BAB IV

TEKNIS PRODUKSI MEDIA INFORMASI *KAWIH KAULINAN BARUDAK* SUNDA

4.1 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 *kawih kaulinan barudak* Sunda yang disertai gerakan-gerakannya terhadap anak-anak, dimana media utama berupa multimedia interaktif agar dapat mencakup informasi tentang *kawih kaulinan barudak* serta gerakannya dan dapat dikemas menjadi sebuah informasi yang menarik dan tidak membuat mereka menjadi bosan.

4.1.1 Pemilihan Kawih

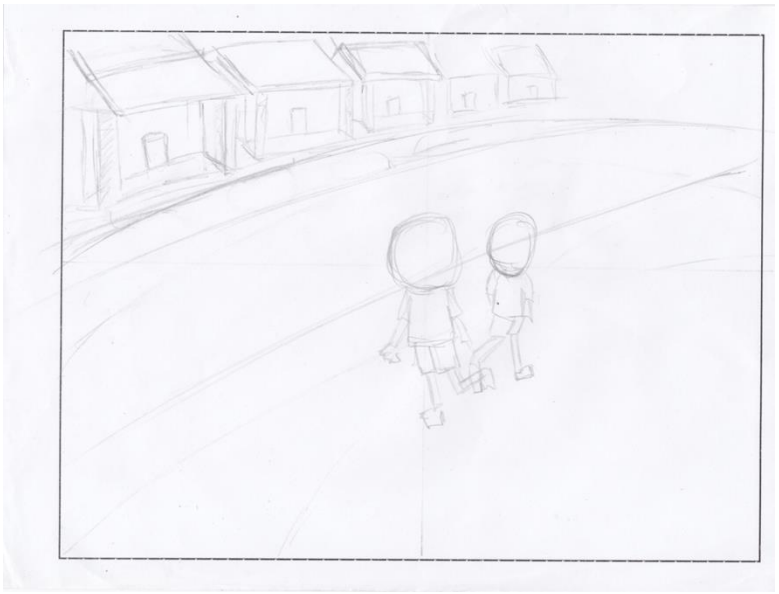
Dalam pembuatan multimedia interaktif disini proses pertama dalam pembuatan ialah, pemilihan *kawih* yang diambil dari data menurut Atik dan Oyon soepandi. Dari keseluruhan kawih yang tercatat, diambil 10 *kawih* dari seluruh jumlah *kawih barudak* dan mempersempit jenis *kawih* yaitu *kawih barudak* ke *kawih kaulinan barudak* menurut Atik dan Oyon. *Kawih kaulinan* yang ditampilkan pada multimedia interaktif ini adalah sebagai berikut:

1. Oray-orayan
2. Perepet jengkol
3. Cingciripit
4. Paciwit-ciwit lutung
5. Hompimpah
6. Kacang panjang
7. Punten mangga
8. Endog-endogan
9. Ucang angge

10. Tong mali-maliatong

4.1.2 Pembuatan Sketsa

Setelah pemilihan *kawih*, 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 jenis *kawih* multimedia interaktif *Kawih Kaulinan Barudak* Sunda:

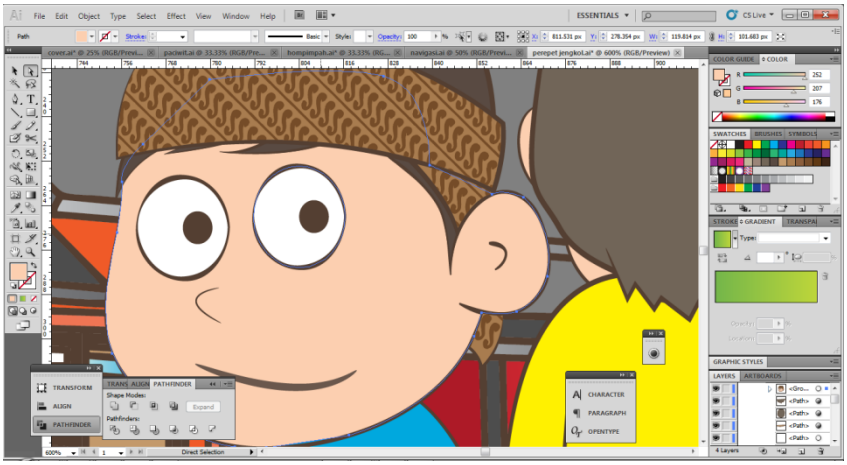


Gambar 4.1 Sketsa

Sumber: Dokumentasi Pribadi

4.1.3 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*:



Gambar 4.2 *Tracing*

Sumber: Dokumentasi Pribadi

4.1.4 Proses Pengambilan Video

Selain pembuatan ilustrasi, untuk mendukung ilustrasi yang telah dibuat dan membuat multimedia interaktif menarik dibuatlah video masing-masing yang disertai gerakan-gerakannya, agar memudahkan audiens memahami dan mengenal *kawih kaulinan* barudak Sunda.



Gambar 4.3 Pengambilan Video

Sumber: Dokumentasi Pribadi

4.1.5 Proses Pengambilan Suara

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



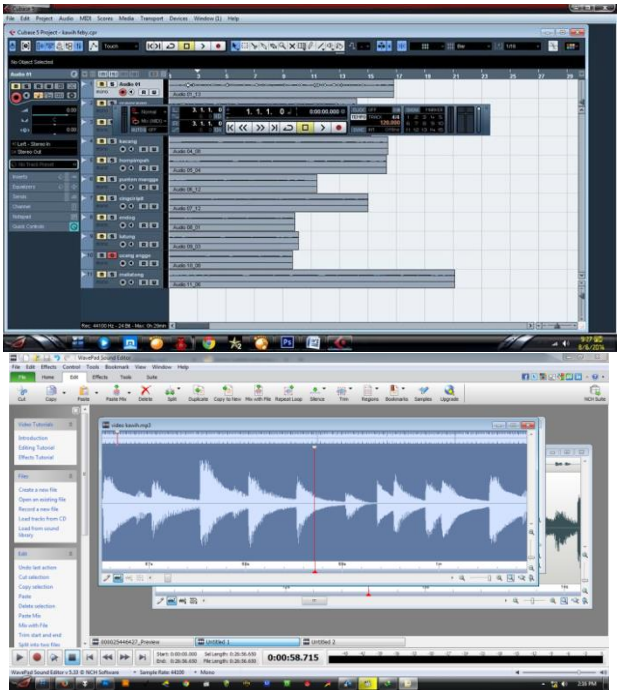
Gambar 4.4 Pengambilan suara
Sumber: Dokumentasi Pribadi

4.1.6 Proses *Editing*

Setelah semua selesai proses tracing dan pembuatan video, selanjutnya masuk ke tahap editing. *Editing* disini ada 3 tahap, yaitu tahap *editing* video, *editing* suara lalu *editing* animasi flash.

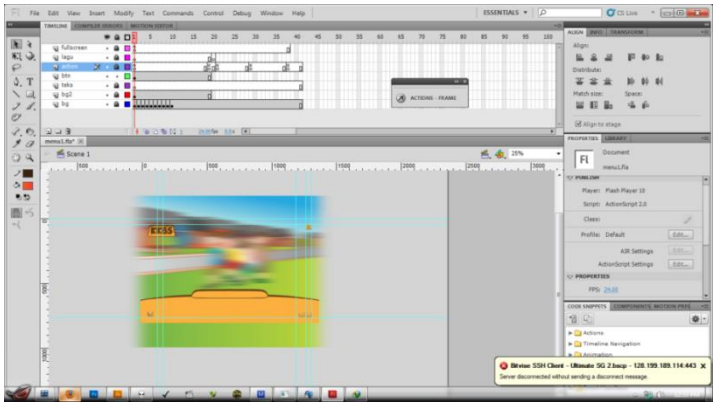


Gambar 4.5 Editing Video
Sumber: Dokumentasi Pribadi



Gambar 4.6 Editing Suara

Sumber: Dokumentasi Pribadi

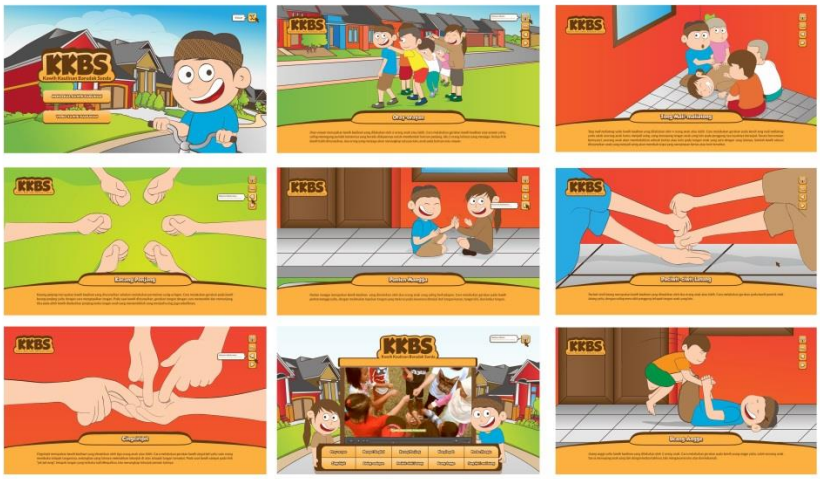


Gambar 4.7 Editing Animasi Flash

Sumber: Dokumentasi Pribadi

4.1.6 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 kemasannya, berikut adalah hasil akhir dari pembuatan media utama yaitu multimedia interaktif *Kawih Kaulinan Barudak* Sunda:



Gambar 4.8 *Screenshot* Hasil Akhir Halaman Multimedia Interaktif

Sumber: Dokumentasi Pribadi



Gambar 4.9 Hasil Akhir Multimedia Interaktif

Sumber: Dokumentasi Pribadi

Ukuran : Kemasan CD: P x L: 14 cm x 13.5 cm Tinggi: 1cm

Stiker CD: Diameter 11.5 cm

Teknik : Cetak *offset sparasi* dan *cutting*

Material : Kemasan CD: *Art Paper* 260g

Stiker CD: Kertas Stiker CD

4.2 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 ditoko-toko buku yang menjual cd interaktif *kawih kaulinan barudak* Sunda, dengan demikian informasi dapat cepat tersampaikan kepada target audiens.



Gambar 4. 10 Poster

Sumber: Dokumentasi Pribadi

Ukuran : 29.7cm x 42cm

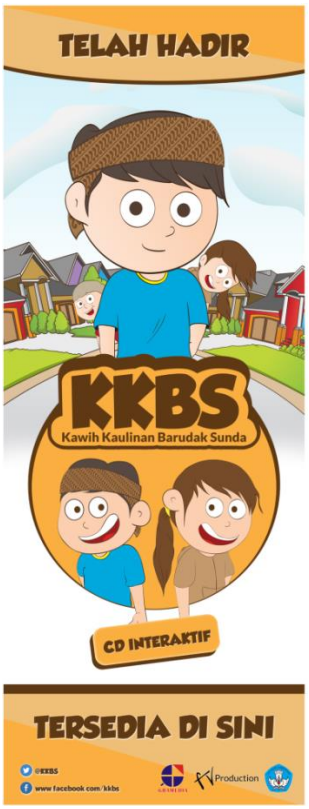
Teknik : Cetak *offset*

Material : *Art Paper* 210g

2. X-banner

   X-banner dapat memberikan informasi persuasif sama halnya dengan poster. Media ini mampu menarik perhartian target audiens jika

ditempatkan ditoko-toko buku yang menjual cd interaktif *kawih kaulinan barudak* Sunda.



Gambar 4. 11 X-banner

Sumber: Dokumentasi Pribadi

Ukuran : 160 cm x 60 cm

Teknik : Cetak *offset*

Material : *Flexi*

3. Pin

Media pendukung yang di berikan gratis pada pembeli, bertujuan untuk memberikan identitas kepemilikan multimedia interaktif *kawih kaulinan barudak* Sunda pada audiens. Sekaligus dapat dijadikan sebagai media promosi bagi media utama dengan catatan selama media masih tersedia.



Gambar 4. 12 Pin
Sumber: Dokumentasi Pribadi

Diameter : 4.4cm

Teknik : cetak dan *press*

Material : Pin

4. Gantungan Kunci

Media pendukung yang di berikan gratis pada pembeli, bertujuan untuk memberikan identitas kepemilikan multimedia interaktif *Kawih Kaulinan Barudak* Sunda pada audiens. Sekaligus dapat dijadikan sebagai media promosi bagi media utama dengan catatan selama media masih tersedia



Gambar 4. 13 Gantungan kunci
Sumber: Dokumentasi Pribadi

Diameter: 5cm

Teknik : Cetak dan *press*

Material : pin

5. 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 4. 14 Mug

Sumber: Dokumentasi Pribadi

Ukuran : di sesuaikan

Teknik : *Press* Mug

Material : Mug keramik

6. Stiker

   Pemberian stiker pada target dapat membuat mereka mengingat pesan yang disampaikan



Gambar 4. 15 Stiker

Sumber: Dokumentasi Pribadi

Ukuran : Stiker pertama (kiri) 7.5cm x 6.5cm

Stiker kedua (kanan) 6.5cm x 3.5cm

Teknik : *Digital printing*

Material : Stiker *vinyl*

7. Botol Minum Anak

   Botol minum anak 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 4. 16 Botol minum anak
Sumber: Dokumentasi Pribadi

Ukuran : Bagian depan 13cm x 9cm

Bagian belakang 7.5cm x 6.5cm

Teknik : *Digital printing*

Material: *Durata*

8. *T-shirt*

   T-shirt digunakan dalam media pendukung media ini agar dapat dijadikan media promosi secara tidak langsung .



Gambar 4. 17 *T-shirt*

Sumber: Dokumentasi Pribadi

Ukuran : All size

Teknik: DTG

Bentuk: *T-shirt*

9. *Flagchain*

Flagchain berfungsi sebagai media promosi untuk menarik perhatian target audiens, media ini diletakkan dengan cara digantung dilangit-langit area penjualan multimedia interaktif ini di toko-toko buku.



Gambar 4. 18 *Flagchain*

Sumber: Dokumentasi Pribadi

Ukuran : 27cm x 10cm

Teknik: Cetak *offset*

Material: *Flexi*