BAB IV
MEDIA DAN TEKNIS PRODUKSI

IV.1 Media Utama

Media yang dibuat dalam perancangan multimedia interaktif ini terbagi menjadi dua, yaitu media utama dan media pendukung, masing masing media dibuat secara terpisah baik tujuan maupun kegunaannya.

IV.1.1 Pembagian Adegan

Dalam pembuatan media CD interaktif disini proses pertama dalam pembuatan ialah, pembagian adegan dalam cerita fabel Rusa dan Anjing, untuk dijadikan *stage* pada pembagian alur cerita, bertujuan untuk animasi yang disuguhkan sesuai dengan cerita yang sedang berlangsung, dalam CD interaktif ini pembagian cerita dibagi menjadi 12 adegan utama berikut:

1. Kelahiran Rusa dan Anjing
2. Pertemuan pertama Rusa dan Anjing
3. Rusa dan Anjing bermain
4. Rusa meninggalkan Anjing
5. Kembalinya Rusa
6. Rusa dan pasangannya bertemu Anjing
7. Rusa dan pasangannya beristirahat
8. Rusa membujuk anjing
9. Rusa dan Anjing berlomba lari 1
10. Rusa meminjam tanduk Anjing
11. Rusa dan Anjing berlomba lari 2
12. Rusa melarikan diri

Pembagian cerita diatas dibagi sesuai dengan alur cerita fabel Rusa dan Anjing dari buku yang dibuat oleh Abdul Muthalib.

IV.1.2 Pembuatan Sketsa

Setelah pembagian cerita dilanjutkan pada proses sketsa, bertujuan untuk gambaran awal adegan secara ilustrasi, sebelum masuk pada proses digitalisasi,

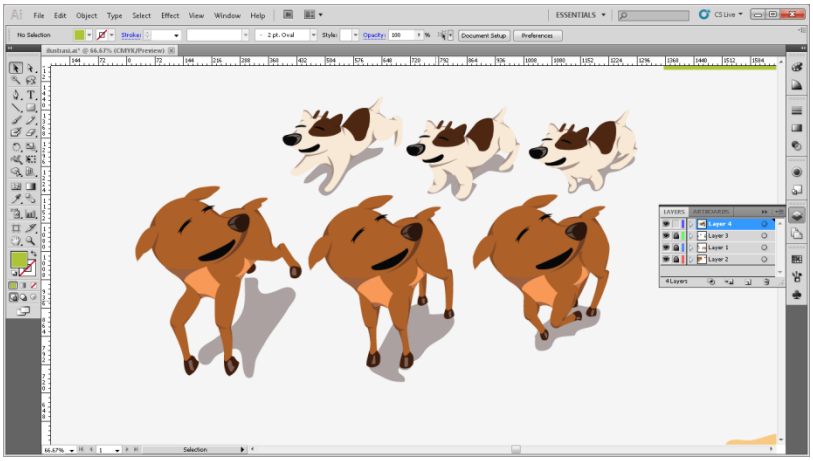
berikut adalah salah satu dari proses sketsa dari salah satu adegan dalam CD interaktif fabel Rusa dan Anjing:



Gambar IV.1 Sketsa

IV.1.3 Proses *Tracing*

Proses *tracing* atau pengubahan atau jiplakan gambar sketsa menjadi digital, dilakukan menggunakan program Adobe Ilustrator, proses *trace* disini pun sekaligus membuat gambar per slide utntuk selanjutnya akan digerakan menjadi animasi berikut proses *tracing*:

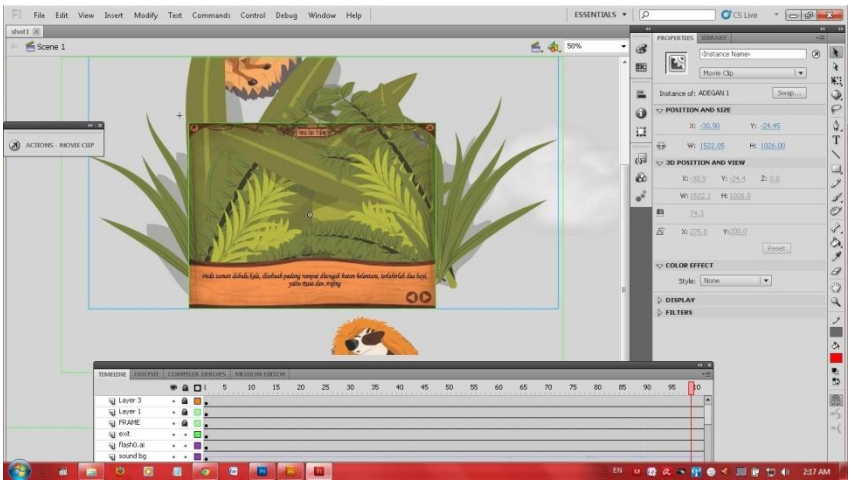


Gambar IV.2 Tracing

IV.1.4 Proses Animasi

Setelah pembuatan adegan yang telah siap dengan bagian geraknya dilanjutkan pada proses animasi, yaitu proses dimana penggabungan gambar yang telah di

digitalkan untuk kemudian digerakan, proses pembuat gerakan menggunakan gambar dibuat pada program Adobe Flash, berikut prosesnya:



Gambar IV.3 Animasi

IV.1.5 *Finishing*

Proses dimana media utama telah selesai dibangun secara keseluruhan dan siap untuk dipasarkan, yang prosesnya diantaranya telah di *burn* pada media CD, dan telah dibuatkan kemasanya, berikut adalah hasil akhir dari pembuatan media utama yitu CD interaktif fabel Rusa dan Anjing:



Gambar IV.4 Desain Kemasan



Gambar IV.5 Hasil Akhir

IV.2 Media Pendukung

Media pendukung berguna untuk menarik minat target audien untuk mengenal dan mengetahui serta membujuk selain itu media pendukung juga berperan sebagai media yang mempromosikan media utama.

IV.2.1 Stiker

Media stiker merupakan media pendukung untuk menambah minat audiens agar lebih tertarik memilikinya, dikarenakan media stiker ini dibagikan secara gratis pada audiens yang membeli dengan kata lain media stiker ini bersifat bonus, desain stiker terbagi menjadi 4 yang memuat karakter yang ada dalam cerita

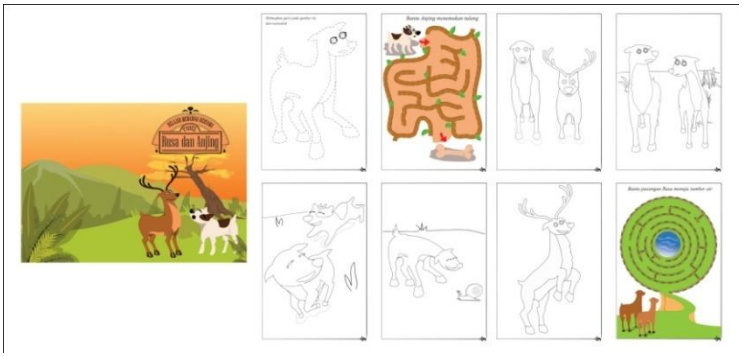


Gambar IV.6 Stiker

Bahan : Stiker glossy, Ukuran :7 x 5 cm, Teknis Produksi : Cetak offset

IV.2.2 Buku Mewarnai

Media pendukung buku mewarnai disini adalah penambah dari media utama yang dijual terpisah, bertujuan untuk meningkatkan kreativitas anak dalam mewarnai, dan belajar menggambar, serta terdapat permainan mencari jalan,bertujuan untuk mengasah pemikiran anak dalam memecahkan masalah.



Gambar IV.7 Buku Mewarnai

Bahan : Art paper, isi HVS 100gr, Ukuran : A3, Teknis Produksi : Cetak offset

IV.2.3 Pin

Tidak sama seperti buku mewarnai pin adalah media pendukung yang di berikan gratis pada pembeli, bertujuan untuk memberikan identitas kepemilikan CD interaktif fabel Rusa dan Anjing pada audien. Sekaligus dapat dijadikan sebagai media promosi bagi media utama dengan catatan selama media masih tersedia.



Gambar IV.8 Pin

Bahan : Pin, Ukuran :diameter 5cm, Teknis Produksi : Cetak dan press

IV.2.4 X – banner

Media pendukung ini sangat dibutuhkan sebagai media informasi kepada target audiens tentang keberadaan media utama, media ini diletakan pada area komersil dimana tempat yang menjual CD interaktif fabel Rusa dan Anjing.



Gambar IV.9 X - banner

Bahan : Flexi Frontlite, Ukuran : 60x160cm, Teknis Produksi : Cetak offset

IV.2.5 Gantungan Kunci

Sama seperti pin gantungan kunci adalah media pendukung yang di berikan gratis pada pembeli, bertujuan untuk memberikan identitas kepemilikan CD interaktif fabel Rusa dan Anjing pada audien. Sekaligus dapat dijadikan sebagai media promosi bagi media utama dengan catatan selama media masih tersedia.



Gambar IV.10 Gantungan kunci

Bahan : Pin, Ukuran : diameter 5cm, Teknis Produksi : Cetak dan press

IV.2.6 Mug

Media mug ini dijual secara terpisah dengan media utama, 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

Bahan : mug keramik, Ukuran : diameter 8cm, Teknis Produksi : Print

IV.2.7 Jam

Media jam ini dijual secara terpisah dengan media utama, bertujuan untuk menambah ketertarikan audien untuk mengkoleksi karena desain yang dibuat memiliki gambar yang unik dan sesuai dengan konsep pada media utama.



Gambar IV.12 Jam

Bahan : Plastik, Ukuran : diameter 18cm, Teknis Produksi : Print

IV.2.8 Pensil

Media yang dibuat disini ditunjukan untuk menambah minat anak untuk menulis dan menggabar sehingga, ketika mulai muncul ketertarikan itu anak dapat menggunakan media yang dibuat agar lebih semangat dan tertarik.



Gambar IV.13 Pensil

Bahan : Plastik, Ukuran :di sesuaikan, Teknis Produksi : Print stiker

IV.2.9 Tempat Bekal Air

Sama halnya dengan jam media ini pun dijual secara terpisan dan bersifat sebagai media pendukung bagi media utama, mengingat target audiennya adalah anak – anak, maka di buatlah media tempat bekal air ini, agar ketertarikan audien pada produk semakin bertambah desain diberikan gambar sesuai dengan konsep media utama.



Gambar IV.14 Tempat bekal air

Bahan : Plastik, Ukuran : diameter 11cm, Teknis Produksi : Print stiker