BAB IV
TEKNIS PRODUKSI MEDIA

IV.1 Pra Produksi

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

IV.1.2 Pengolahan Dengan Komputer

Pengolahan gambar yang dilakukan adalah sebagai berikut :

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

Setelah sketsa gambar selesai dibuat, gambar itu kemudian dipindai, kemudian diolah dengan menggunakan komputer. Pada tahap ini meliputi teknik pewarnaan, memasukan *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 digunakan dalam melakukan pengolahan ini adalah *Adobe Illustrator CS5* dan *Adobe Flash CS5.*

IV.2 Teknis Produksi

Sistem kerja media CD interaktif ini adalah dengan autorun. Tampilan interaktif langsung bisa dijalankan saat CD sudah dimasukan tanpa harus membuka data yang ada dalam CD. Dengan demikian *audience*, dapat dengan mudah dalam pengoperasian CD interaktif ini.

IV.3 Teknis Media

1) Materi CD Interaktif

Materi dari CD interaktif ini diambil secara langsung dari sumber informasi dari internet, buku, dan hasil wawancara dengan guru SMP. Dengan ditampilkannya animasi yang berkaitan dengan CD pembelajaran interaktif Aksara Batak Karo.

2) Rancangan Visual

Yang pertama dibuat dalam perancangan CD interaktif mengenal aksara. Setelah itu membuat *layout* atau tata letak yang disesuaikandengan konsep dan tema. Serta, menambahkan komposisi elemen-elemen desain, dan tombol serta ilustrasi yang akan dipergunakan dalam CD interaktif ini.

2. Produksi

Proses produksi merupakan proses pengerjaan langsung pada aplikasi program *Adobe Ilustrator CS5* dan *Adobe Flash CS5*. Pada perancangan pembelajaran interaktif Aksara Batak Karo ini, menggunakan ukuran *interface* 1024 pixel x 768 pixel. Dalam proses produksi melewati beberapa tahap pengerjaan, yaitu:

1) Proses Perancangan Visual

Proses ini merupakan penggabungan elemen-elemen yang akan dipergunakan dalam perancangan CD interaktif mengenal aksara Batak Karo. Susunan disesuaikan dengan navigasi dan konsep dan tema. Proses yang dilakukan adalah :

Membuat tampilan halaman utama dengan *Adobe Ilustrator CS5* untuk layout *interface* perhalaman, editing *image*/gambar, penambahan efek-efek, pengaturan layout, dan pemilihan warna yang sudah ditetapkan. Pemberian tombol aktif serta *link* menuju *file-file* yang berurutan sesuai navigasi.

2) Pengaplikasian Bahasa Pemprograman Flash (*action script*)

Merupakan proses akhir dari pembuatan CD interaktif Belajar Sambil Bermain ini, *action script* merupakan bahasa pemprograman yang digunakan dalam *Adobe Flash CS5*, yang hampir mirip dengan bahasa pemprograman *Java Script*. Pada proses pengaplikasiannya, *action* yang dibuat diberi layer tersendiri, untuk memudahkan jika ada kesalahan penggunaan *action script*. Membuat autorun dengan cara men*copy autorun* yang telah ada dan mengganti *action script* nya agar dapat dioperasikan dalam CD interaktif.

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.

3. Pasca Produksi

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

IV.3.1 CD interaktif

- *Interface Intro*



Gambar IV.1 *Interface Intro*
Ukuran : 1024 x 768 *pixel*

Keterangan : Untuk tampilan interface CD interaktif ini menggunakan ilustrasi dua wajah anak rema yang tertawa. Itu berarti sebuah ajakan kepada target audien. Latar yang mengambarkan suasana daerah Karo adalah sebagai daya tarik untuk target *audience.*

- *Interface Home*



Gambar IV.2 *Interface Home*

Ukuran : 1024 x 768 *pixel*

Konsep : Halaman home ini berfungsi sebagai pintu masuk ke dalam konten CD Interaktif yang menggambarkan suana pegunungan yang sejuk dan indah.

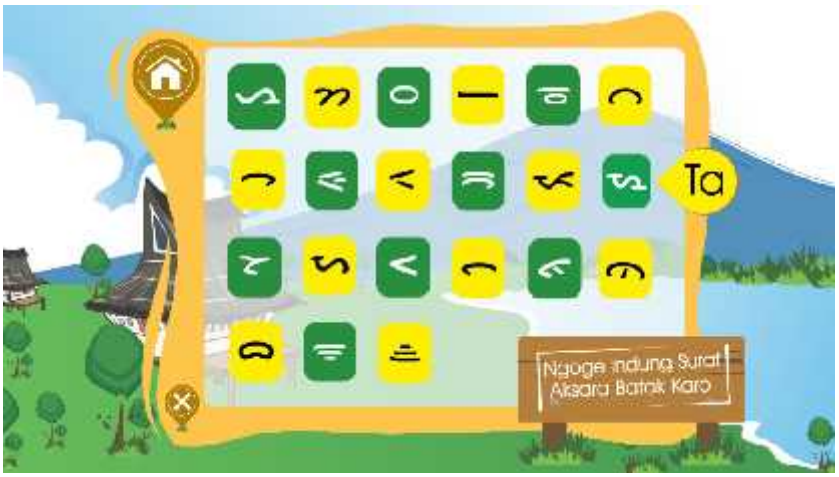
- *Interface* Halaman Belajar



Gambar IV.3 *Interface* halaman belajar aksara

Ukuran : 1024 x 768 *pixel*

Konsep : Halaman belajar aksara ini berfungsi sebagai pintu masuk ke dalam halaman belajar indung surat dan anak surat aksara Batak Karo.



Gambar IV.4 *Interface* halaman belajar indung surat
Ukuran : 1024 x 768 *pixel*

Konsep : Halaman belajar indung surat aksara Batak Karo ini berfungsi sebagai tempat cara membaca tulisan aksara Batak Karo.



Gambar IV.5 *Interface* halaman belajar anak surat
Ukuran : 1024 x 768 *pixel*

Konsep : Halaman belajar anak surat aksara Batak Karo ini adalah untuk mengetahui fungsi dari anak surat aksara Batak Karo.

- *Interface* Halaman bermain tebak aksara



Gambar IV.6 *Interface* halaman bermain tebak aksara
Ukuran : 1024 x 768 *pixel*

Konsep : Halaman tebak aksara ini adalah untuk membantu dalam mengingat nama aksara Batak Karo.



Gambar IV.7 *Interface* halaman jawaban benar
Ukuran : 1024 x 768 *pixel*



Gambar IV.8 *Interface* halaman jawaban salah
Ukuran : 1024 x 768 *pixel*

- *Interface* Halaman bermain membaca dan menulis aksara



Gambar IV.9 *Interface* halaman bermain membaca aksara
Ukuran : 1024 x 768 *pixel*

Konsep : Halaman permainan ini diharapkan, audien telah dapat membaca tulisan aksara Batak Karo dan dapat menuliskan tulisan latinnya.



Gambar IV.10 *Interface* halaman kalah
Ukuran : 1024 x 768 *pixel*



Gambar IV.11 *Interface* halaman menang
Ukuran : 1024 x 768 *pixel*

IV.3.2 Media Pendukung

- **Buku**



Gambar IV.12 Buku

Ukuran : 29 cm x 21 cm

Teknis : Menggunakan Cetak *Offset* Separasi

Keterangan : Untuk menambah wawasan mengenai Aksara Batak Karo

- **Kalender**



Gambar IV.13 Kalender

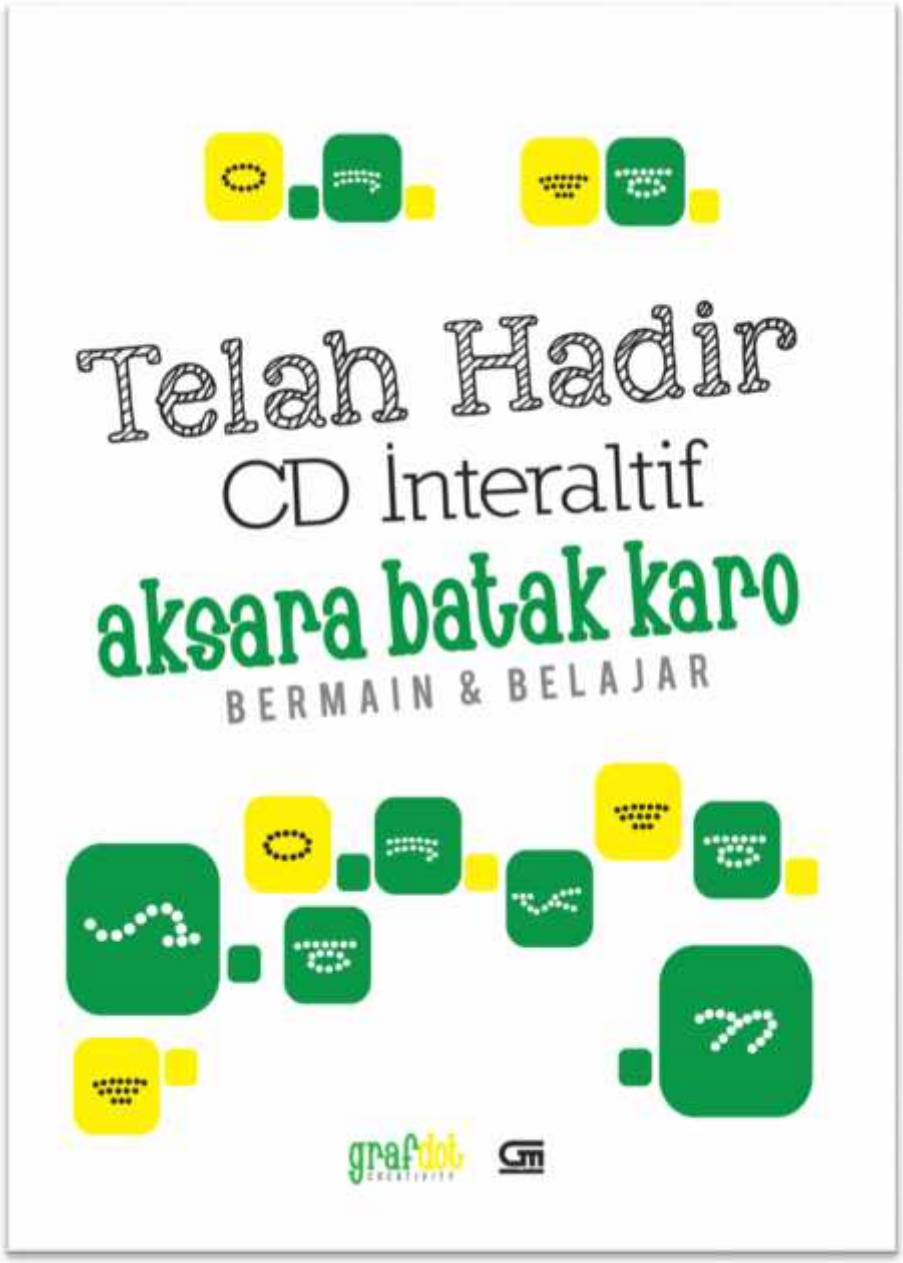
Ukuran : 21 cm x 20 cm

Teknis : Mengunakan Cetak *Offset* Separasi

Keterangan : Media Kalender ini sangat bermanfaat untuk mengingatkan hari dan memiliki jenjang waktu yang sangat panjang.

- **Poster**

Media poster dibuat sebagai media promosi dan informasi yang memberitahukan bahwa CD Interaktif "Bermain Aksara Batak Karo" sudah tersedia di toko-toko buku terdekat. Poster akan diletakkan di dekat-dekat sekolah dan di dekat toko buku.



Gambar IV.14 Poster

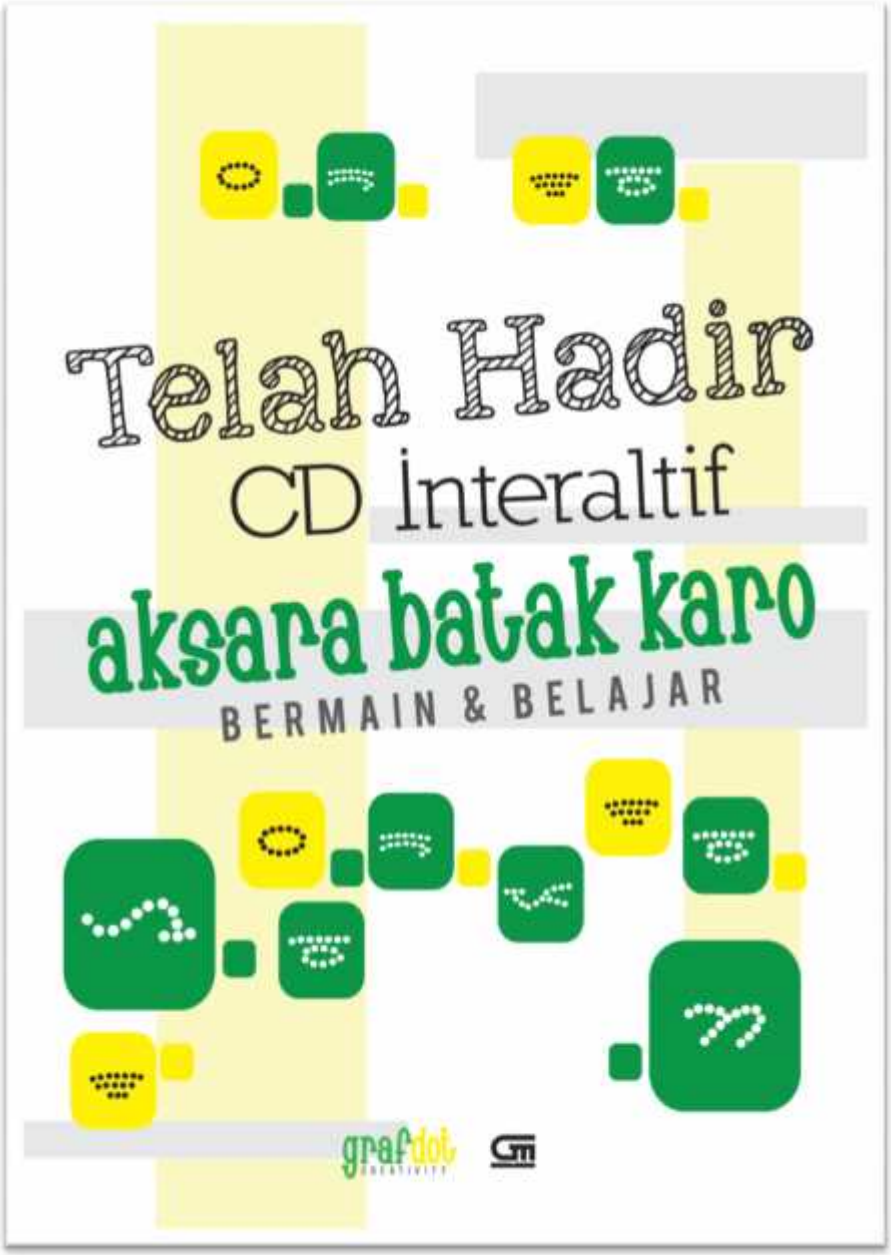
Ukuran : A3 (29 x 42 cm)

Material : *Art Paper* 260 gr

Teknis Produksi : Cetak *offset Separasi*

- **Mini x-banner**

Mini x-banner digunakan sebagai media promosi. Tujuan pembuatan ialah mempromosikan buku ilustrasi sebagai media utama di toko-toko buku.



Gambar IV.15 Mini X-Banner

Ukuran : 40 x 25 cm

Material : *Art Paper* 220 gr

Teknis Produksi : Cetak *offset*

- **Flayer**

Media Flayer dibuat sebagai media promosi dan informasi yang memberitahukan bahwa CD Interaktif “Bermain Aksara Batak Karo” sudah tersedia di toko-toko buku terdekat. Dan juga akan disebarkan di sekolah-sekolah di kabupaten Karo khusunya.



Gambar IV.16 Flayer

Ukuran : 20 x 9 cm
Material : *Art Paper*
Teknis Produksi : Cetak *offset*