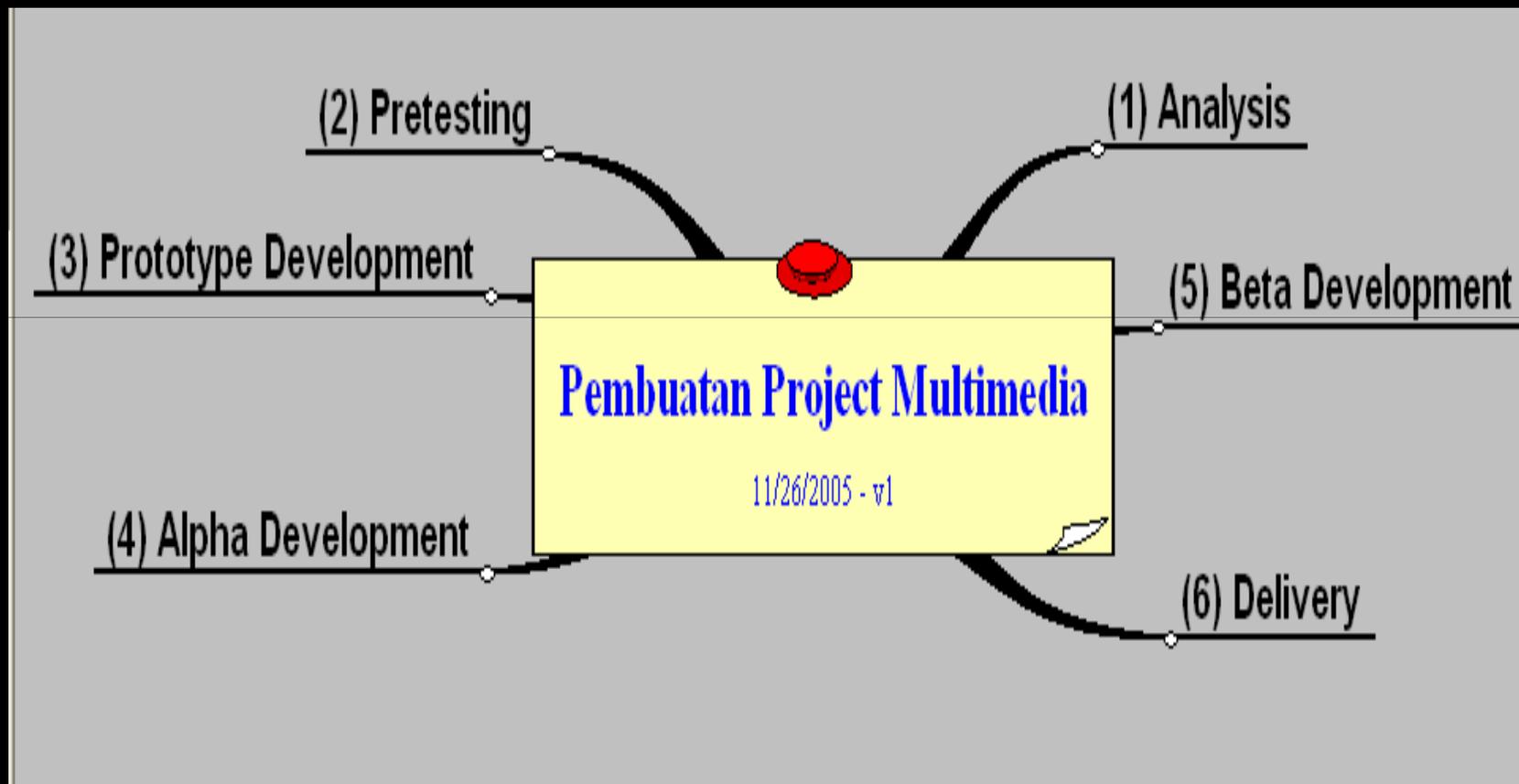


# Dasar Multimedia

---

Proses Pembuatan  
Project Multimedia

# Outline



# Proses Pembuatan Project Multimedia

---

- Pembuatan Project Multimedia dimulai dengan suatu ide.
- Melalui serangkaian proses, ide tersebut dituangkan dalam bentuk produk multimedia yang ke delivery dan didistribusikan ke audiens.

# Proses Pembuatan Project Multimedia

---

- Tahap-tahap dalam pembuatan multimedia meliputi:
  - Tahap Analisa
  - Tahap PreTesting
  - Tahap Prototype Development
  - Tahap Alpha Development
  - Tahap Beta Development
  - Tahap Delivery
- Pada setiap tahap, dibutuhkan evaluasi sebagai feedback untuk memperbaiki output tahap bersangkutan.

# (1) Analisa

---

- Dalam tahap analisa, hal-hal yang dianalisa dari ide project multimedia antara lain:
  - Analisa kebutuhan (*need*)
  - Analisa Harga (*cost*)
  - Analisa Isi materi (*content*)
  - Analisa Pasar (*market*)
  - Analisa Teknologi (*technology*)
  - Analisa *delivery*

# (1) Analisa

---

- Beberapa pertanyaan yang dapat kita ajukan untuk melakukan analisa antara lain:
  - Apa inti dari yang ingin kita lakukan ? Apa tujuannya dan apa pesannya?
  - Siapa yang kita ingini untuk menikmati multimedia media kita? Apa mereka sudah mengerti topik yang hendak dipresentasikan? Apa mereka bakalan mengerti istilah-istilah, simbol-simbol yang diperlihatkan? Apa platform multimedia yang akan mereka pakai?
  - Element multimedia apa yang paling tepat untuk mendelivery produk multimedia kita.
  - Apa kita punya materi atau *content* yang diperlukan untuk proses pembuatan multimedia?
  - Apa interaktivitas dibutuhkan?

# (1) Analisa

---

- Beberapa pertanyaan yang dapat kita ajukan untuk melakukan analisa antara lain:
  - Hardware apa saja yang tersedia untuk proses pembuatan multimedia
  - Berapa space memori yang diperlukan? Dan berapa yang kita miliki?
  - Apa tersedia software/tool multimediana
  - Apa kapasitas kita dalam segi software dan hardwarenya?
  - Apa akan dikerjakan sendiri atau butuh bantuan orang lain?
  - Berapa waktu dan uang yang kita punya dan dialokasikan untuk membuatnya?
  - Apa produk akhirnya akan didistribusikan?
  - Apa produknya akan selalu diupdate?

## (2) Pretesting

---

- Setelah melewati tahap analisa dan didapati bahwa ide cukup memiliki prospek, maka langkah selanjutnya adalah mendefinisikan tujuan proyek lebih detail, dan menentukan skill, materi, dan uang yang diperlukan untuk menyelesaikan proyek?
- Tahap ini disebut dengan tahap pretesting. Tahap ini membantu untuk menguji kelayakan dari proyek multimedia tersebut.

## (2) Pretesting

---

- Tahap pretesting, meliputi aktivitas:
  - Mendefinisikan tujuan proyek
  - Mendefinisikan kumpulan skill yang diperlukan
  - Membuat outline content/materi
  - Memetakan pemasaran dan penjualan
  - Membuat prototipe pada kertas

## (2) Pretesting

---

- Dalam mendefinisikan hal-hal diatas, kita perlu mengertikan aktivitas apa saja yang dilakukan dalam pembuatan suatu proyek multimedia, karena aktivitas-aktivitas tersebut butuh direncanakan juga
- Contoh aktivitas dalam pembuatan proyek multimedia antara lain
  - Merancang kerangka instruksional
  - Melakukan sesi kreatif
  - Menentukan platform delivery
  - Menentukan platform authoring

## (2) Pretesting

---

- Contoh aktivitas dalam pembuatan proyek multimedia antara lain (lanjutan)
  - Menggambarkan Peta navigasi
  - Membuat Story board
  - Merancang antarmuka
  - Mengumpulkan materi/content
  - Membentuk tim
  - Membuat prototipe
  - Melakukan test user
  - Memperbaiki rancangan

## (2) Pretesting

---

- Contoh aktivitas dalam pembuatan proyek multimedia antara lain (lanjutan)
  - Membuat grafik, animasi, audio dan video
  - Digitalisasi audio dan video
  - Mengambil foto
  - Melakukan pemrograman dan penggabungan elemen
  - Mengetest fungsionalitas
  - Memperbaiki bugs
  - Melakukan beta test

## (2) Pretesting

---

- Contoh prosentase usaha pada aktivitas pembuatan software pendidikan menurut Mentergy:
  - Analisa kebutuhan (3%)
  - Merumuskan pernyataan misi (1%)
  - Membuat profil audiens (2%)
  - Menuliskan tujuan (2%)
  - Menganalisa outline mater (6%)
  - Membuat layout course (2%)
  - Mendefinisikan perlakuan/aksi (2%)
  - Memilih aktivitas pembelajaran (2%)
  - Membuat story board (19%)
  - Menggabung elemen (authoring) (28%)
  - Mengevaluasi hasil (20%)

## (2) Pretesting

---

- Macam-macam keahlian yang mungkin diperlukan dalam suatu project multimedia:
  - Manajer proyek
  - Penulis/editor
  - Pakar dari suatu subyek/topik.
  - Perancang instruksional
  - Perancang antarmuka
  - Spesialis faktor interaksi dengan manusia
  - Perancang Dokumen
  - Artis grafis

## (2) Pretesting

---

- **Macam-macam keahlian yang mungkin diperlukan dalam suatu project multimedia:**
  - Spesialis gambar
  - Illustrator
  - Spesialis authorware
  - Spesialis director
  - Ahli script lingo
  - Programmer
  - Videografer
  - Fotografer
  - Perancang sound

## (3) Prototipe Development

---

- Setelah diputuskan bahwa proyek layak untuk dikerjakan, maka pada tahap selanjutnya yaitu pembuatan prototipe, hal-hal yang telah ditentukan mulai dikerjakan pada komputer.
- Tahap ini menguji apakah konsep pembuatan proyek yang telah dirumuskan pada tahap prestesting memang dapat diimplementasikan (feasible). Tahap ini sering disebut dengan *proof-of-concept* atau *feasibility study*

## (3) Prototipe Development

---

- Setelah diputuskan bahwa proyek layak untuk dikerjakan, maka pada tahap selanjutnya yaitu pembuatan prototipe, hal-hal yang telah ditentukan mulai dikerjakan pada komputer.
- Tahap ini menguji apakah konsep pembuatan proyek yang telah dirumuskan pada tahap prestesting memang dapat diimplementasikan (feasible). Tahap ini sering disebut dengan *proof-of-concept* atau *feasibility study*

## (3) Prototype Development

---

- Tahap ini meliputi aktivitas:
  - Membuat layar tampilan
  - Merancang peta content
  - Merancang antarmuka manusia
  - Mengembangkan cerita/pesan
  - Menguji prototipe

## (4) Alpha Development

---

- Tahap ini meliputi:
  - Detil Storyboard dan flowchart
  - Menyelesaikan script cerita
  - Membuat grafis seni
  - Membuat sound dan video
  - Menyelesaikan masalah teknis
  - Menguji prototipe final

## (5) Beta Development

---

- Setelah, semua fungsional dan rancangan detail sudah dikerjakan, saatnya didistribusikan pada tester luar.
- Aktivitas dalam tahap ini meliputi:
  - Mendistribusikan ke sejumlah kecil tester
  - Menanggapi dan memperbaiki bugs yang ditemukan
  - Mempersiapkan manual pengguna
  - Mempersiapkan pemaketan
  - Mengembangkan kandidat yang prospek
  - Mengumumkannya ke press

## (6) Delivery

---

- Tahap ini meliputi aktivitas:
  - Menyiapkan dukungan teknis
  - Merekrut tim pemasaran
  - Mereplikasi master utama
  - Membayarkan bonus
  - Menyelenggarakan pesta peluncuran