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

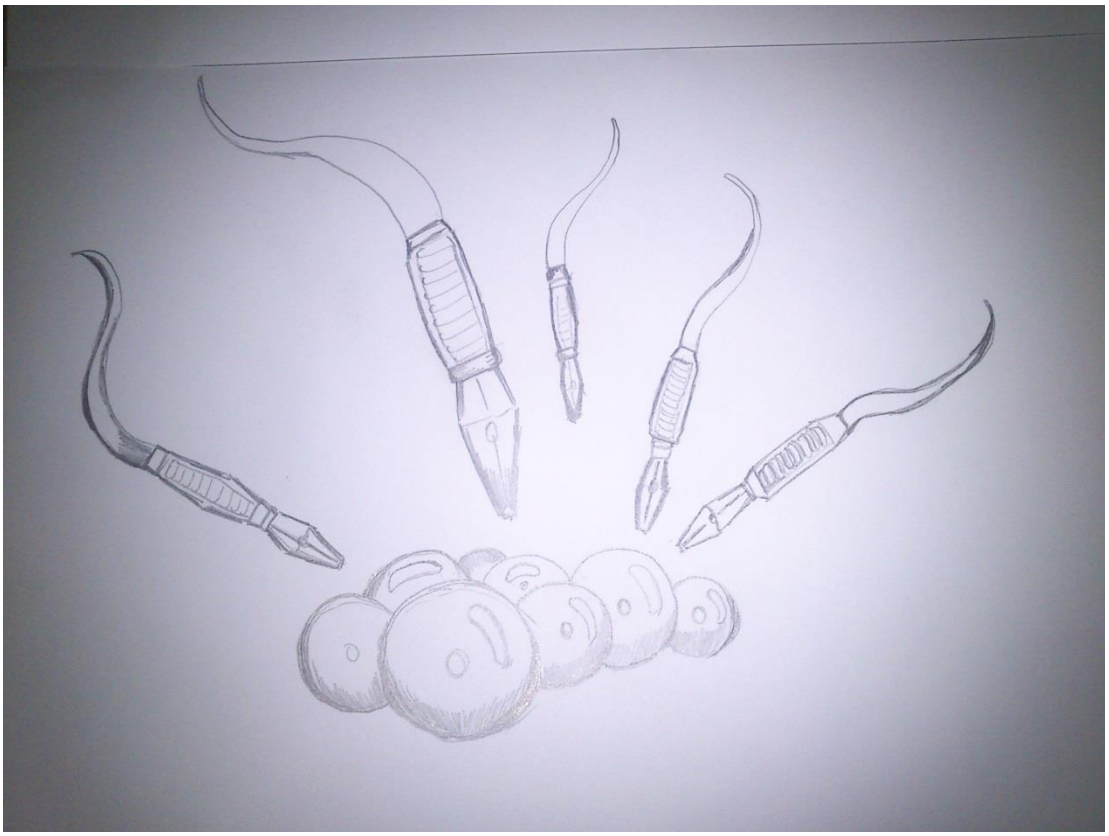
Dalam pembuatan media CD interaktif disini proses pertama dalam pembuatan adalah mengumpulkan data dan memilah data dari data untuk *home page, knowledge,* dan *fact.* Adapun pembagiannya adalah : :

1. *Opening*
2. halaman *home*
3. halaman pengetahuan
4. halaman data dan fakta

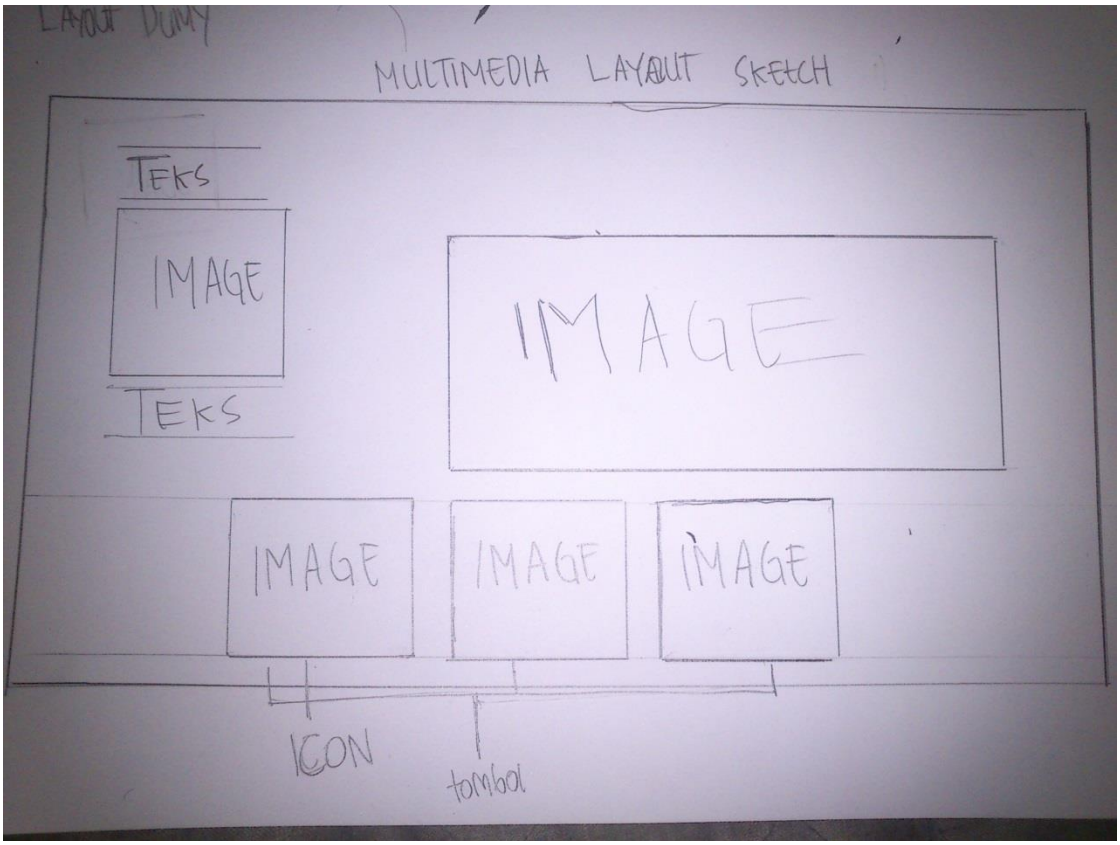
Dari susunan isi dari interaktif diatas, itu sesuai dengan sumber data yang didapat seperti di halaman *home* isinya adalah faktor penyebab buruknya kualitas sperma, cara memperbaiki dan meningkatkan kualitas sperma.

IV.1.2 Proses 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 menjaga dan merawat kualitas sperma.



Gambar IV.1 gambar Sketsa



Gambar IV.2 gambar Sketsa

IV.1.3 Proses *Tracing*

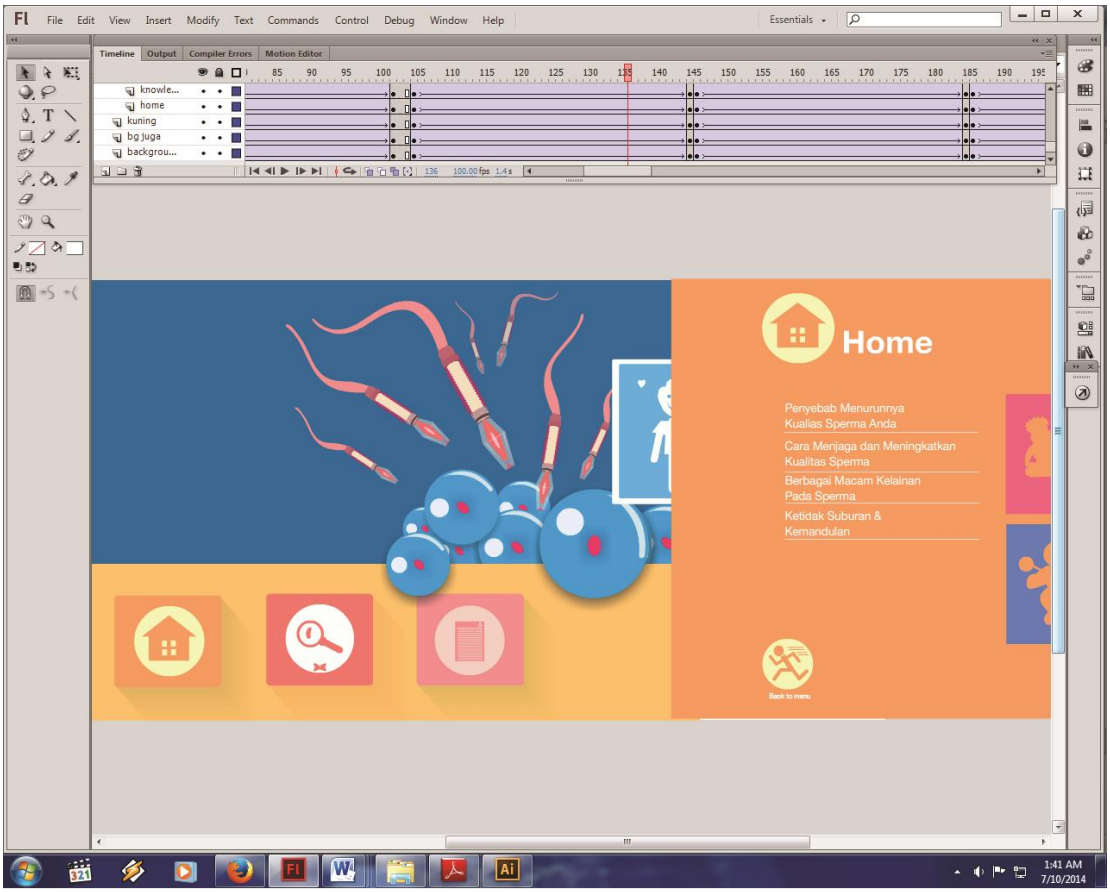
Proses *tracing* atau pengubahan atau jiplakan gambar sketsa menjadi digital, dilakukan menggunakan program Adobe Ilustrator, Proses *trace* disini pun sekaligus membuat gambar per *slide* utntuk selanjutnya akan digerakan menjadi animasi berikut proses *tracing*:



Gambar IV.3 Proses *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 didigitalkan untuk kemudian digerakan, Proses pembuat gerakan menggunakan gambar dibuat pada program Adobe Flash, berikut prosesnya:



Gambar IV.4 Proses Animasi

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

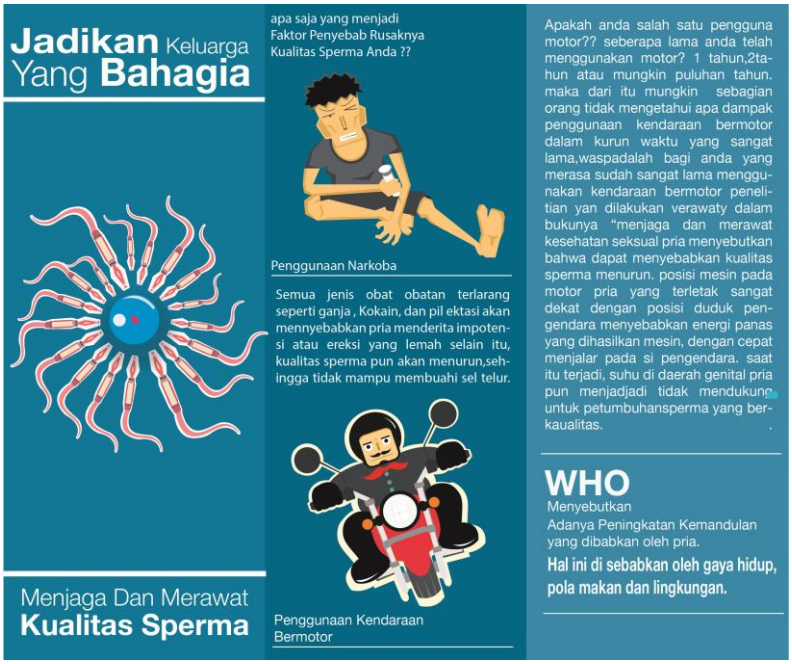
Media stiker merupakan media pendukung untuk menambah minat audiens agar lebih tertarik memilikinya, dikarenakan media stiker ini dibagikan secara gratis pada audiens yang membeli dengan kata lain media stiker ini bersifat bonus.



Gambar IV.5 *Sticker*

IV.2.2 Brosur

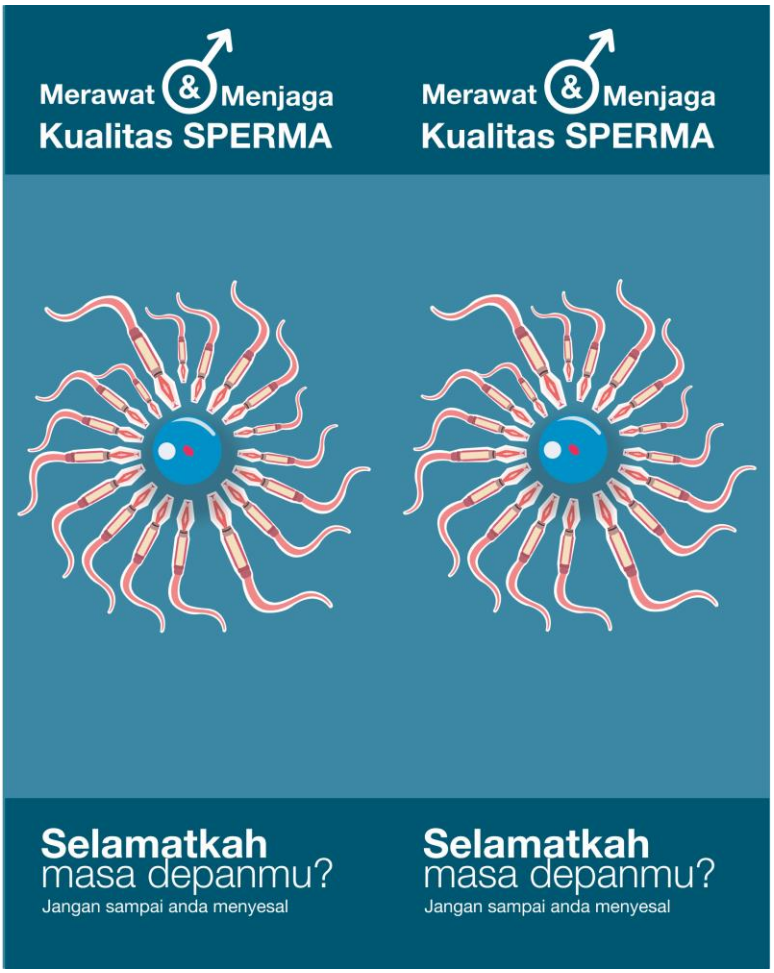
Brosur Media ini dapat memberikan banyak informasi mengenai pentingnya merawat dan menjaga kualitas sperma.



Gambar IV.4 Brosur

IV.2.3 Flyer

Flyer dibuat untuk mempromosikan media interaktif yang di buat untuk dikunjungi dan digunakan oleh pengguna.



Gambar IV.6 *Flyer*

I.V 2.4 Poster

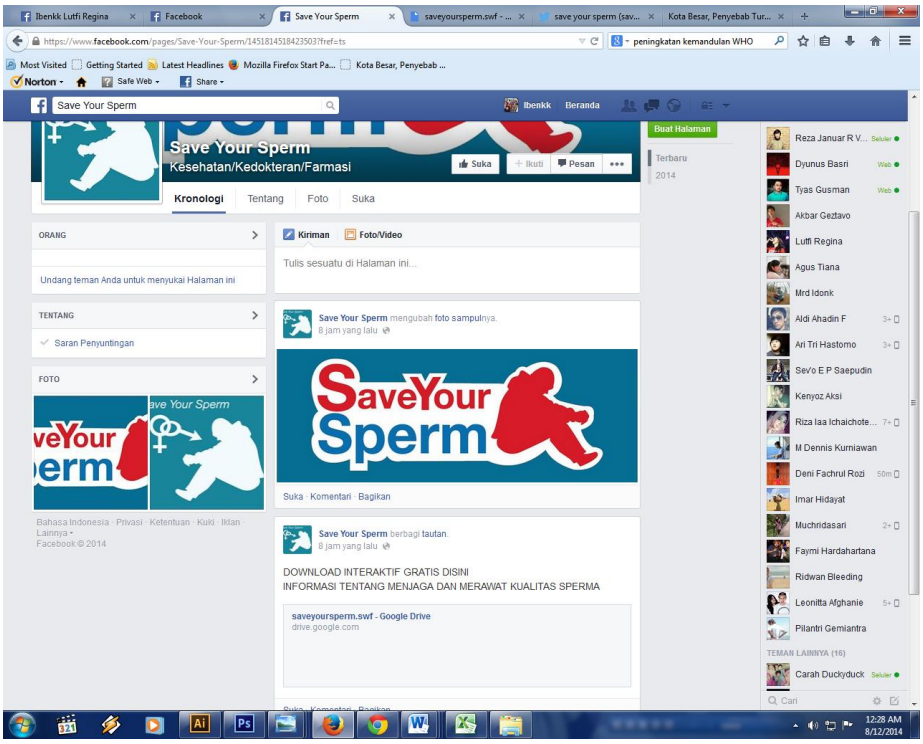
Poster yang berisikan rayuan dan bujukan untuk menjaga dan merawat kualitas sperma.



Gambar IV.7 Poster

I.V 2.5 *Fan Page* Facebook dan Twitter

Kedua media sosial ini bermanfaat untuk pengguna (*audience*) dalam mengakses informasi seputar menjaga dan merawat kualitas sperma serta *audience* dapat dengan mudah mengakses atau mengunduh media interaktif menjaga dan merawat kualitas sperma.



Gambar IV.8 Facebook



Gambar IV.9 Twitter