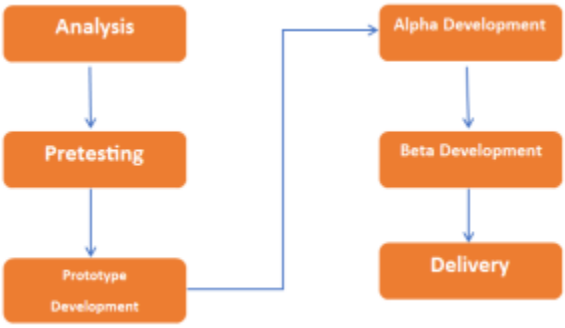
Proses Pembuatan Project Multimedia

Standard

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



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

2. Pretesting

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

- Mendefinisikan tujuan proyek

- Mendefinisikan kumpulan skill yang diperlukan
- Membuat outline content/materi
- Memetakan pemasaran dan penjualan
- Membuata prototipe pada kertas

Dalam mendefiniskan 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

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

3. Prototipe Development

Setelah diputuskan bahwa proyek layak untuk dikerjakan, maka pada tahap selanjutnya yaitu pembuatan prototipe, hal-hal yang telah ditentukan ditentukan mulai dikerjakan dikerjakan pada komputer. Setelah diputuskan bahwa proyek layak untuk dikerjakan, maka pada tahap selanjutnya yaitu pembuatan prototipe, hal-hal yang telah ditentukan ditentukan mulai dikerjakan dikerjakan pada komputer.

Tahap ini meliputi aktivitas:

- Membuat layar tampilan
- Merancang peta content
- Merancangantarmuka manusi
- Mengembangkan cerita/pesan

- Menguji prototipe

4. **Alpha Development**
    - Detil Storyboard dan flowchart
    - Menyelesaikan script cerita
    - Membuat grafis seni
    - Membuat sound dan video
    - Menyelesaikan masalah teknikal
    - Menguji prototipe final
5. **Beta Development**

Setelah, semua fungsional dan rancangan detil sudah dikerjakan, saatnya didistribusikan pada tester luar.

Aktivitas dalam tahap ini meliputi:

- Mendistribusikan ke sejumlah kecil tester
- Menanggapi dan memperbaik bugs yang diketemukan
- Mempersiapkan manual pengguna, petunjuk pemakaian
- Mempersiapkan pemaketan
- Mengembangkan kandidat yang prospek
- Mengumumkannya ke press

6. **Delivery**

Tahap ini meliputi aktivitas:

- Menyiapkan dukungan teknis
- Merekrut tim pemasaran, mempersiapkan orang-orang untuk mempromosikan
- Mereplikasi master utama
- Membayarkan bonus
- Menyelenggarakan pesta peluncuran