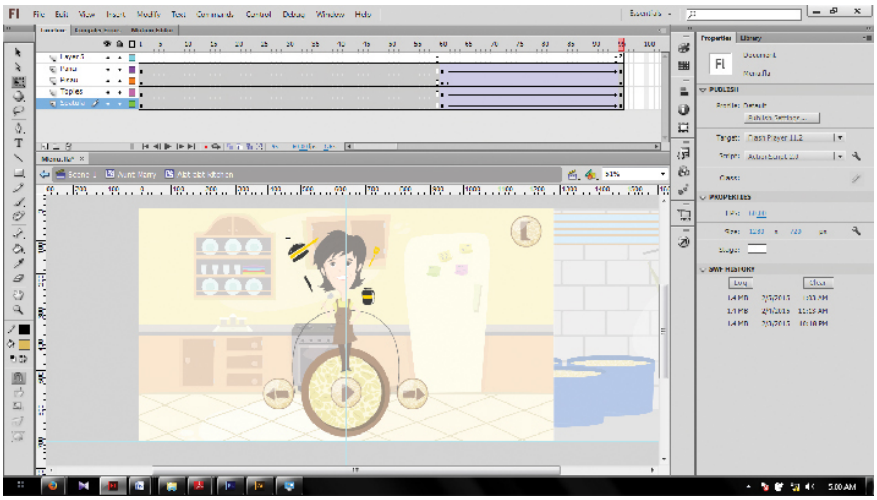
Tahap pengambilan suara disini selain *backsound* diperlukan untuk bantuan suara pada halaman ilustrasi yang berguna mendukung multimedia interaktif ini.



Gambar IV.3 Pengambilan suara
Sumber: Dokumentasi Pribadi
(November 2014)

IV.1.5. Proses *Editing*

Setelah proses tracing selesai, selanjutnya masuk ke tahap *editing* animasi Flash semua aset vektor yang sudah dibuat, digerakan dalam tahap ini sehingga menjadi sebuah kesatuan multimedia interaktif.



Gambar IV.4 Editing Animasi Flash
Sumber: Dokumentasi Pribadi
(November 2014)

IV.1.6. Hasil Akhir

Media utama telah selesai dibangun secara keseluruhan dan siap untuk dipasarkan, yang prosesnya diantaranya telah di *burn* pada media CD, dan telah dibuatkan kemasannya serta diunduh pada laman yang ditentukan untuk dapat diunduh secara gratis untuk anakanak, berikut adalah hasil tampilan akhir dari pembuatan media utama yaitu multimedia interaktif berprestasi dengan tempe :



Gambar IV.5 *Screenshot* Hasil akhir tampilan multimedia interaktif Berprestasi dengan Tempe
Sumber: Dokumentasi Pribadi
(November 2014)



Gambar IV.6 Hasil Akhir Kemasan Multimedia Interaktif

Sumber: DokumentasiPribadi

(November 2014)

Ukuran : Kemasan Cd P: 14cm L: 1cm T: 18cm

Kemasan Luar P: 14.3cm L: 1.3cm T: 18.3 cm

Sticker Cd diameter 12cm

Teknik : Digital Printing dan pemotongan

Material : Kemasan cd dan kemasan luar : Art Paper 260g

Sticker Cd : Kertas sticker Cd

IV.2. Media Pendukung

Media pendukung digunakan untuk melengkapi komuikasi pada media utama, berikut adalah media pendukung yang dipakai untuk mendukung media utama:

1. Poster

   Poster merupakan media lini atas yang termasuk media luar ruang. Poster dapat ditempatkan atau dipasang disekolah-sekolah yang nantinya akan dibagikan cd interaktif berprestasi dengan tempe, dengan demikian informasi dapat cepat tersampaikan kepada target audiens.



Gambar IV.7 Poster
Sumber: Dokumentasi Pribadi
(November 2014)

Ukuran :29.7cm x 42cm

Teknik : Cetak *offset*

Material : Linen

2. X-banner

X-banner dapat memberikan informasi persuasif sama halnya dengan poster. Media ini mampu menarik perhartian target audiens jika ditempatkan disekolah-sekolah yang sudah disediakan cd interaktif.





Gambar IV.8 X-banner
Sumber: DokumentasiPribadi
(November 2014)

Ukuran :160 cm x 60 cm

Teknik : Cetak *offset*

Material :*Flexi*

3. Pin

Media pendukung yang di berikan bagi siswa-siswi yang meminjam cd interaktif ini di perpustakaan secara gratis, bertujuan untuk memberikan identitas kepemilikan multimedia multimedia interaktif Berprestasi dengan Tempe pada audiens. Sekaligus dapat dijadikan sebagai media promosi bagi media utama dengan catatan selama media masih tersedia.





Gambar IV.9 Pin
Sumber: Dokumentasi Pribadi
(November 2014)

Diameter : 6 cm

Teknik : cetak dan *press*

Material :Pin

4. Gantungan Kunci

Media pendukung yang di berikan bagi siswa-siswi yang meminjam cd interaktif ini di perpustakaan secara gratis, bertujuan untuk memberikan identitas kepemilikan multimedia interaktif berprestasi dengan tempe pada audiens. Sekaligus dapat dijadikan sebagai media promosi bagi media utama dengan catatan selama media masih tersedia





Gambar IV.10 Gantungan kunci
Sumber: Dokumentasi Pribadi
(November 2014)

Diameter: 5cm

Teknik : Cetak dan *press*

5. Mug

Media mug ini dijual dengan harga Rp 20.000, bertujuan untuk menambah ketertarikan audien untuk mengkoleksi, karena desain yang dibuat memiliki gambar yang unik dan sesuai dengan konsep pada media utama.



Gambar IV.11 Mug

Sumber: Dokumentasi Pribadi

Ukuran : di sesuaikan

Teknik : *Press* Mug

Material :Mug keramik

6. Stiker

Pemberian pada target dapat membuat mereka mengingat pesan yang disampaikan sticker ini dibagikan secara gratis untuk siswa atau siswi yang meminjam cd interaktif di perpustakaan yang telah tersedia cd interaktif berprestasi dengan tempe.



Gambar IV.12 Stiker

Sumber: Dokumentasi Pribadi

Ukuran : Stiker pertama (kiri) 6.5cm x 6.5cm

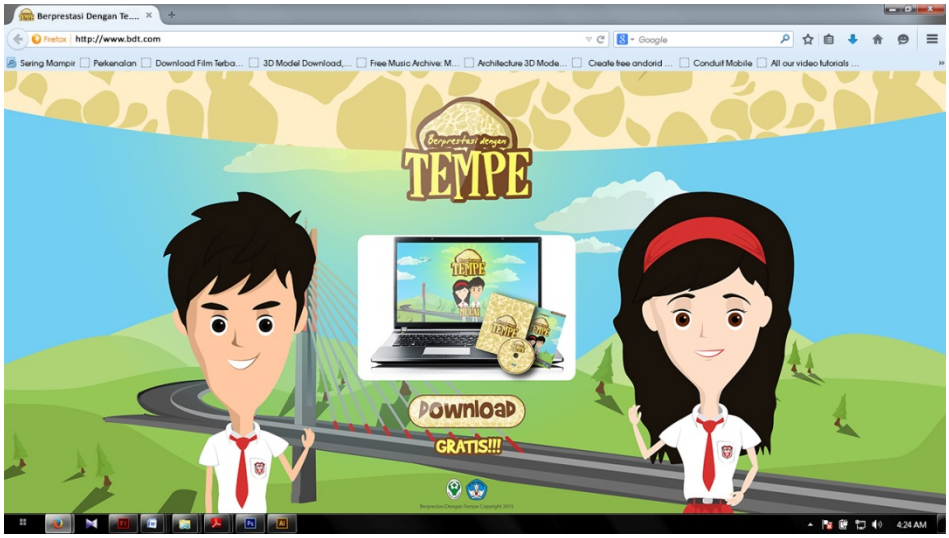
Stiker kedua (kanan) 5cm x 8cm

Teknik : *Digital printing*

Material : Stiker *vinyl*

7. Laman

Laman ini di rancang untuk siswa-siswi yang ingin mendapatkan multimedia interaktif secara gratis dengan cara mengunduh dari laman yang telah disediakan.



Gambar IV.13 Tampilan Laman www.bdt.com
Sumber: Dokumentasi Pribadi
(November 2014)

Ukuran : 1280 x 1024 px

Teknik :*Dreamweaver*

8. *T-shirt*

Media *T-shirt* ini dijual dengan harga Rp 50.000, bertujuan untuk menambah ketertarikan audien untuk mengkoleksi, karena desain yang dibuat memiliki gambar yang unik dan sesuai dengan konsep pada media utama.



Gambar IV.14 *T-shirt*
Sumber: Dokumentasi Pribadi
(November 2014)

Ukuran : Anak usia 6-12 tahun

Teknik : DTG

Material : Combed 30s

9. *Flagchain*

Flagchain berfungsi sebagai media promosi untuk menarik perhatian target audiens, media ini diletakkan dengan cara digantung dilangit-langit area penyebaran multimedia interaktif ini yaitu di sekolah-sekolah yang ada di Kota Bandung.



Gambar IV.15 *Flagchain*
Sumber: Dokumentasi Pribadi
(November 2014)

Ukuran : 27cm x 10cm

Teknik: Cetak *offset*

Material: *Flexi*

10. *Mousepad*

Mousepad berfungsi sebagai media promosi untuk menarik perhatian target audiens, media ini dibagikan secara gratis untuk 10 anak pertama yang meminjam cd interaktif di perpustakaan.



Gambar IV.16 *Mouse pad*
Sumber: Dokumentasi Pribadi
(November 2014)

Ukuran : 29cm x 19cm

Teknik: Cetak Press