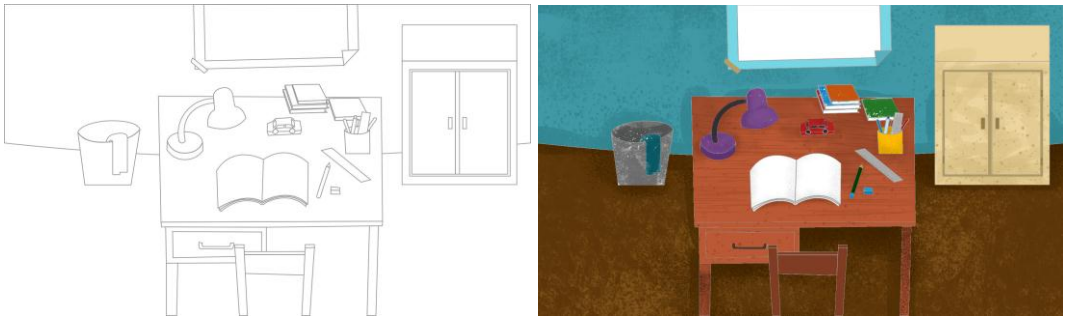
BAB IV TEKNIS PRODUKSI DAN APLIKASI MEDIA

IV.1 Strategi Perancangan

Tahap-tahap proses pembuatan aplikasi multimedia interaktif ini dimulai dari pengumpulan informasi dan konten yang akan dijadikan materi dari media utama, selanjutnya adalah studi visual dengan mempelajari referensi-referensi visual, dengan mengambil referensi dari aplikasi berbasis multimedia interaktif yang berjudul "Marbel Shalat" yang bertujuan memberikan pembelajaran kepada anak-anak, dengan tujuan yang sama maka diambil referensi dari aplikasi tersebut sebagai tolak ukur perancangan aplikasi ini.

Setelah mengumpulkan dan mempelajari referensi visual juga mempelajari referensi aplikasi serupa sehingga didapatkan konsep dan gaya visual yang akan digunakan, tahap selanjutnya adalah pembuatan sketsa gambar manual dalam buku sketsa yang kemudian discan untuk kemudian dipindahkan kedalam bentuk *digital* dengan cara *trace outline* dengan *software* berbasis vector dan selanjutnya melakukan proses pewarnaan digital dengan menggunakan *software* berbasis bitmap, hasil *trace outline* diwarnai menggunakan *brush* berbagai bentuk dan ukuran dengan pemilihan warna RGB yang skemanya sudah ditentukan.



Gambar IV.1 *Tracing* dan pewarnaan

Sumber: Data pribadi (2016)



Gambar IV.2 Desain karakter

Sumber: Data pribadi (2016)

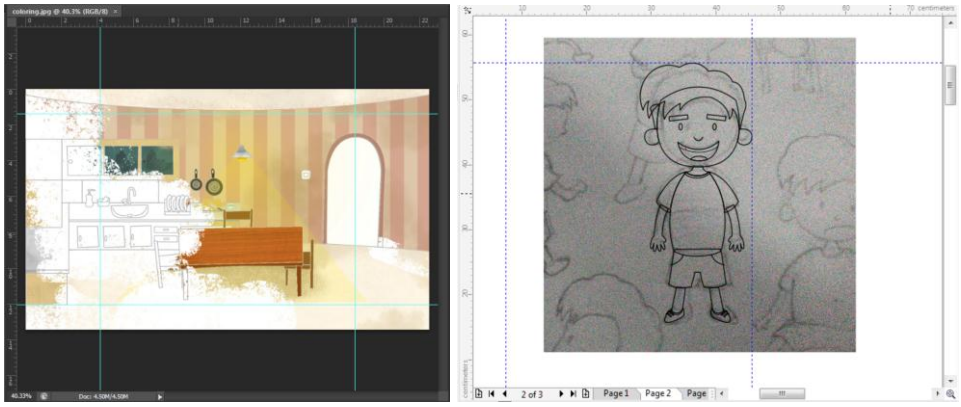
Setelah proses pewarnaan *background* dan karakter selesai, selanjutnya file background di *export* dalam format .jpg dan untuk karakter menggunakan format png dengan memotong per bagian yang akan digerakan, dengan format warna yang digunakan adalah RGB (Red, Green, Blue). File hasil *export* dikumpulkan terpisah antara *background* dan karakter yang nantinya sebagai bahan untuk selanjutnya diproses dengan *software* flash.

IV.1.1 Media Utama

Media utama yang dipilih yaitu berupa aplikasi multimedia interaktif, dengan tujuan agar media dapat mempresentasikan metode belajar sambil bermain yang dapat dengan mudah digunakan menggunakan komputer oleh khalayak sasaran. Media ini dipilih karena dapat digunakan berulang ulang dan berupa file yang dapat di instal ke perangkat komputer dan dikemas kedalam CD (compact disc) yang dapat mempermudah penyebarannya. Berikut adalah tahap-tahap pembuatan media utama.

1. Ilustrasi Digital

Dengan menggunakan aplikasi Corel untuk *tracing* objek dari bentuk sketsa sampai dengan sketsa digital lalu kemudian pewarnaan menggunakan aplikasi Adobe Photoshop dengan cara menyeleksi per bagian yang akan diwarnai kemudian dengan menggunakan brush bagian yang sudah di seleksi diwarnai.



Gambar IV.3 Proses pewarnaan, *Trace* karakter, Photosop dan coreldraw

Sumber: Data pribadi (2016)

2. Animasi Flash

Masuk ke bagian terpenting dalam multimedia interaktif yaitu memasukan konten atau objek yang sudah melalui proses *tracing* dan pewarnaan ke dalam aplikasi Adobe Flash yang befungsi untuk menggerakan objek, memasukan suara, membuat halaman dengan tombol navigasi yang bisa dikendalikan oleh user.



Gambar IV.4 Proses animasi

Sumber: Data pribadi (2016)

3. *Voice Over*

Untuk lebih mempermudah user dalam pemahaman materi pembelajaran yang disampaikan maka dimasukan suara untuk mengisi suara karakter “Dodo” dan juga suara untuk konten pembacaan hafalan doa.

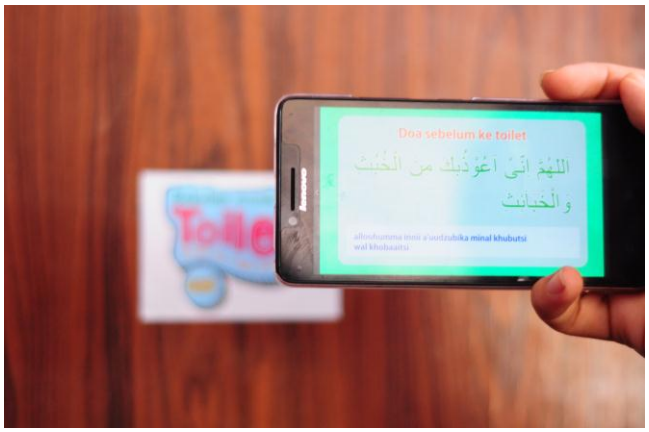
IV.1.2 Media Pendukung

Media pendukung dibutuhkan guna menunjang media utama agar menjadi pelengkap media, pemilihan media pendukung harus berdasarkan pertimbangan yang matang agar media pendukung tepat dengan media utama.

1. Augmented Reality

(seperti dikutip Yunita, 2013) *Augmented reality* (AR), atau dikenal dengan realitas tertambah adalah teknologi yang menggabungkan benda maya dua dimensi dan atau tiga dimensi kedalam sebuah lingkuangan nyata tiga dimensi lalu memproyeksikan bendabenda maya tersebut dalam waktu nyata.

Augmented reality dapat digunakan dengan dukungan perangkat smartphone yang sudah terinstal aplikasi *Augmented Reality* tersebut, smartphone berfungsi untuk memunculkan objek 2D atau 3D hasil dari proses scan *tracker* menggunakan kamera pada smartphone.



Gambar IV.5 Augmented Reality

Sumber: Data pribadi (2016)

2. Stiker

Media dipilih karena akan menjadi trigger dari media pendukung *augmented reality* selain itu stiker cukup efektif karena singkat dan mudah di informasikan di berbagai tempat. Material yang digunakan adalah kertas stiker cetak digital printing.



Gambar IV.6 stiker

Sumber: Data pribadi (2016)

3. Kemasan

Kemasan berfungsi sebagai wadah untuk melindungi karya agar dapat bertahan lama, selain itu kemasan juga berfungsi untuk memperindah tampilan suatu produk



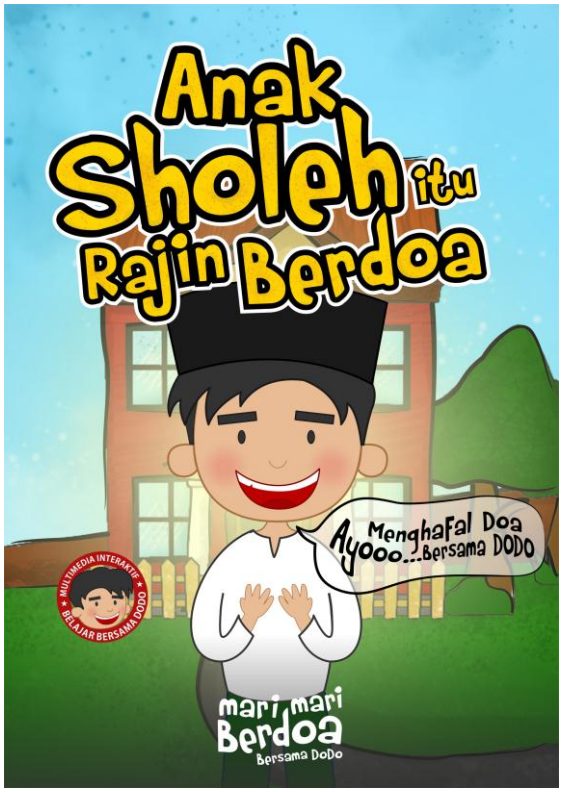
Gambar IV.7 contoh kemasan cd multimedia interaktif

Sumber: Data pribadi (2016)

4. Poster

Poster adalah iklan atau pengumuman yang diproduksi secara masal. Poster pada umumnya dibuat dengan ukuran besar diatas kertas untuk didisplay kepada khalayak. Sebuah poster biasanya berguna scara komersial untuk mengiklankan suatu produk, suatu kegiatan pendidikan, acara intertainment, maupun sebagai alat propaganda. Namun, bnyak juga poster yang dibuat hanya untuk tujuan seni maupun sebagai hiasan. (Ensiklopedia Encarta, edisi 2004).

Poster menjadi media pendukung untuk sosialisasi dan promosi dari aplikasi multimedia interaktif yang pendistribusiannya melalui sekolah TK dan Paud.



Gambar IV. Poster

Sumber: Data pribadi (2016)