BAB IV. TEKNIS PRODUKSI DAN APLIKASI MEDIA

IV.1. Media Utama

Multimedia interaktif dipilih sebagai media utama karena memiliki keunggulan dari media lainnya. Media pembelajaran bahasa Inggris kelas 3 Sekolah Dasar menggunakan CD interaktif menjadi lebih menarik karena dapat berinteraksi dengan penggunanya. Sehingga proses pembelajarannya menyenangkan dan tidak membosankan.

IV.1.1. Pemilihan Jilid CD Interaktif

Dalam proses pembuatan CD interaktif bahasa Inggris ini, hal pertama yang dilakukan adalah pemilihan Jilid yang akan ditampilkan. Seperti yang telah diketahui bahwa anak-anak lebih menyukai animasi 2 dimensi, seperi kartun. Maka pembuatan jilid lebih munggunakan karakter-karakter tersebut (2 dimensi) yang tujuannya untuk meningkatkan ketertarikan target audiens.



Gambar IV.1 Tampilan Cover CD

Sumber : Dokumentasi Pribadi (2016)

IV.1.2. Pembuatan Sketsa

Setelah proses pemilihan jilid, maka tahap selanjutnya adalah pembuatan sketsa. Pembuatan ini bertujuan agar mempermudah secara ilustrasi sebelum masuk ke tahap digital. Tampilan media pembelajaran bahasa Inggris kelas 3 Sekolah Dasar

tidak terpaku pada materinya saja, akan tetapi disatukan dengan beberapa visual-visual yang telah ditentukan konsepnya. Seperti tempat dan ilustrasi yang telah disesuaikan dengan target audiens.



Gambar IV. 2 Sketsa

Sumber : Dokumentasi Pribadi (2016)

IV.1.3. Proses *Tracing*

Tracing merupakan sebuah proses dari gambar sketsa menuju gambar digital,dengan menggunakan Adobe Illustrator CS6 dan proses *tracing* disini sekaligus membuat tampilan perhalaman yang nantinya akan dipindahkan ke Adobe Flash CS6 agar dapat difungsikan sebagai media interaktif.



Gambar IV.3 *Tracing*

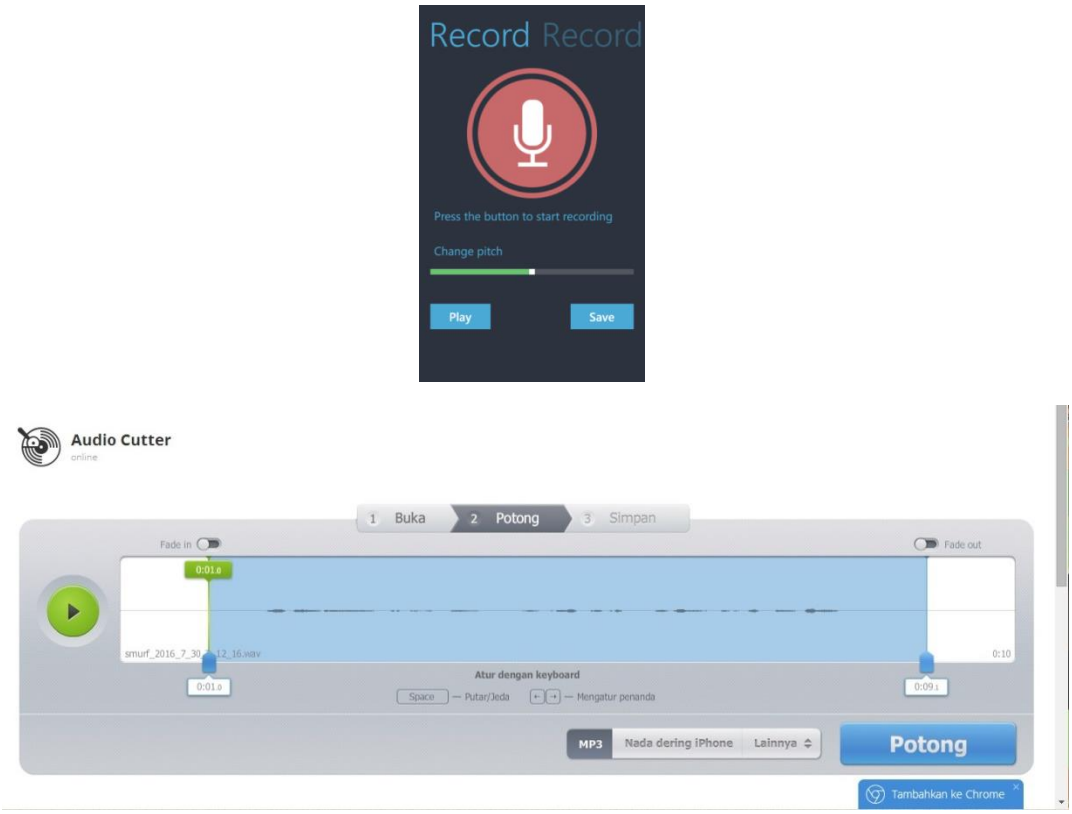
Sumber : Dokumentasi Pribadi (2016)

IV.1.4. Proses Pengambilan Suara

Tahap pengambilan suara menjadi penting karena dalam CD interaktif ini, materi yang disajikan berupa audio dan visual. Audio menjadi unsur pokok yang

disampaikan kepada pengguna. Selain audio yang berfingsi sebagai unsur pokok, namun ada juga audio yang berperan sebagai pedukung. Pengambilan suara pada CD Interaktif ini menggunakan :

Applikasi : *Voice Changer*
Audio Cutter
Audio Converter



Gambar IV.4 Proses Pengambilan Suara

Sumber : Dokumentasi pribadi (2016)

IV.1.5. Proses *Editing*

Setelah proses sketsa, *tracing*, dan pengambilan suara, maka tahap berikutnya adalah *editing*. *Editing* dilakukan dengan beberapa software seperti Adobe Illustrator CS6 untuk *tracing*, dan Adobe Flash CS6 untuk pembuatan media CD interaktif sendiri. Adapun tahapan-tahan pembuatannya adalah seperti berikut :



Gambar IV.5 *Editing* Dengan Adobe Illustrator CS6 Pemilihan Karakter

Sumber : Dokumentasi pribadi (2016)



Gambar IV.6 *Editing* Dengan Adobe Illustrator CS6 Mencocokan Karakter dengan *Backgound*

Sumber : Dokumentasi pribadi (2016)



Gambar IV.7 *Editing* Dengan Adobe Illustrator CS6 Hasil Akhir Layout

Sumber : Dokumentasi pribadi (2016)



Gambar IV.8 *Editing* Dengan Adobe Flash CS6 Proses Pengeditan Animasi

Sumber : Dokumentasi pribadi (2016)

IV.1.6. *Finishing*

Media pembelajaran bahasa Inggris kelas 3 Sekolah Dasar sudah selesai dibuat secara keseluruhan. Kemudian diproses atau di-*burning* ke dalam CD serta dilengkapi dengan desain sampulnya. Adapun hasil akhir dari semua karya adalah seperti berikut :



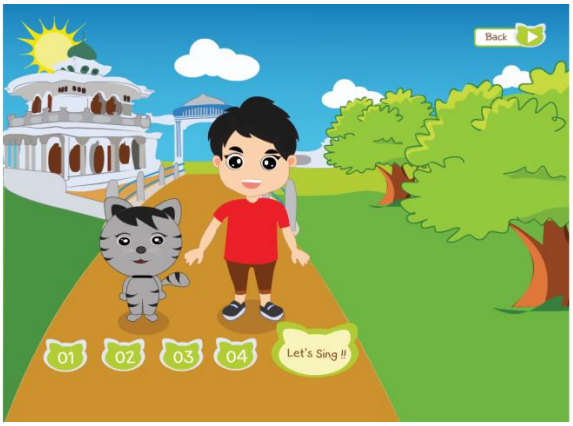
Gambar IV.9 Tampilan Intro

Sumber : Dokumentasi Pribadi (2016)



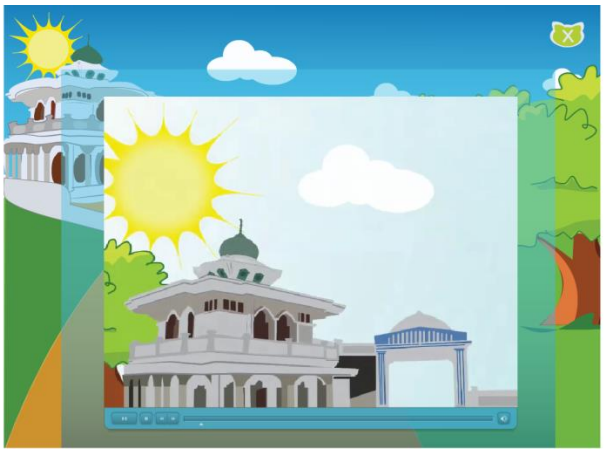
Gambar IV.10 *Home*

Sumber : Dokumentasi Pribadi (2016)



Gambar IV.11 Tampilan materi satu (satu)

Sumber : Dokumentasi Pribadi (2016)



Gambar IV.12 Tampilan materi satu (dua)

Sumber : Dokumentasi Pribadi (2016)



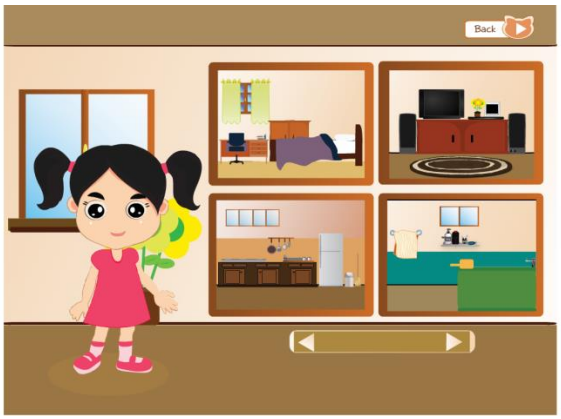
Gambar IV.13 Tampilan materi dua

Sumber : Dokumentasi Pribadi (2016)



Gambar IV.14 Tampilan materi dua (satu)

Sumber : Dokumentasi Pribadi (2016)



Gambar IV.15 Tampilan materi dua (dua)

Sumber : Dokumentasi Pribadi (2016)



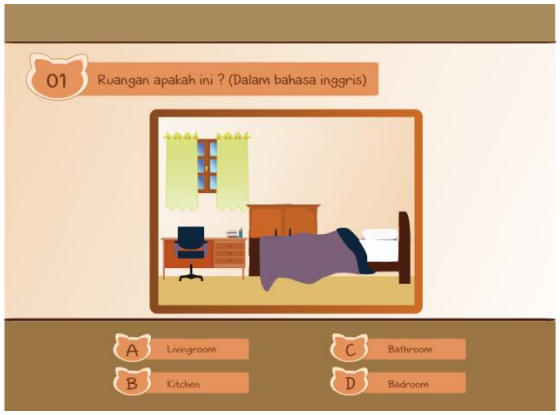
Gambar IV.16 *Game* materi dua

Sumber : Dokumentasi Pribadi (2016)



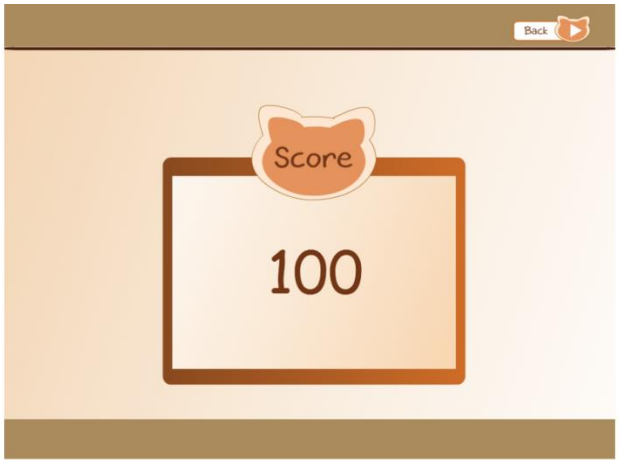
Gambar IV.17 Fun Quiz

Sumber : Dokumentasi Pribadi (2016)



Gambar IV.18 Tampilan isi Fun Quiz

Sumber : Dokumentasi Pribadi (2016)



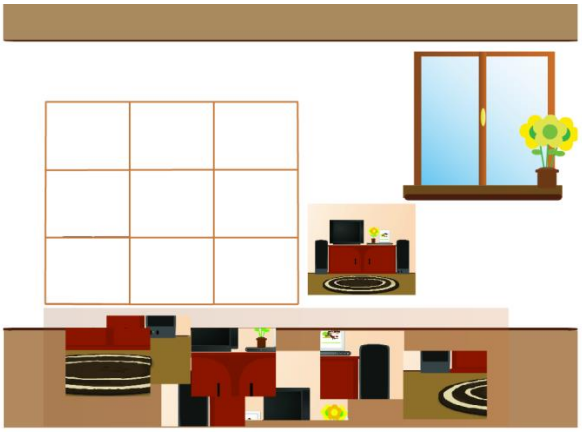
Gambar IV. 19 Tampilan skor Fun Quiz

Sumber : Dokumentasi Pribadi (2016)



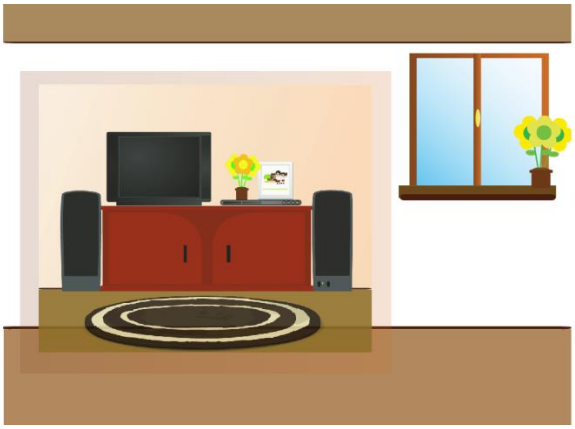
Gambar IV. 20 Tampilan Awal Puzzle Game

Sumber : Dokumentasi Pribadi (2016)



Gambar IV. 21 Tampilan Isi Puzzle Game

Sumber : Dokumentasi Pribadi (2016)



Gambar IV.22 Tampilan Akhir Puzzle

Sumber : Dokumentasi Pribadi (2016)



Gambar IV.23 Tampilan Awal Materi Tiga

Sumber : Dokumentasi Pribadi (2016)



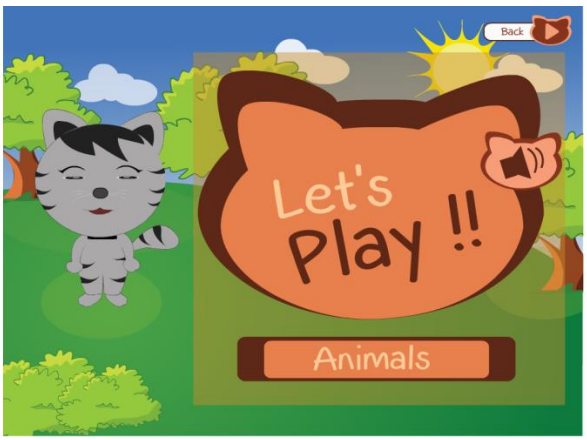
Gambar IV.24 Tampilan Isi Materi tiga (satu)

Sumber : Dokumentasi Pribadi (2016)



Gambar IV.25 Tampilan isi Materi Tiga (dua)

Sumber : Dokumentasi Pribadi (2016)



Gambar IV.26 Tampilan Awal Materi empat

Sumber : Dokumentasi Pribadi (2016)



Gambar IV.27 Tampilan isi Materi Empat

Sumber : Dokumentasi Pribadi (2016)



Gambar IV.28 Tampilan *Quiz* Akhir

Sumber : Dokumentasi Pribadi (2016)



Gambar IV.29 Tampilan isi *Quiz* Akhir

Sumber : Dokumentasi Pribadi (2016)



Gambar IV.30 Tampilan Skor *Quiz* Akhir

Sumber : Dokumentasi Pribadi (2016)



Gambar IV.31 Tampilan *Exit*

Sumber : Dokumentasi Pribadi (2016)

Adapun tampilan akhir dari kemasan media utama adalah seperti berikut :



Gambar IV.32 Tampilan Kemasan Media Utama

Sumber : Dokumentasi Pribadi (2016)

IV.2. Media Pendukung

Media pendukung dibuat agar memberi pesan dari media utama agar pengguna terarahkan serta untuk pengulangan agar teringat selalu. Adapun media pendukungnya, yaitu :

- Poster

Poster dibuat sebagai media luar dan dapat diposisikan di tempat-tempat yang strategis seperti mading sekolah dan toko-toko yang menjual peralatan sekolah baik alat tulis dan lainnya.

Ukuran : A3

Teknik : Cetak *Digital Printing*

Material : *Art Paper* 100 gr



Gambar IV.33 Poster di applikasikan di Sekolah

Sumber : Dokumentasi Pribadi (2016)

- *X-Banner*

X-Banner berfungsi sebagai penanda keberadaan media utama pada sebuah tempat, ditujukan agar orang-orang bisa mengetahui keberadaannya.

Ukuran : 60x160 cm

Teknik : Cetak *Digital Printing*

Material : Spanduk Pvc



Gambar IV.34 *X-Banner*

Sumber : Dokumentasi Pribadi (2016)

- Kalender

  Kalender merupakan sarana informasi yang bisa dimanfaatkan kegunaannya. Menggunakan visual yang bertemakan media pembelajaran membaca bahasa Inggris dengan multimedia interaktif akan menjadi pengulangan dalam alam bawah sadar tentang media pembelajaran ini.

  Ukuran :25x45 cm

  Teknik : Cetak *Digital Printing*

  Material : *Art Paper* 100 gr



Gambar IV.35 Kalender

Sumber : Dokumentasi Pribadi (2016)

- *T-Shirt*

  Fungsinya dari *T-Shirt* hampir sama dengan poster, yaitu untuk memperkenalkan dan mempromosikan CD interaktif media pembelajaran membaca bahasa Inggris kelas 3 Sekolah Dasar. Selain menjadi promosi, *t-shirt* juga dapat dipakai oleh pengguna, sehingga memberikan kebanggaan sendiri.

  Ukuran : S dan M

  Teknik : Printing

  Material : *Catton*



Gambar IV.36 *T-Shirt*

Sumber : Dokumentasi Pribadi (2016)

- Notebook

  Sebagai sarana untuk mengingatkan target audiens terhadap karakter-karakter yang terdapat pada CD Interaktif, juga dapat digunakan untuk media mencatat pelajaran yang diberikan.

  Ukuran : A5.

  Teknik : *Digital Printing*

  Material : Kertas HVS dan *Art Paper*



Gambar IV.37 *Notebook*

Sumber : Dokumentasi Pribadi (2016)

- Bendera Kecil

  Sebagai sarana untuk mengingatkan target audiens serta sebagai media share untuk *ivent* “Ayo Belajar Bahasa Inggris”.

  Ukuran : Diameter 10 x 20 cm

  Teknik : Cetak *Digital printing*

  Material: *Art Paper* tipis



Gambar IV.38 Bendera Kecil

Sumber : Dokumentasi Pribadi (2016)

- Gantungan

  Sebagai sarana untuk mengingatkan target audiens serta menumbuhkan rasa memiliki dari CD interaktif ini. Dibuat dengan diameter 4,5 cm. Dapat digunakan untuk gantungan kunci rumah, tas, dan lainnya.

  Ukuran : Diameter 4,5 cm

  Teknik : Cetak *Digital printing*



Gambar IV.39 Gantungan

Sumber : Dokumentasi Pribadi (2016)