

## **BAB IV. MEDIA DAN TEKNIS PRODUKSI**

### VI.1. Media

Dalam pembuatan rancangan media informasi melalui *website*, hal yang pertama dilakukan yaitu mengumpulkan konten-konten atau data-data yang akan di informasikan kedalam media. Kemudian dipilihlah *software* yang akan digunakan untuk menyesuaikan jenis media yang akan dibuat.

### IV.2. Media Utama

Media utama yang digunakan dalam perancangan ini yaitu sebuah halaman *website*. Konsep yang digunakan dalam perancangan halaman *web* yang responsif, dinamis dan mudah digunakan, dan agar terkesan modern dalam halaman *website* digunakan slide show teks dan gambar supaya menarik pengunjung *website*. Pada *website* ini terdapat beberapa-halaman yang menjadi point untuk membuat daya tarik bagi *user* dan halaman *web* dalam penyajian informasi sesuai kebutuhan target khalayak yaitu kebutuhan informasi koleksi buku perpustakaan.

#### IV.2.1 Teknis Produksi

Pada tahap teknis produksi ini semua konsep dan studi baik visual ataupun studi yang lainnya diaplikasikan dalam media yang akan dibuat, dan dari hasil beberapa rangkaian proses tersebut diharapkan menjadi sebuah tampilan yang diharapkan. Untuk mencapai hasil yang maksimal maka dibutuhkan beberapa tahapan dalam proses produksi.

- Pra Produksi

Tahap awal yang dilakukan sebelum tahap produksi yakni tahap Pra produksi. Tahap ini sebagai penentuan konten informasi apa saja yang akan dimuat dalam media tersebut, tahap ini juga digunakan sebagai pencarian ide gagasan atau refensi visual yang akan membantu dalam proses merancang media. Tahap ini juga mulai perancangan *wireframe* yang akan menentukan tampilan media, dan dilanjutkan ketahap berikutnya, pemetaan tampilan *website* dari *grid system*.

- Pengambilan Ilustrasi Foto

Dalam tahap pengambilan foto dilakukan berdasarkan konsep awal yang telah dirancang yaitu objek utama foto-foto ditempat komunitas Celah-Celah Langit, dalam pengambilan foto dilakukan dengan beberapa teknik pada fotografi.

beberapa teknik dalam pengambilan foto yaitu:

- *Long Shot*
- *Medium long shot*
- *Close up*
- *Medium Close up*

Teknik pengambilan foto pada ilustrasi di perancangan ini menggunakan teknik *medium close up, long shot, medium long shot, medium Close up*. Teknik ini dipilih karena dengan *medium long shot*, dapat menggambarkan suasana sekitar objek utama dapat terlihat dan detail pada media utama pun dapat jelas terlihat (Triadi, 2014).

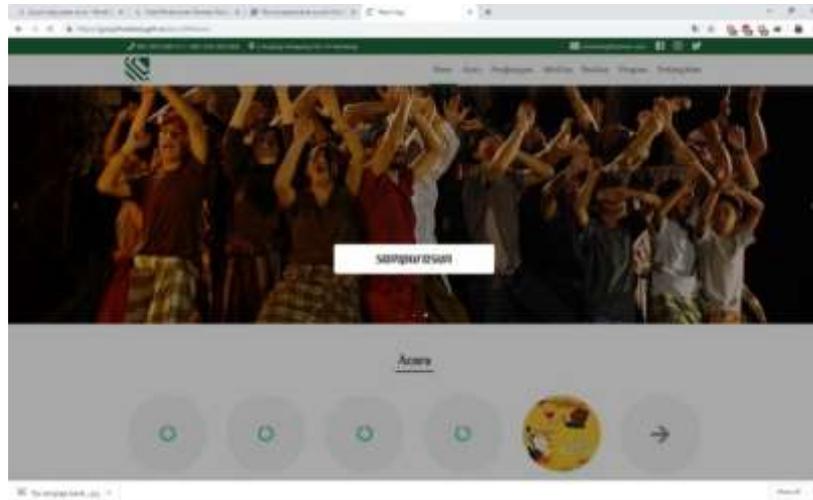
#### 1. *Medium Long Shoot*



Gambar IV.1  
Teknik Foto *Medium Long Shoot*  
Sumber : Dokumen Pribadi (2019)

Gambar IV.1 Teknik Foto *Medium Long Shoot* digunakan untuk ilustrasi pada halaman utama *website*. Pemilihan Foto ini dikarenakan menggambarkan *icon* dari tempat komunitas CCL ini. Foto ini dipilih sengaja agar menggambarkan realitas

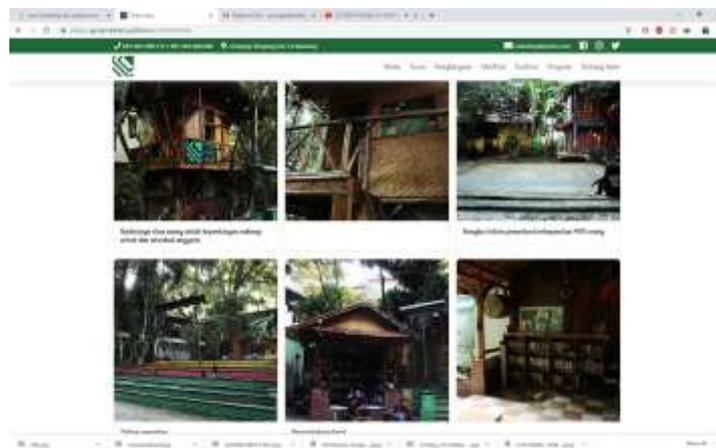
komunitas. Logo komunitas pun ditempatkan ditengah-tengah gambar agar mata *user* langsung fokus ke arah logo komunitas.



Gambar IV.2  
Penempatan Foto Pada Halaman Beranda  
Sumber : Dokumen Pribadi (2019)

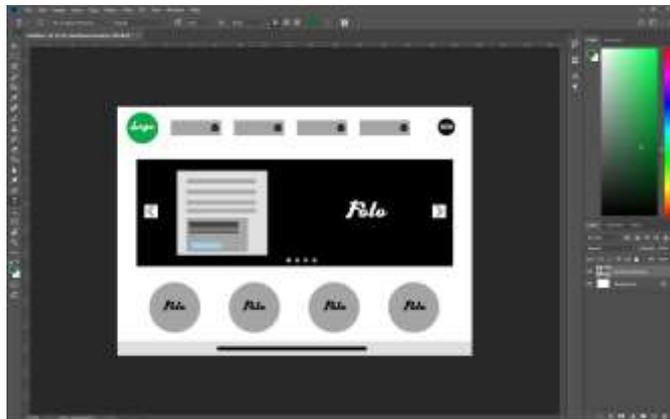
## 2. Long Shoot

Untuk foto pada konten *website* beberapa menggunakan foto yang diambil saat berlangsungnya kegiatan-kegiatan yang ada di komunitas, namun juga sebagian ketika saat tidak ada aktifitas dan pada saat acara pementasan. Teknik ini dipilih yaitu karena banyak objek yang harus disuguhkan kepada target audiens tentang komunitas CCL dan tempatnya.



Gambar IV.3  
Penempatan Foto Pada *Website* menggunakan teknik *Longshoot*  
Sumber : Dokumen Pribadi (2019)

3. Produksi  
-*Wireframe*



Gambar IV.4  
Tampilan editing *wireframe*  
Sumber : Dokumen Pribadi (2019)

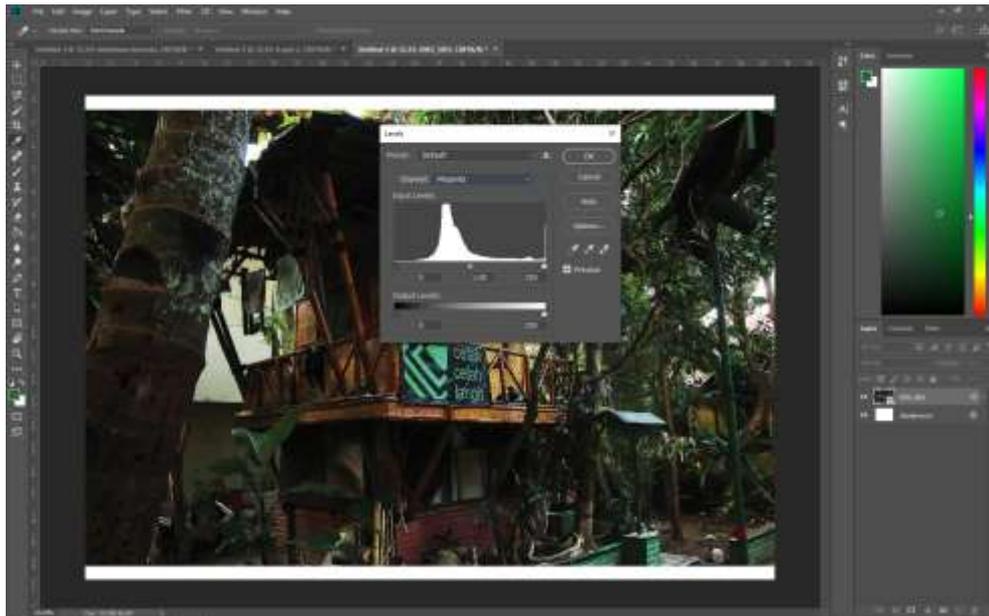
Melanjutkan dari tahap pra produksi, dilakukanlah tahap produksi yaitu menjadikan visualisasi dari sketsa ide atau gagasan menjadi media yang sebenarnya, Tahap ini meliputi editing foto atau video untuk bahan konten pada *website*, melakukan tahap digital *wireframe*, yang juga dibuatnya *website* sesuai *wireframe* sebelumnya.

- *Grid system*

*Grid System* pada perancangan ini menggunakan 16 kolom, dengan menyesuaikan layar monitor yang *wide* atau lebar. *Mockup* dirancang agar posisi dan konten pada *website* sesuai dengan *wireframe* yang telah dibuat.



Gambar IV.5  
Tampilan editing *Grid System*  
Sumber : Dokumen Pribadi (2019)



Gambar IV.6  
Tampilan editing Foto bahan *website*  
Sumber : Dokumen Pribadi (2019)

```

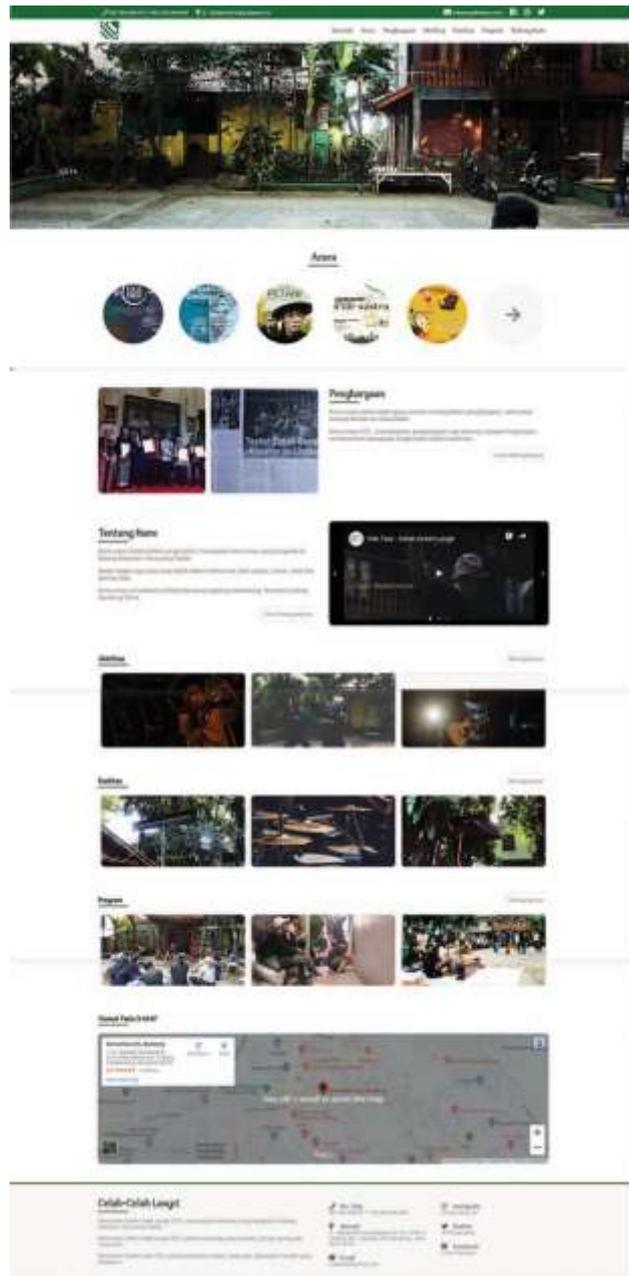
C:\xampp\htdocs\WebsiteSatu\register.php - Sublime Text
File Edit Selection Find View Goto Tools Project Preferences Help
index.php register.php login.php utilities
4 </head>
5 </body>
6 <!--Registration Page-->
7 <a href="index.php">Click here to go back/</a></br />
8 <form action="register.php" method="post">
9 Enter Username: <input type="text" name="username" required="required" /> </br />
10 Enter Password: <input type="password" name="password" required="required" /> </br />
11 <input type="submit" value="Register" />
12 </form>
13 </body>
14 </html>
15
16 <?php
17 if($_SERVER["REQUEST_METHOD"] == "POST"){
18 $username = mysql_real_escape_string($_POST['username']);
19 $password = mysql_real_escape_string($_POST['password']);
20 $bool = true;
21
22 mysql_connect("localhost", "root","") or die(mysql_error()); //connect to server
23 mysql_select_db("first db") or die("cannot connect to database"); //connect to database
24 $query = mysql_query("select * from users"); //query the users table
25 while($row = mysql_fetch_array($query)) //display all rows from query
26 {
27     $table_users = $row['username']; // the first username row is passed on to $table_users, and so on until the query is finished
28     if($username == $table_users) // checks if there are any matching fields
29     {
30         $bool = false; // sets bool to false
31         Print ' <script>alert("Username has been taken!");</script>; //prompts the user
32         Print ' <script>window.location.assign("register.php");</script>; // redirects to register.php
33     }
34 }
35
36 if($bool) // checks if bool is true
37 {
38     mysql_query("<strong>INSERT INTO users (username, password) VALUES ('$username', '$password')"); //inserts the value to table users
39     Print ' <script>alert("Successfully Registered!");</script>; // prompts the user
40     Print ' <script>window.location.assign("register.php");</script>; // redirects to register.php
41 }
42 }
43 }
  
```

Gambar IV.7  
Tampilan editing CSS dan HTML  
Sumber : Dokumen Pribadi (2019)

Untuk pembuatan halaman *website* menggunakan bahasa HTML, Javascript dan CSS3. Bahasa pemrograman ini digunakan agar *website* terlihat lebih simpel dan interaktif.

#### 4. Konsep Konten dan Desain dari *Website*

a)



Gambar IV.8  
Tampilan beranda pada *website*  
Sumber : Dokumen Pribadi (2019)

Tampilan awal *website* atau beranda menampilkan ketiga foto ringkasan apa saja yang ada di komunitas CCL ini, serta dibawah konten foto utama ada *icon* dari poster pementasan yang dibuat berbeda agar *user* langsung tertarik untuk mengaksesnya.

b)



Gambar IV.9  
Tampilan halaman acara pada *website*  
Sumber : Dokumen Pribadi (2019)

Halaman acara yang menyuguhkan informasi terkait acara apa saja yang sudah dipentaskan dan yang akan dipentaskan. Pada perancangan desai ini menggunakan desain yang sederhana, dimaksudkan agar *user* tidak kesulitan dan kebingungan pada saat mengakses informasi yang ada pada tiap-tiap halamannya.

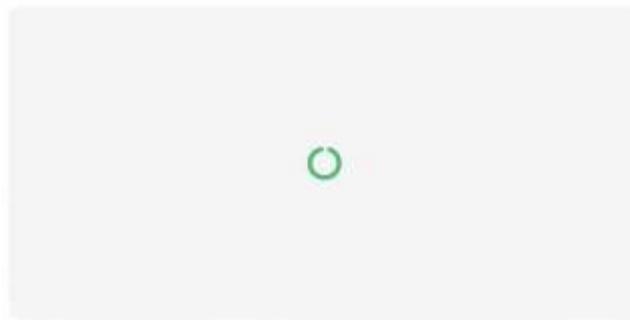
c)



Gambar IV.10  
Tampilan Tombol Navigasi  
Sumber : Dokumen Pribadi (2019)

Tampilan navigasi sengaja tidak menggunakan simbol apapun, demi kenyamanan dan ketepatan persepsi *user*.

d)



Gambar IV.11  
Tampilan *Loading Content*  
Sumber : Dokumen Pribadi (2019)

*Loading content* yaitu, tampilan pada saat konten sedang menunggu jaringan. Bentuk menggunakan lingkaran, agar familiar dilihat oleh *user*.

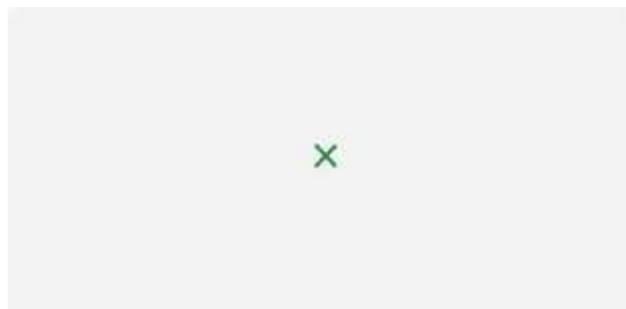
e)



Gambar IV.12  
Tampilan *Google Maps* pada *Website*  
Sumber : Dokumen Pribadi (2019)

Alamat dari lokasi komunitas dilihat melalui aplikasi *Google Maps* dimaksudkan untuk mempermudah mendapatkan akses rute menuju lokasi komunitas.

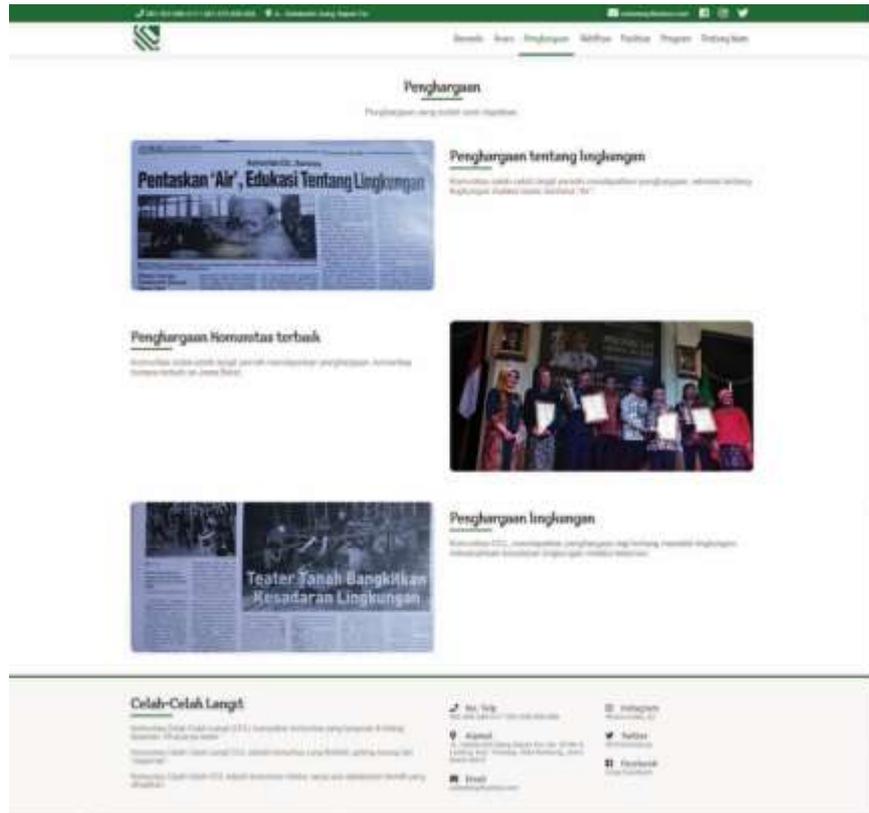
f)



Gambar IV.13  
Tampilan *failed content*  
Sumber : Dokumen Pribadi (2019)

*Failed load image content* yaitu ketika gambar tidak bisa dibuka karena masalah jaringan pada *internet* pengguna, sebagai penanda bahwa pengguna harus memuat ulang halaman atau mengecek jaringan *internetnya*.

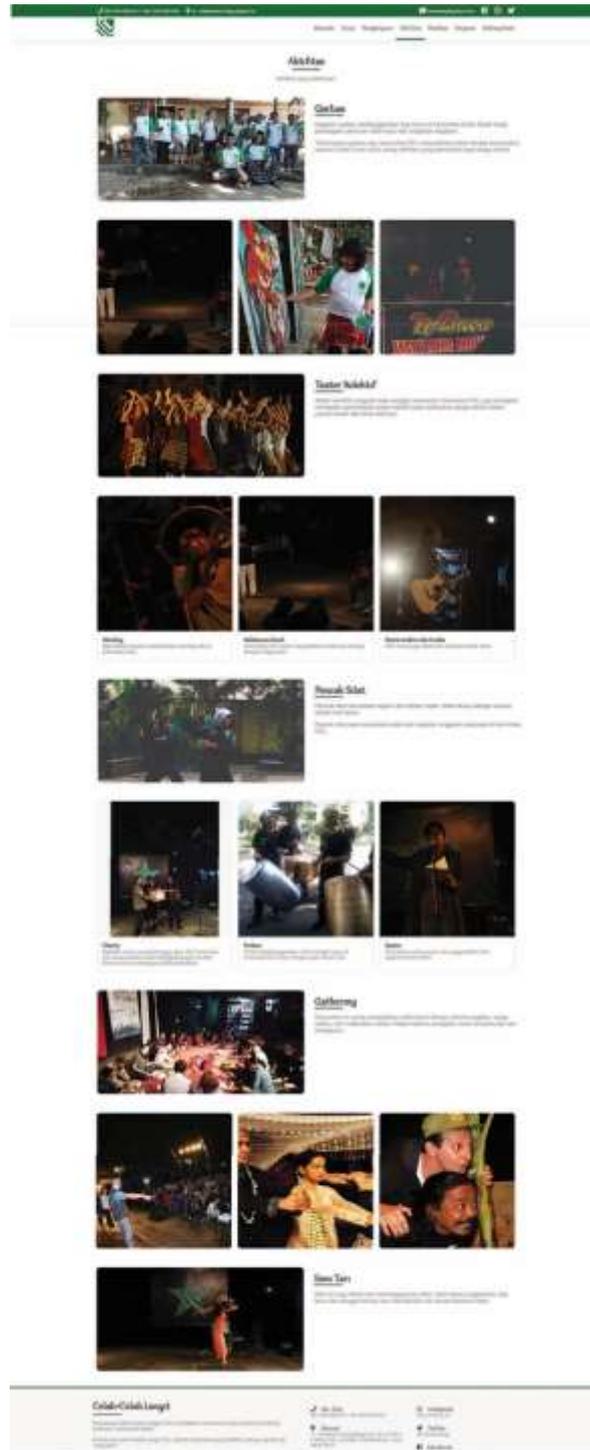
g)



Gambar IV.14  
Tampilan Halaman Penghargaan  
Sumber : Dokumen Pribadi (2019)

Halaman penghargaan ditampilkan pada urutan ketiga dari kiri bermaksud agar *user* membaca halaman ini setelah melihat acara pada komunitas.

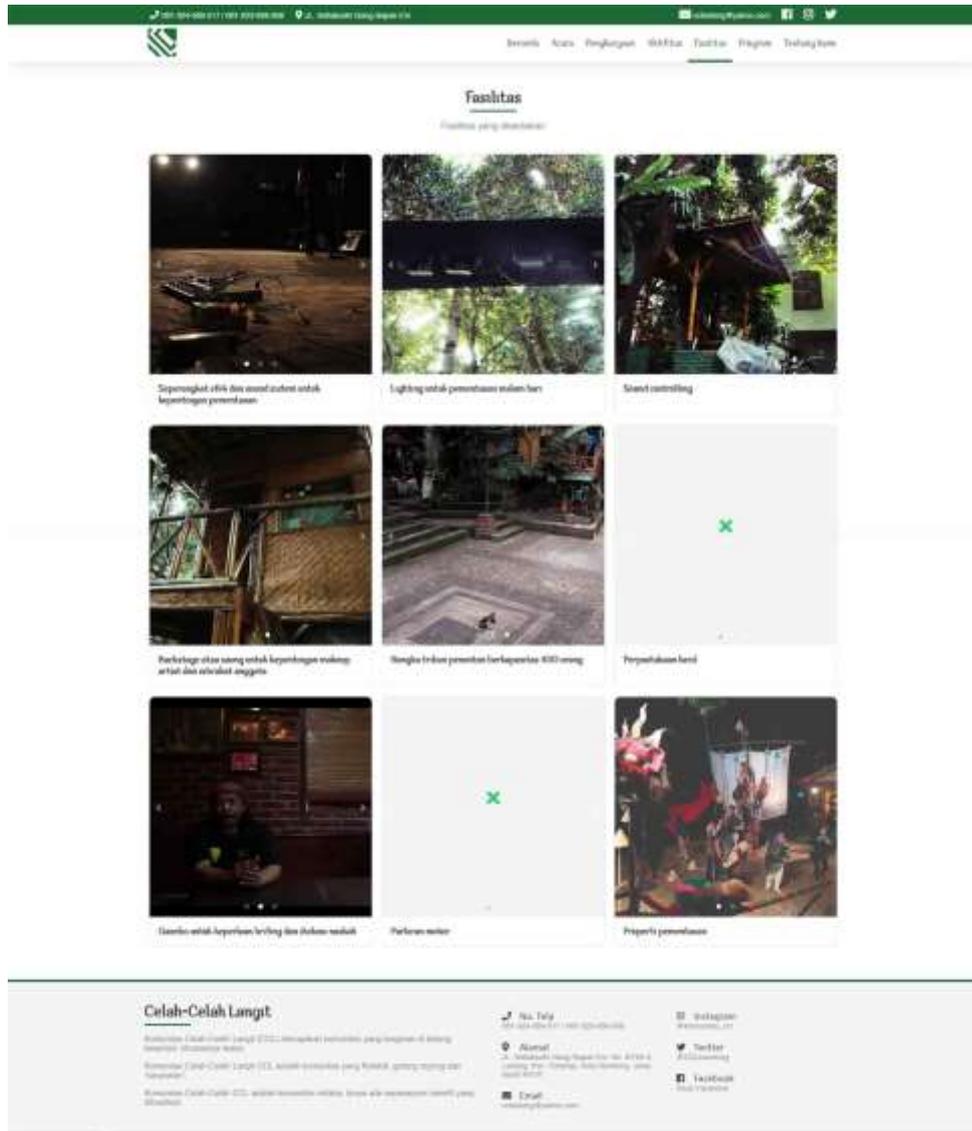
h)



Gambar IV.15  
Tampilan Halaman Aktivitas  
Sumber : Dokumen Pribadi (2019)

Ringkasan aktivitas penting dalam komunitas, pada halaman ini foto disusun secara *grid* dan teks berada pada sisi kanan, dimaksudkan agar *user* melihat foto terlebih dahulu lalu baru membaca teks deskripsi.

i)



Gambar IV.16  
Tampilan Halaman Fasilitas  
Sumber : Dokumen Pribadi (2019)

Pada halaman ini menampilkan fasilitas lengkap yang ada pada komunitas, dengan kolom 3 baris dan disusun secara rapi, tiap fotonya bisa di geser untuk foto lainnya agar *user* bisa melihat beberapa foto fasilitas serupa.

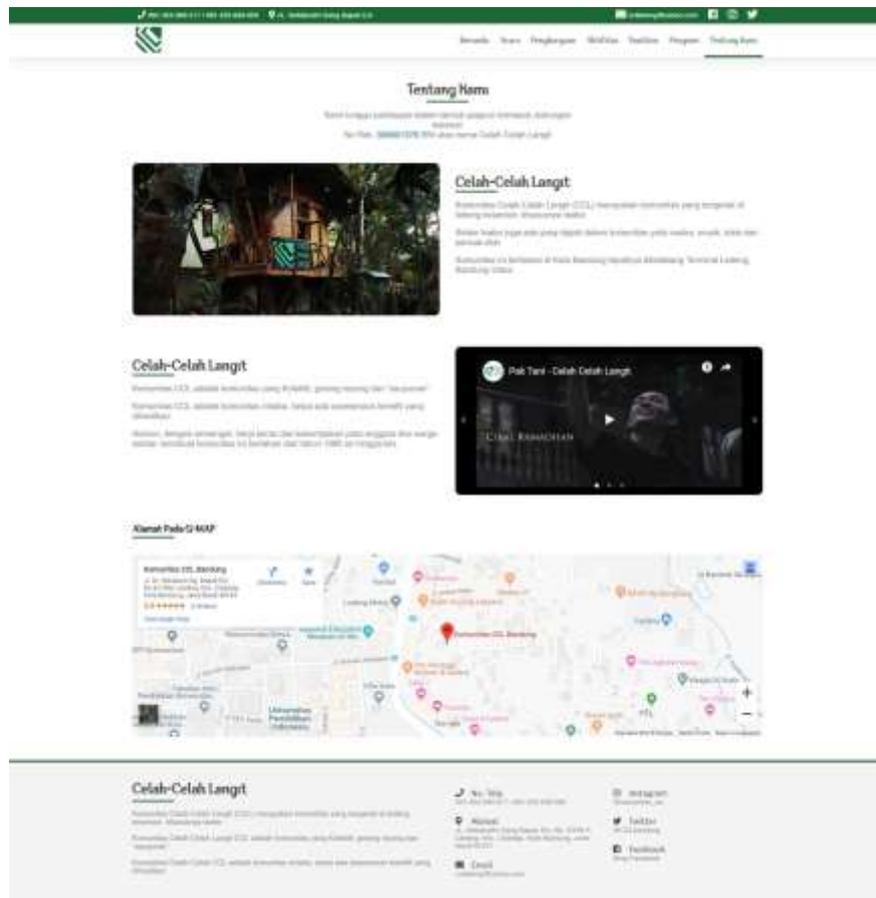
j)



Gambar IV.17  
Tampilan Halaman Program  
Sumber : Dokumen Pribadi (2019)

Halaman fasilitas menggunakan prinsip layout dengan pola baca “Z” yang mengarahkan pembaca melihat foto dan deskripsi secara berurutan.

k)



Gambar IV.18  
Tampilan Halaman Tentang Kami  
Sumber : Dokumen Pribadi (2019)

Halaman tentang kami berisi konten tentang bagaimana mendapatkan informasi komunitas, kontak yang bisa dihubungi, alamat, media sosial termasuk Youtube, dan bahkan nomor rekening bank komunitas jika target khalayak ingin berdonasi. Seluruh tampilan *website* ini dirancang dengan tampilan yang *simple* dan dinamis, agar memudahkan untuk penyampaian informasi yang dimaksud. Beberapa efek seperti slide show agar *website* menjadi lebih menarik dan lebih interaktif.

## 5. Pasca Produksi

### - Hosting

Pasca produksi adalah tahap dimana media utama telah selesai dirancang, siap untuk diaplikasikan di dalam *browser* dan siap ditampilkan dan diperiksa *link-link*

yang terkait pada *website* melalui browser. Untuk dapat diakses oleh masyarakat maka *website* harus di *hosting*, *Hosting* adalah suatu *space* atau tempat di *internet* yang digunakan untuk menyimpan data-data pada situs. Entah itu situs perusahaan, situs pribadi, situs blog, dan lain sebagainya.



Gambar IV.19  
Situs *hosting* menggunakan Rumah Web  
Sumber : Dokumen Pribadi (2019)

#### - Domain

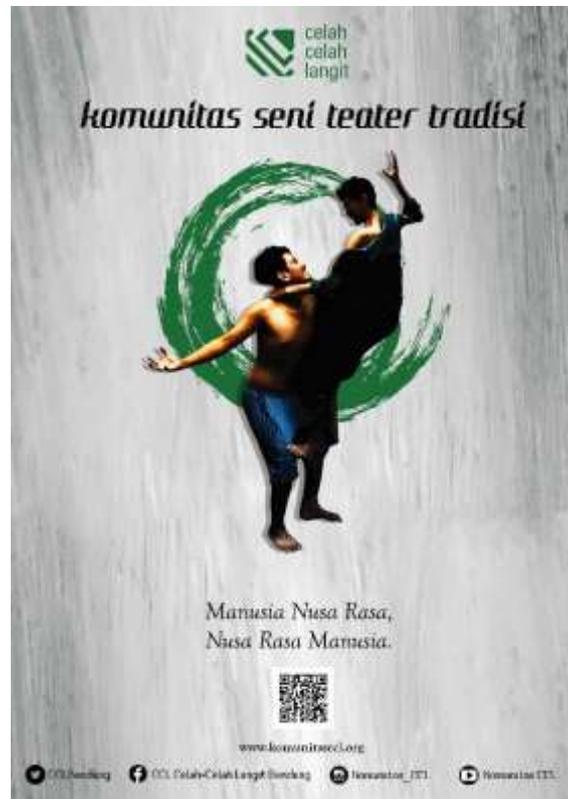
*Domain* adalah nama situs atau alamat situs yang nantinya akan diingat oleh khalayak sasaran. Contohnya google.com domain itu sendiri membantu mengingat untuk mempermudah masyarakat dalam mengakses *website* di *internet*.

Sehingga pemilihan *domain* pada perancangan ini digunakanlah nama *domain* yaitu www.komunitascccl.org nama domain tersebut diambil dari singkatan komunitas.

### IV.3. Media Pendukung

Media pendukung dibuat untuk mempublikasikan media *website*, serta sebagai pengingat keberadaan *website* sebagai media utama. Media pendukung ini terdiri dari *merchandise* dan *gimmick* yang ditempatkan pada 3 tempat yakni, Kampus, Sekolah, dan tempat pementasan / sanggar.

#### IV.3.1. Poster Cetak



Gambar IV.20  
Desain Poster Cetak  
Sumber : Dokumen Pribadi (2019)

Poster merupakan media yang kuno, tetapi efektif untuk menarik minat target khalayak jika penempatannya tepat. Penempatan poster cetak yaitu mading kampus dan tempat-tempat pegelaran teater.

Dimensi : 30cm x 41cm (A3)

Material : Artpaper Tebal

Teknik Produksi : Cetak *Offset*

Pada perancangan poster cetak, menggunakan ilustrasi foto dua manusia yang sedang memainkan peran teater, pesan yang akan disampaikan pada poster adalah bahwa manusia adalah orang yang bermain peran dan berperan pula pada kehidupan sehari-hari, mengilustrasikan bahwa komunitas ini adalah komunitas seni teater.

Ditambah dengan latar *vector zen circle* yang artinya keseimbangan dan latar *grunge* yang merepresentasikan latar panggung teater.

#### IV.3.2. Video Iklan di Youtube dan di *lcd (screen)*



Gambar IV.21  
Penempatan Iklan Tvc  
Sumber : Dokumen Pribadi (2019)

Video iklan ini bertujuan untuk menarik perhatian khalayak yang gemar menonton video di Youtube atau lebih tertarik pada gambar bergerak.

Durasi: 14 detik Frame size : 1920 x 1080px

Frame rate : 25.59 fps

Aspec ratio : PAL widescreen square pixel 16:9 (Standar Youtube)

Chanel : RGB Depth : Millions of Colors

Format Video : Mp4

Video iklan ini menceritakan tentang tanah, kaki dan baju daerah dari etnis Sunda, representasi dari elemen-elemen teater yang diusung oleh komunitas CCL.

#### IV.3.3. Poster Digital

Poster ini berfungsi sama dengan poster cetak, hanya saja berbeda media distribusinya, poster digital ini dipublikasikan melalui akun-akun media sosial komunitas.



Gambar IV.22  
Poster digital

Sumber : Dokumen Pribadi (2019)

Dimensi : 30cm x 41cm (A3)

Material : -

Teknik Produksi : Digital

Konsep pesan pada poster digital ini bertitik fokus pada ilustrasi, menggunakan prinsip Tiga titik hilang, bertujuan agar pesan langsung ditangkap oleh persepsi target khalayak. Ilustrasi merepresentasikan bahwa semua manusia berbakat dan

multi talenta, begitupun dalam teater semua manusia bisa berteater, dan manusia berperan penting dalam kebudayaan dan kesenian termasuk seni teater.

#### IV.3.4. Alat Tulis Kantor

##### 1. Pulpen



Gambar IV.23  
Pulpen  
Sumber : Dokumen Pribadi (2019)

Dimensi : 15cm x 0,5cm (Ukuran standar pada pulpen)

Material : plastik

Teknik Produksi : Print Laser

Dalam desain pulpen hanya berisi teks informasi tentang nama *website* komunitas.

##### 2. *NoteBook* (Buku Catatan)



Gambar IV.24  
*Notebook*  
Sumber : Dokumen Pribadi (2019)

Dimensi : 14,8cm x 21cm (A5)

Material : Artpaper Tebal, kertas isi menggunakan *Concorde*

Teknik Produksi : Cetak *Offset*

Pada desain buku catatan, hanya menggunakan logo komunitas, dan pada sampul belakang ditulis informasi mengenai nama *website* komunitas, didukung oleh latar batik Sunda dan kujang untuk mendukung cita rasa budaya hanya saja menggunakan *opacity* yang rendah, bermaksud agar logo komunitas yang menjadi poin utama tidak terdistraksi.

### 3. *Bookmark* (Pembatas Halaman)



Gambar IV.25  
*Bookmark*  
Sumber : Dokumen Pribadi (2019)

Dimensi : 3cm x 10cm

Material : Triplek

Teknik Produksi : Sablon Manual

Desain pada pembatas halaman buku hanya berisi teks informasi dan logo komunitas menggunakan huruf Helvetica, karena tingkat keterbacaan yang jelas walaupun dicetak pada level terkecil sekalipun.

Alat tulis kantor merupakan kebutuhan dasar dari mahasiswa dan pelajar, karena target khalayak adalah mahasiswa dan pelajar, maka alat tulis merupakan media yang paling tepat untuk mempublikasikan situs *website*.

#### IV.3.5. Merchandise

##### 1. Gelang



Gambar IV.26

Gelang kulit

Sumber : Dokumen Pribadi (2019)

Dimensi : 2cm x 15cm

Material : Kulit

Teknik Produksi : Print Laser

Desain gelang sengaja dirancang sederhana karena level pada tingkat keterbacaan huruf rendah, jadi sengaja dirancang tidak semarak, agar informasi yang ingin disampaikan terbaca dengan sangat jelas.

## 2. Kaos



Gambar IV.27

Kaos

Sumber : Dokumen Pribadi (2019)

Ukuran : -

Material : *Cotton Combad*

Teknik Produksi : Sablon Print

Desain pada depan kaos menggunakan logo komunitas, hanya sedikit dimodifikasi yaitu menggunakan latar hutan pada logo, merepresentasikan alam, yang merepresentasikan kegiatan pada teater komunitas yang selalu bertema tentang budaya dan lingkungan. Teks pada nama komunitas menggunakan Arial, sesuai dengan logo komunitas, sedangkan penjelasan komunitas menggunakan huruf Jogjakartype, merepresentasikan budaya dan warna hijau adalah identitas dari komunitas.

## 3. Sticker



Gambar IV.28

Stiker

Sumber : Dokumen Pribadi (2019)

Dimensi : 10cm x 10cm

Material : Kertas Stiker Chromo

Teknik Produksi : Cetak *Offset*

Desain stiker dipilih bulat agar lebih fleksibel saat ditempel pada media apapun. Menggunakan ilustrasi pantomim yang seringkali dipertunjukan pada peran monolog dalam pertunjukan teater, maksudnya diharapkan target khalayak mengerti bahwa komunitas ini berfokus pada seni peran.

Dilihat dari kebiasaan konsumsi target khalayak, maka *merchandise* yang dipilih adalah *fashion* yang digunakan sehari-hari, diharapkan agar target khalayak yang sebagian besar pelajar dan mahasiswa dapat mengingat komunitas dan mengaksesnya melalui *website* jika membutuhkan informasi terkait komunitas.

#### 4. *Pouch Bag*



Gambar IV.29  
*Pouch Bag*

Sumber : Dokumen Pribadi (2019)

*Merchandise* berupa *Pouch Bag* dipilih karena diharapkan target khalayak dapat membawa *pouch bag* ini dalam pementasan atau acara teater untuk membawa

barang-barang kecil tetapi dibutuhkan oleh sebagian orang seperti ponsel, korek, rokok, *vape* dan lain-lain.

Desain pada tas tangan hanya berisi teks informasi dan logo komunitas menggunakan huruf Helvetica, karena tingkat keterbacaan yang jelas walaupun dicetak pada level terkecil sekalipun.

Dimensi : T:10cm x L:10cm x P:20cm

Material : Kain Canvas

Teknik Produksi : Sablon Manual

#### IV.3.6. X-Banner



Gambar IV.30  
*X-Banner*

Sumber : Dokumen Pribadi (2019)

Dimensi : 160cm x 60cm

Material : Kertas Albatros

Teknik Produksi : Digital Printing

Desain pada tampilan *X-Banner* sama halnya dengan desain pada poster digital, hanya saja ada penambahan beberapa elemen, karena media ini cukup memberikan ruang yang luas pada area desain. Penambahan desain itu yaitu ilustrasi penonton yang berada di bangku penonton yang sedang memperhatikan ilustrasi dengan manusia yang memiliki banyak tangan, yang merepresentasikan sedang menonton pertunjukan.

Pesan yang ingin disampaikan pada khalayak sasaran, yaitu komunitas ini selalu serius dalam hal penggarapan pertunjukan teaternya.

X- Banner Ditempatkan pada saat pementasan dan pada saat *event-event* tertentu yang mengharuskan Komunitas menggelar *stand*.