

## **BAB IV**

### **IMPLEMENTASI KARYA**

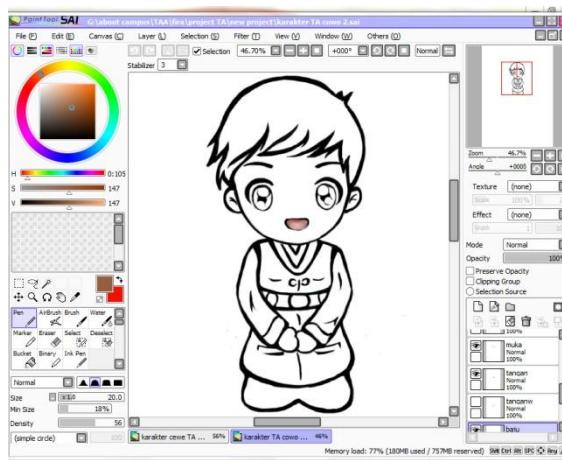
Pada bab ini penulis akan menjelaskan proses produksi dan pasca produksi., Dimana proses pra-produksi telah dijelaskan pada bab sebelumnya. Berikut akan dijelaskan proses produksi dalam pembuat Tugas Akhir ini.

#### **4.1 Produksi**

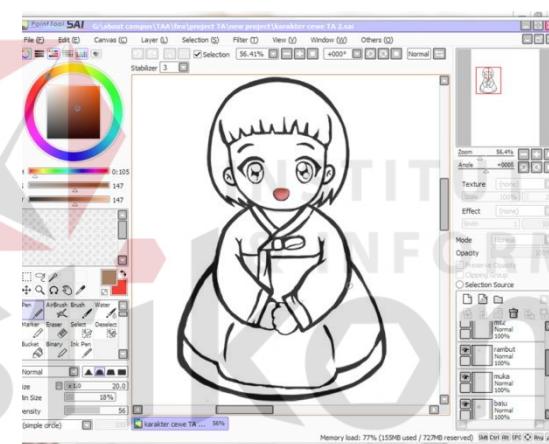
Untuk tahapan pembuatan CD pembelajaran ini dibutuhkan perangkat keras maupun perangkat lunak. Perangkat keras yang digunakan yaitu *Personal Computer* dan perangkat lunak yang digunakan yaitu software *Adobe Flash CS5* untuk membuat *coding animasi* dan *Software Paint toolsai*, serta *Adobe Photoshop* untuk membuat desain pembelajaran itu sendiri, mulai dari *character*, *interface*, *background* dan lain sebagainya. Untuk sistem produksi tersebut mempunyai tahapan seperti di bawah ini:

##### **1. Sketsa Objek dan Karakter**

Sketsa objek atau karakter dilakukan terlebih dahulu karena gambar tersebut akan digunakan untuk simbol yang mewakili isi dari konten yang akan ditampilkan dan digunakan juga untuk memberikan pengelompokan konten tersendiri. Seperti pada gambar-gambar dibawah ini, merupakan objek yang akan digunakan sebagai simbol.

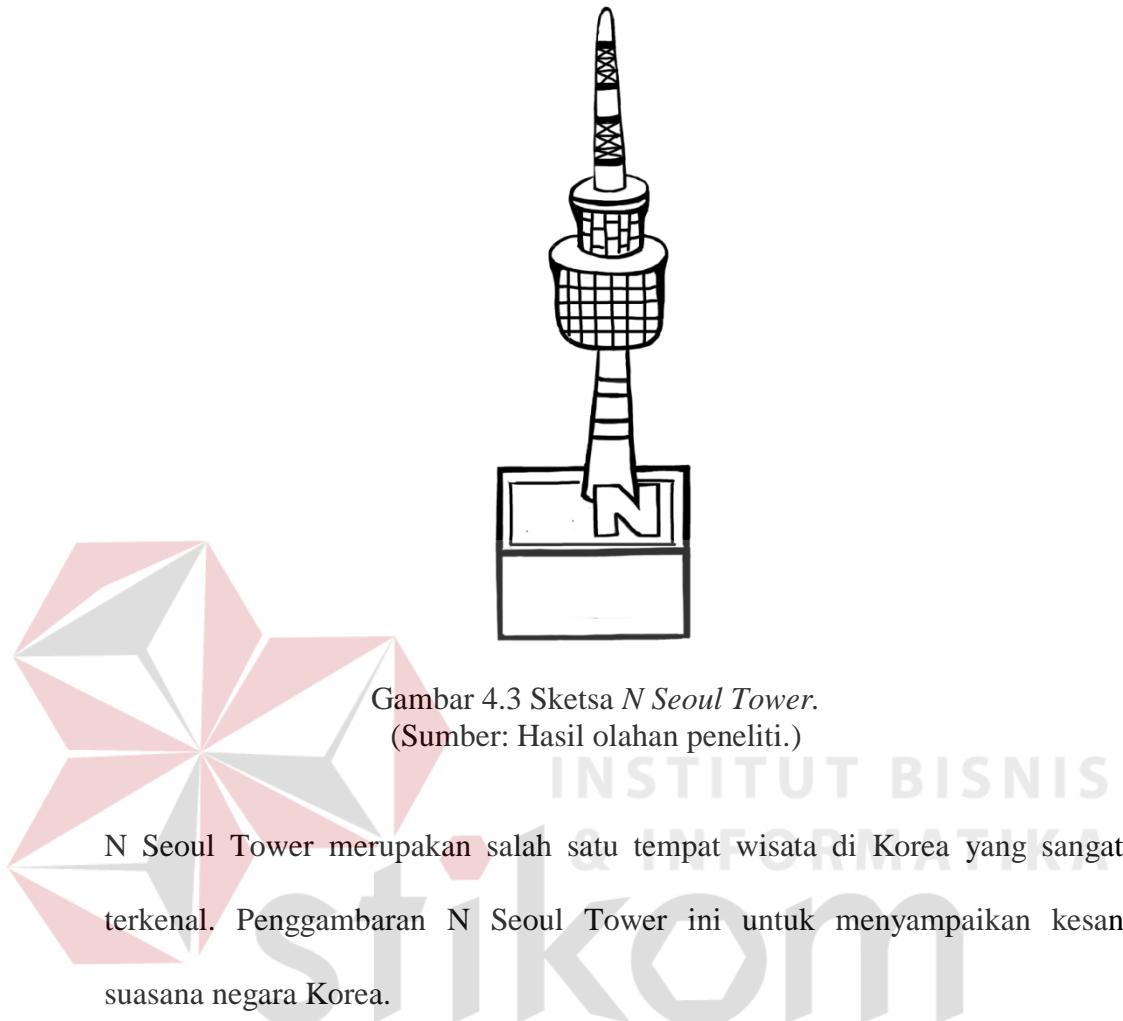


Gambar 4.1 Sketsa karakter laki-laki.  
(Sumber: Hasil olahan peneliti.)



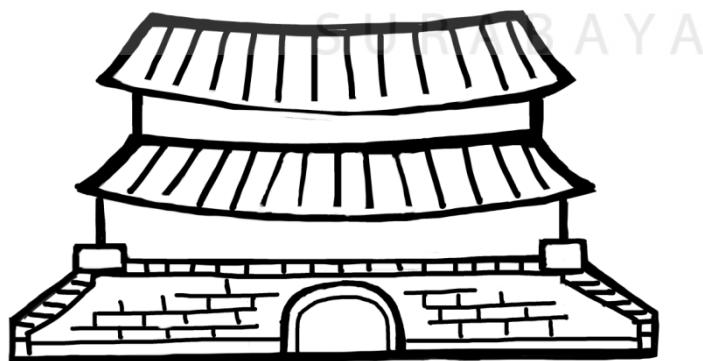
Gambar 4.2 Sketsa karakter perempuan.  
(Sumber: Hasil olahan peneliti.)

Pesan yang ingin disampaikan berdasarkan karakter gambar laki-laki dan perempuan di atas adalah penggambaran bahwa mereka orang Korea yang menggunakan pakaian adat mereka yakni *hanok*.



Gambar 4.3 Sketsa *N Seoul Tower*.  
(Sumber: Hasil olahan peneliti.)

N Seoul Tower merupakan salah satu tempat wisata di Korea yang sangat terkenal. Penggambaran N Seoul Tower ini untuk menyampaikan kesan suasana negara Korea.



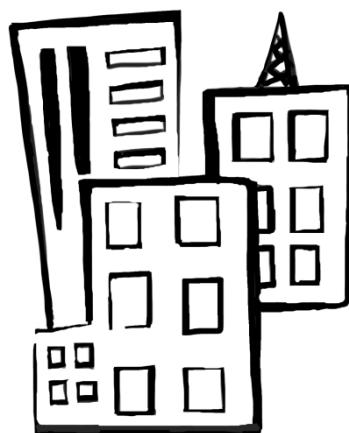
Gambar 4.4 Sketsa *changdeokgung palace*.  
(Sumber: Hasil olahan peneliti.)

Changdeokgung Palace merupakan salah satu tempat wisata sejarah di Korea yang sangat terkenal. Penggambaran Changdeokgung Palace ini untuk menyampaikan kesan suasana negara Korea.



Gambar 4.5 Sketsa everland.  
(Sumber: Hasil olahan peneliti.)

Everland merupakan salah satu tempat wisata bermain di Korea yang sangat terkenal. Penggambaran Everland ini untuk menyampaikan kesan suasana negara Korea.



Gambar 4.6 Sketsa perkantoran.  
(Sumber: Hasil olahan peneliti.)

Penggambaran gedung perkantoran ini untuk menyampaikan kesan suasana negara Korea terutama kota Seoul yang memiliki banyak gedung-gedung perkantoran.

## 2. Pewarnaan karakter dan objek

Dalam proses pewarnaan karakter dan objek ini merupakan proses penyesuaian warna terhadap karakter yang diinginkan dan memberikan kesan lebih hidup dan indah, sehingga gambar tidak monoton atau flat karena hanya dua warna hitam dan putih, dalam proses pewarnaan secara digital saya menggunakan *paint tool sai*.



Gambar 4.7 *Screenshot colouring karakter laki-laki.*  
(Sumber: Hasil olahan peneliti.)

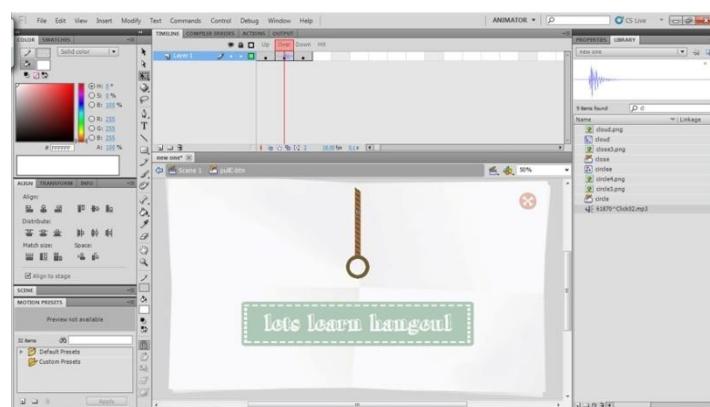


Gambar 4.8 *Screenshot colouring karakter perempuan.*

(Sumber: Hasil olahan peneliti.)

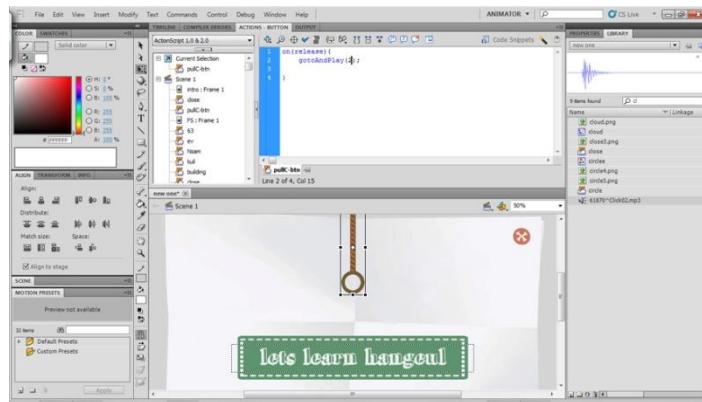
### 3. Editing

Tahapan ini adalah sebuah fase *finishing project*, karena ini tahapan akhir dimana seluruh *source* gambar yang akan digunakan untuk pembuatan interaktif pembelajaran ini sudah siap untuk di proses. Disini akan dijelaskan bagaimana langkah-langkah dalam menggabungkan layer per layer dalam sebuah frame interaktif. Proses editing dapat dilihat pada gambar-gambar dibawah ini:

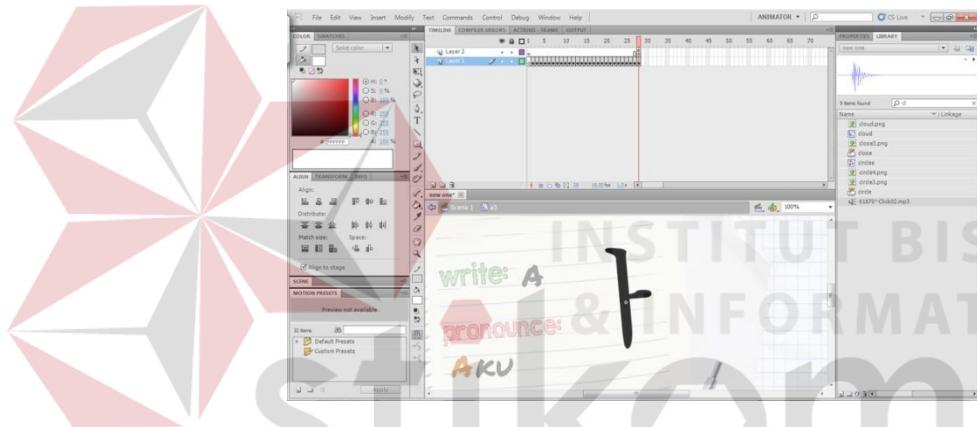


Gambar 4.9 *Proses editing menu button.*

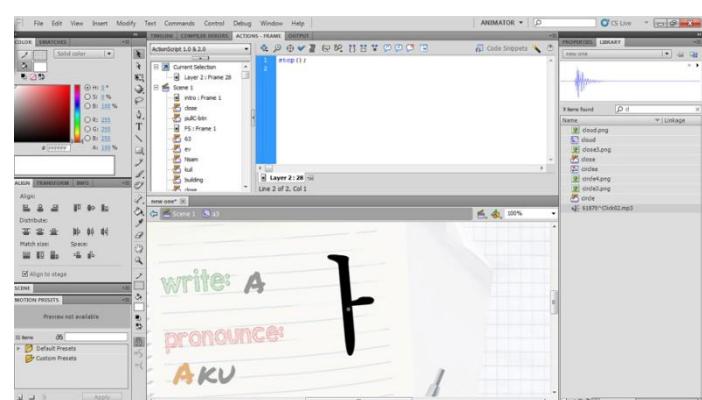
(Sumber: Hasil olahan peneliti.)



Gambar 4.10 Actionscript pada *button pull*.  
(Sumber: Hasil olahan peneliti.)



Gambar 4.11 Proses *editing menu movie clip*.  
(Sumber: Hasil olahan peneliti.)



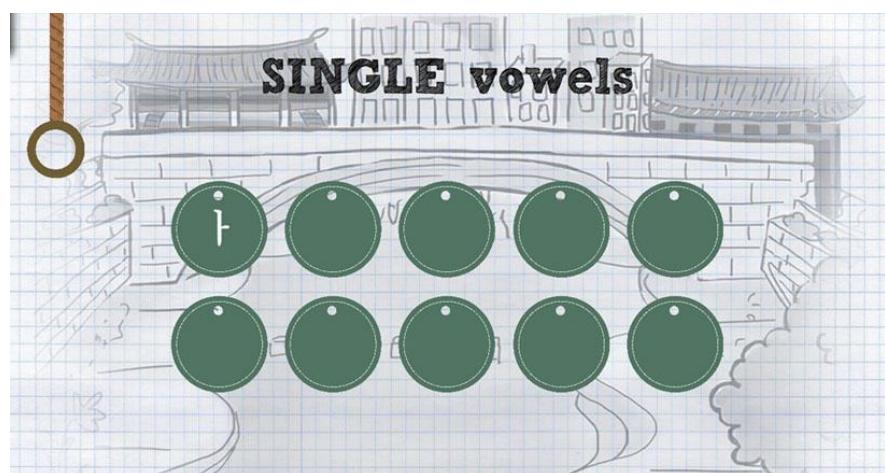
Gambar 4.12 Actionscript pada *movie clip*.  
(Sumber: Hasil olahan peneliti.)

#### 4. Finishing

Fase finishing adalah fase terakhir dari seluruh rangkaian proses pembuatan projek interaktif pembelajaran bahasa Korea ini. Pada tahap ini kita hanya tinggal *export file* ke dalam sebuah animasi yang berformat swf. Hal ini bertujuan agar aplikasi interaktif pembelajaran ini dapat digunakan di media komputer ataupun laptop tanpa terkendala perbedaan sistem yang digunakan.



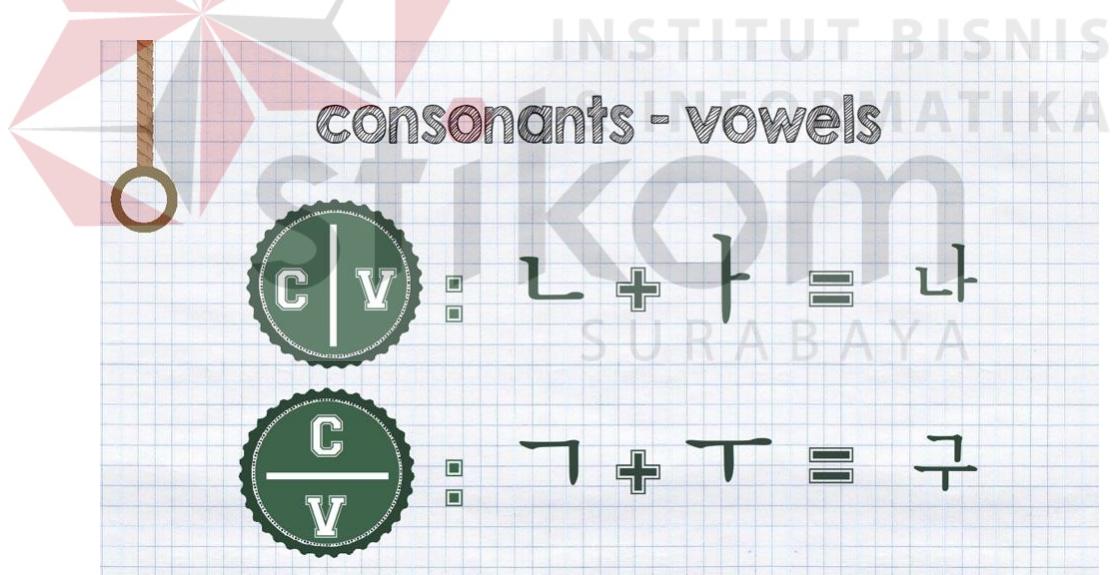
Gambar 4.13 Menu awal.  
(Sumber: Hasil olahan peneliti.)



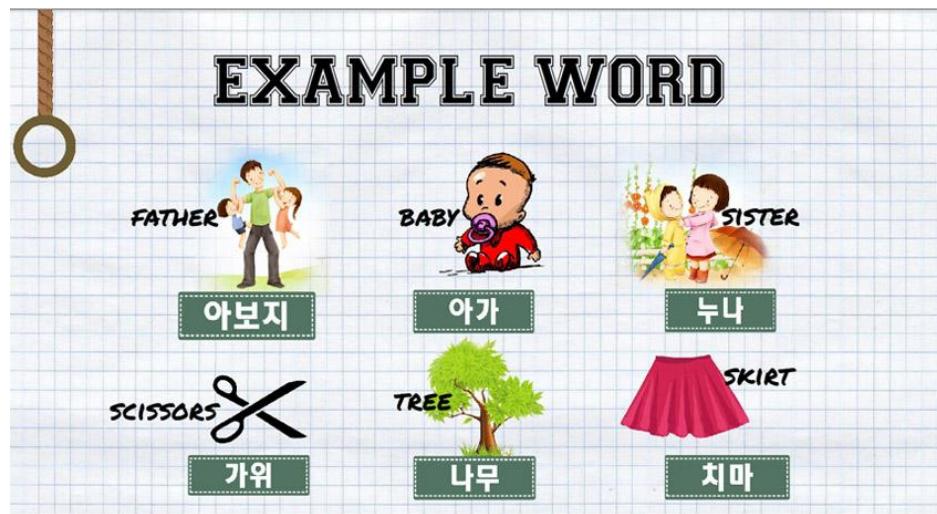
Gambar 4.14 Menu *single vowels*.  
(Sumber: Hasil olahan peneliti.)



Gambar 4.15 Menu huruf A.  
(Sumber: Hasil olahan peneliti.)



Gambar 4.16 Menu *combine*.  
(Sumber: Hasil olahan peneliti.)



Gambar 4.17 Menu *example word*.  
(Sumber: Hasil olahan peneliti.)



Gambar 4.18 Menu *video*.  
(Sumber: Hasil olahan peneliti.)

## 4.2 Publikasi Karya

Pada publikasi karya ini berisi tentang media yang digunakan untuk mempublikasikan projek interaktif pembelajaran yang akan dikemas dalam bentuk CD dan media poster sebagai cetaknya.

## 1. Poster Publikasi

Ide dari sketsa pester adalah interaktif ini mengambil tema nuansa kota Korea yang ditambahkan dengan adanya karakter perempuan dan laki-laki yang mengenakan pakaian adat Korea yaitu *hanok*.



Gambar 4.19 Poster.  
(Sumber: Hasil olahan peneliti.)

## 2. Cover CD

Konsep yang dibuat untuk cover CD interaktif ini tidak jauh berbeda dengan desain *interface* awal yang telah dibuat hanya saja pada desain cover diubah penempatannya.



Gambar 4.20 Cover CD.  
Sumber: Hasil olahan peneliti.

### 3. Sampul CD

Konsep yang dibuat untuk sampul CD ini sama seperti desain pada cover CD yang telah dibuat sebelumnya.



Gambar 4.21 Sampul CD.  
Sumber: Hasil olahan peneliti.