

TOOLS DAN PROSES PRA PRODUKSI MULTIMEDIA

AGUS SURYANTO



Perangkat multimedia dikelompokkan menjadi 2 (dua) :



Hardware / Perangkat Keras



Software / Perangkat Lunak

A. Perangkat Keras Multimedia

Perangkat keras yang dibutuhkan untuk multimedia , diantaranya :

1. Perangkat konektor

- a. Small Computer System Interface (SCSI)
- b. Media Control Interface (MCI)
- c. Intergrated Drive Electronic (IDE)
- d. Universal Serial Bus (USB)
- e. High-Definition Multimedia interface (HDMI)



2. Perangkat Input

✓ Perangkat input adalah perangkat yang berfungsi untuk mentransformasi informasi dari dunia luar untuk diolah oleh komputer.

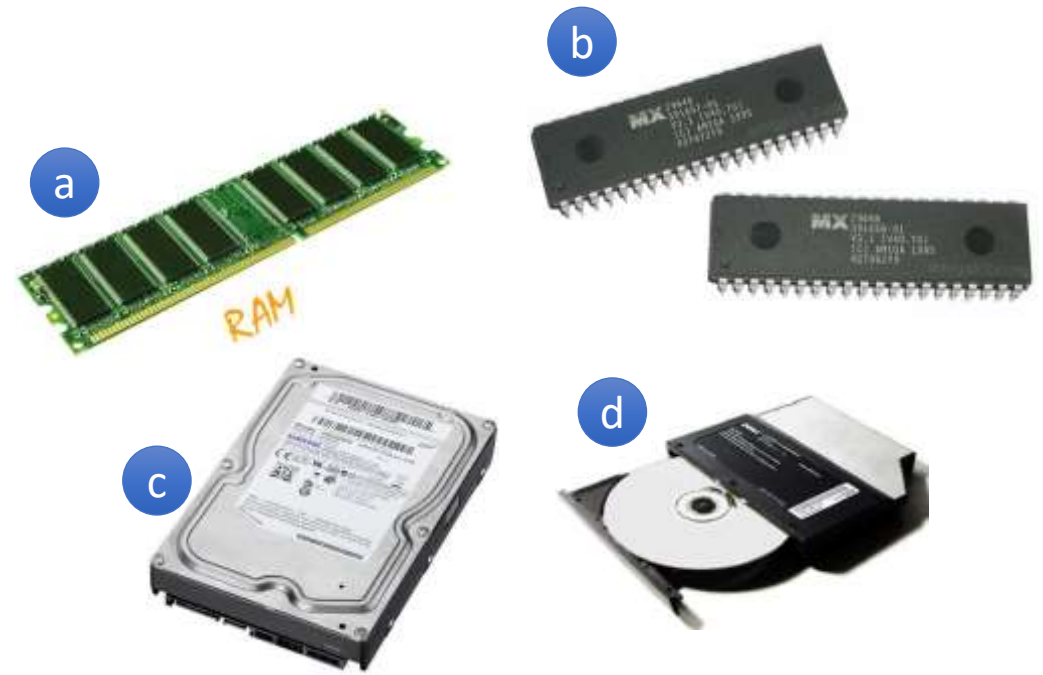
- a. Keyboard
- b. Perangkat pointing (trackball, mouse, lightpen, touchpad)
- c. Perangkat input gambar dan video (drawing pad, scanner, webcam)
- d. Perangkat input audio (microphone)



3. Perangkat Output

✓ Perangkat output adalah perangkat yang digunakan untuk mengkomunikasikan hasil pengolahan data dari komputer kepada pengguna.

- a. Random Access Memory (RAM)
- b. Read Only Memory (ROM)
- c. Hardisk
- d. Compact Disk (CD) dan Digital Versatile Disk (DVD)



4. Perangkat Komunikasi

✓ Perangkat komunikasi untuk saling menghubungkan Komponen untuk berkomunikasi. Perangkat komunikasi tersebut antara lain :

- a. Modem
- b. ISDN.

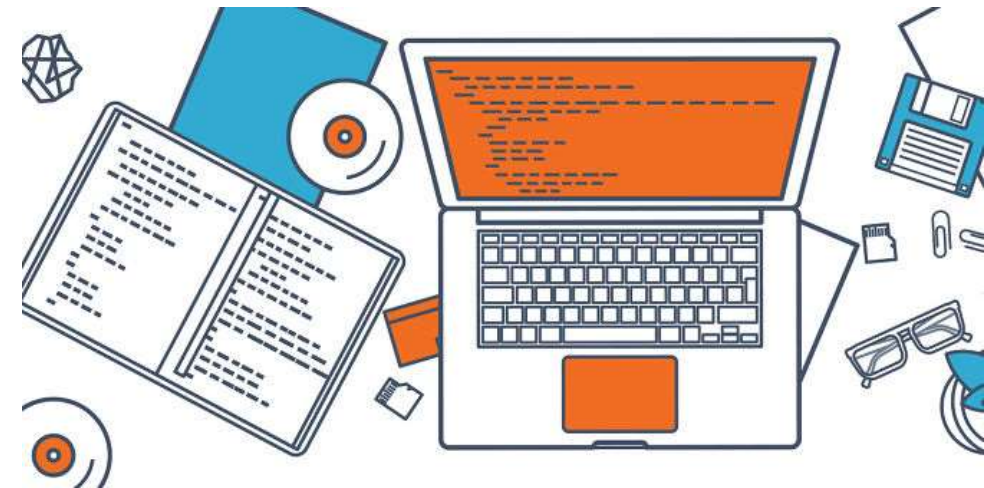


B. Perangkat Lunak Multimedia

- ✓ Perangkat lunak multimedia adalah komponen-komponen dalam data processing system, berupa program-program untuk mengontrol bekerjanya sistem komputer multimedia.

Perangkat lunak ini digolongkan menjadi 3 (tiga)

1. Bahasa Pemrograman Multimedia
2. Perangkat Lunak Sistem (System Software)
3. Perangkat Lunak Aplikasi Multimedia



1. Bahasa Pemrograman Multimedia

✓ Bahasa yang dipakai programmer untuk menuliskan kumpulan-kumpulan instruksi (program) dalam multimedia. Beberapa contohnya :

- a. Assembly (biasa digunakan membuat game di Nintendo, SEGA, Genesis)
- b. C, C++, Visual C++
- c. Power Builder (bahasa pemrograman client/server)
- d. Java



2. Perangkat Lunak Sistem

✓ Perangkat komunikasi untuk saling menghubungkan mereka. Perangkat komunikasi tersebut antara lain :

- DOS (Disk Operating System)
- Windows
- Macintosh (Mac.) OS
- UNIX
- LINUX



3. Perangkat Lunak Aplikasi

a. Perangkat Pengolah Teks

✓ Microsoft Office, Kingsoft Office, WPS Office dll



b. Perangkat Lunak Pengolah Animasi dan Grafik 2D

✓ Adobe Photoshop, Adobe Illustrator, Corel, dll



c. Perangkat Lunak Pengolah Animasi dan Modeling Grafik 3D

✓ Adobe Premier, Adobe After Effect, Pinnacle Studio, Blender, 3D Studio Max, Autodesk Maya, Zbrush,



d. Perangkat Authoring Multimedia

1. Authoring berbasis halaman
 - HyperCard
 - Toolbook Assistant
2. Authoring berbasis icon
 - Authorware
 - Microsoft Power Point
3. Authoring berbasis waktu
 - Macromedia Director
 - Macromedia Flash
4. Authoring DVD
 - Pinnacle Impreesion DVD
 - Sonic ReelDVD



e. Perangkat Lunak Berbasis Web

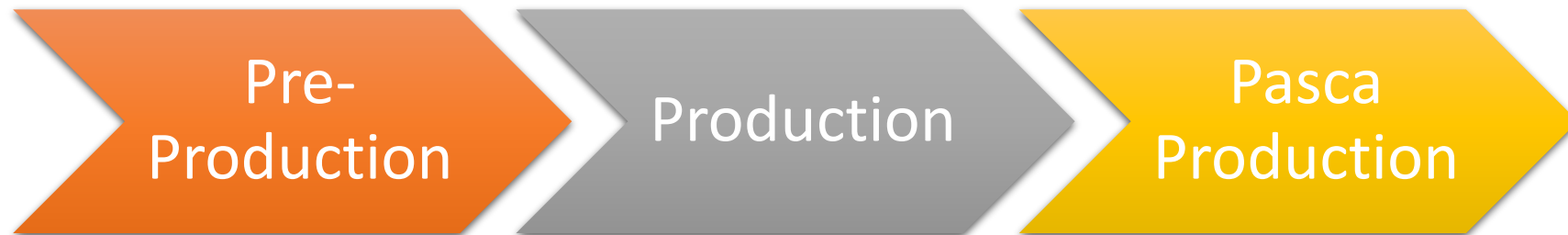
Macromedia Flash

Microsoft Front page

Macromedia Dreamweaver

C. Proses Pra Produksi Multimedia

Pada dasarnya, aliran proses produksi produk multimedia, terbagi menjadi 3 (tiga) tahap, yaitu:



Pre-Production

1. Proses penuangan ide produk
2. Pembuatan proposal, perencanaan produk, perencanaan proses produksi, penyusunan dokumentasi,
3. Penyusunan tim, pembuatan prototype, pengurusan hak cipta, dan penandatanganan
4. Kontrak serta pembiayaan.



Production



1. Pembuatan content multimedia yang diperlukan, pemrosesan content, pembuatan program/software yang diperlukan, mengintegrasikan content dan software,
2. Revisi design
3. Membangun *alpha version*
4. Pengujian awal produk
5. Evaluasi produk
6. Revisi software dan content berdasarkan pada hasil evaluasi,
7. Membangun *beta version* (semua fungsi produk sudah dibangun diimplementasikan dan diintegrasikan, tetapi belum diuji secara lengkap).

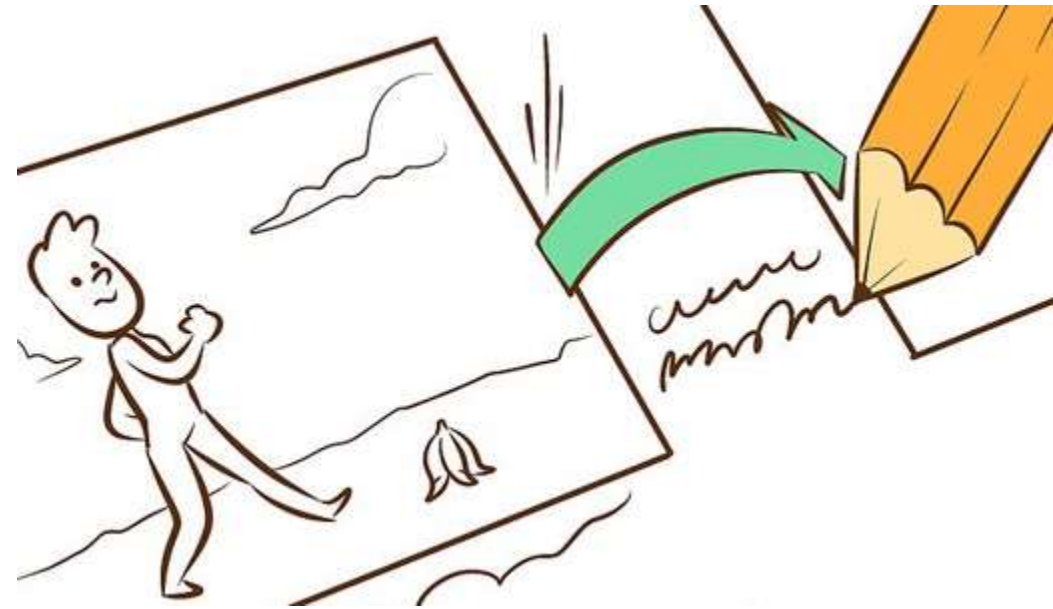
Post-Production

1. Proses pengujian beta version, mengevaluasi, serta merevisi software dan content berdasarkan pada hasil pengujian beta version,
2. Merelease golden master (final product) dari produk multimedia
3. Menyimpan semua material yang dipakai dalam proses produksi.



D. Proyek Naratif

- ✓ Proyek naratif berarti menceritakan sebuah kisah.
 - ✓ Karakteristik utamanya adalah hubungan antar scene, dan semua scene saling berkaitan, sehingga membentuk sebuah kisah.
1. Karakter
 2. Situasi
 3. Setting Lokasi
 4. Proyek Dokumenter
 5. Proyek Non-Naratif/Seni



E. Proyek Dokumenter

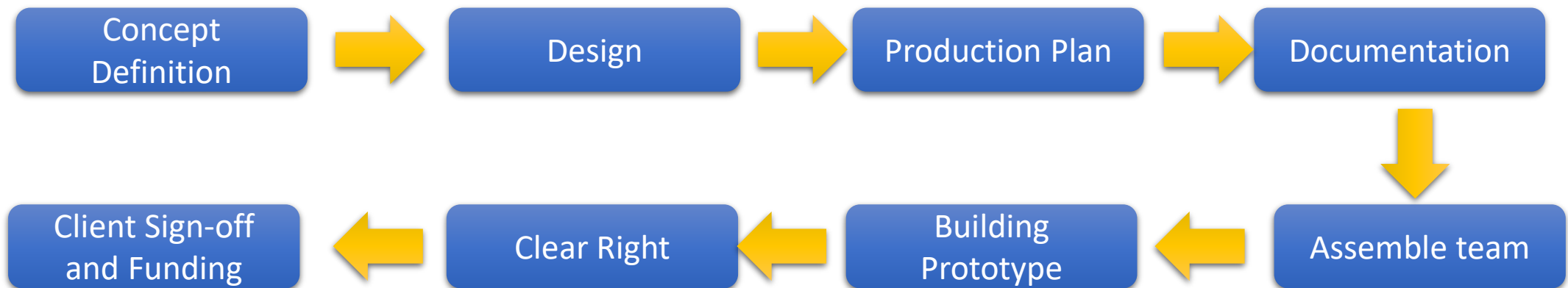
- ✓ Proyek dokumenter memiliki tujuan utama untuk melaporkan suatu fakta yang terjadi. Kebanyakan proyek dokumenter berbentuk naratif dengan tambahan wawancara didalamnya.



F. Proyek Non-naratif /Seni



- ✓ Proyek non-naratif tidak menceritakan sebuah kisah tertentu.
- ✓ Misalnya video seni atau paduan suara.
- ✓ Diagram berikut menggambarkan kegiatan-kegiatan yang harus dilaksanakan pada tahap pra produksi, terutama untuk produksi video/film.



**THANK
YOU!**

A thick, horizontal orange brushstroke underline is positioned directly beneath the word "YOU!". The stroke has a textured, hand-painted appearance with visible bristles and a slight curve.