BAB IV

TEKNIS PRODUKSI MEDIA

4.1 Teknis Media

Proses pembuatan media informasi dilakukan dengan melalui beberapa tahapan, yaitu :

a. Tahap Sketsa Awal

Tahapan ini dilakukan untuk mencari bentuk awal dari visualisasi media yang akan digunakan, tahapan ini juga berfungsi untuk mempermudah eksekusi media yang akan dibuat.

b. Tahap Eksekusi Visual

Proses eksekusi visual merupakan tahapan pembuatan objek utama yang akan diaplikasikan kedalam media informasi, proses ini diawali dengan pembuatan sketsa gambar yang kemudian akan diolah kembali secara digital.

c. Tahap Perancangan

Tahapan ini berfungsi untuk merancang media-media yang akan digunakan sesuai dengan konsep awal yang telah di buat sebelumnya. Termasuk dalam tahapan ini adalah proses pembuatan layout media dan memasukan informasi yang akan disampaikan.

d. Tahap Ahir Adalah Sebagai Berikut :

1. Poster

Poster adalah media utama dalam memberikan informasi proses Metamorfosis kupu-kupu. Dikarenakan media poster cukup efektif untuk memberikan informasi yang sangat cepat dapat di lihat oleh pengunjung di Taman Kupu-kupu Cihanjuang, khususnya anak-anak. Dan dikarenakan poster dapat menampung informasi secara padat dan jelas. Poster cocok untuk ditempatkan didepan pintu masuk pembelian tiket Taman Kupu-kupu Cihanjuang. Selain itu harga media ini relatif lebih murah.

Spesifikasi Media

Ukuran : (42 cm x 59,4 cm) (A2)

Bahan : Art Paper 120 Gr

Teknis Produksi : Cetak Offset Sparasi (*Full Color*)



Gambar 4.1 Poster

2. X-banner

X-Banner merupakan media utama yang kedua. selain dapat ditempatkan di luar rungan (*outdoor*) atau didalam ruangan (*indoor*). X-Banner sendiri mempunyai fungsi sebagi media penyampaian informasi yang isinya relatif lebih singkat dan mencakup keseluruhan dari pesan atau informasi yang akan disampaikan.

Spesifikasi Media

Ukuran media : 60 cm x 160 cm

Bahan : Albatros

Teknis Produksi : Printing indoor



Gambar 4.2 X-Banner

3. Brosur

Brosur merupakan media pendukung yang dipilih sebagai alat untuk memberikan media informasi proses Metamorfosis kupu-kupu. Media ini dipilih karena memiliki satu kelebihan dalam hal daya tampung informasi yang lengkap. Selain itu brosur memiliki ukuran yang fleksibel atau bisa disimpan dan dibawa dengan mudah. brosur ditujukan kepada pengunjung Taman Kupu-kupu Cihanjuang. Sehingga proses pemberian informasi mengenai Metamorfosis upu-kupu dapat lebih efektif.

Spesifikasi Media

Ukuran : (29.7 cm x 21 cm) (A4)

Bahan : Art Paper 150 Gram

Teknis Produksi : Cetak Offset (*Full Color*)



Gambar 4.2 Brosur Tampak Depan



Gambar 4.3 Brosur Tampak Dalam

4. Flyer

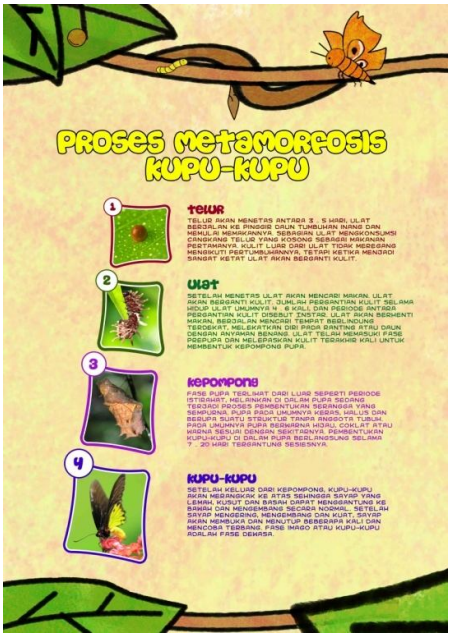
Flyer adalah sarana media informasi yang sangat efektif dan mudah di berikan kepada *audiance*.

Spesifikasi Media

Ukuran : (29.7 cm x 21 cm) (A4)

Bahan : Art Paper 150 Gr

Teknis Produksi : Cetak Offset (*Full Color*)



Gambar 4.4 Flyer

5. Buku Saku

Pemilihan buku saku sangat cocok untuk dapat dibawa kemana-mana dikarenakan ukuran yang kecil dapat di simpan di saku. dan memungkinkan proses pemberian informasi dapat lebih efektif.

Spesifikasi Media

Ukuran : (11,7 cm x 41 cm)

Bahan : Art Paper 150 Gr

Teknis Produksi : Cetak Offset (*Full Color*)



Gambar 4.5 Tampak Depan



Gambar 4.6 Tampak Dalam

6. Katalog

Catalog adalah media yang cukup efisien untuk dapat mengenal proses Metamorfosis kupu-kupu dan jenis kupu-kupu.

Spesifikasi Media

Ukuran : (29.7 cm x 21 cm) (A4)

Bahan : Art Paper 150 Gram

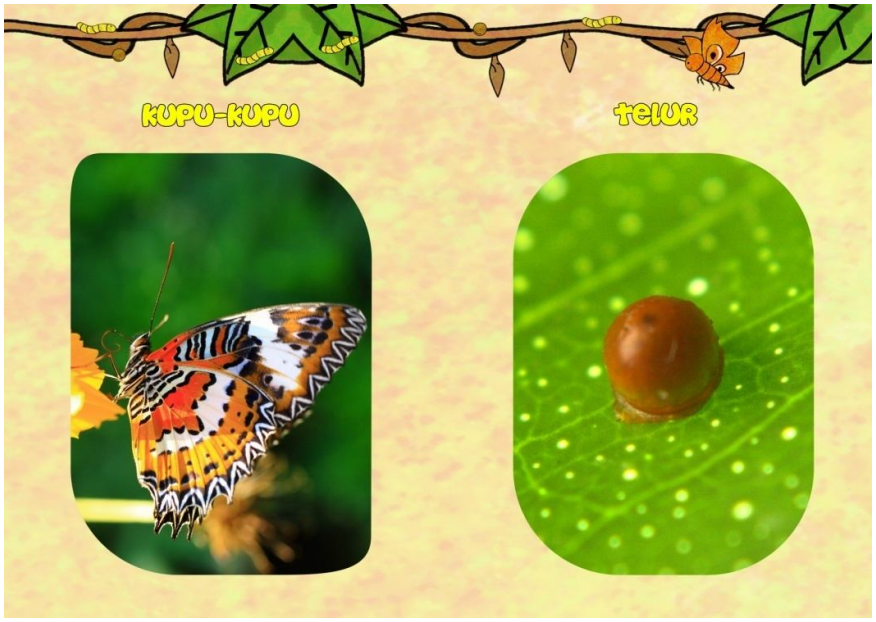
Teknis Produksi : Cetak Offset (*Full Color*)



Gambar 4.7 Tampak Depan Dan Belakang



Gambar 4.8 Tampak Dalam 1



Gambar 4.9 Tampak Dalam 2



Gambar 4.10 Tampak Dalam 3



Gambar 4.11 Tampak Dalam 4



Gambar 4.12 Tampak Dalam 5

7. Kalender

Kalender cocok untuk media pendukung. Karena setiap melihat kalender diharapkan *audience* dapat mengingat atau melihat kembali. Foto-foto proses metamorfosis yang terdapat di kalender.

Spesifikasi Media

Ukuran : (29,7 cm x 42 cm)

Bahan : Art Paper 230 Gram

Teknis Produksi : Cetak Offset (*Full Color*)



Gambar 4.13 kalender

8. Pin

Pin diberikan untuk pengunjung yang masuk ke Taman Kupu-kupu Cihanjuang.



Gambar 4.14 Pin

9. Stiker

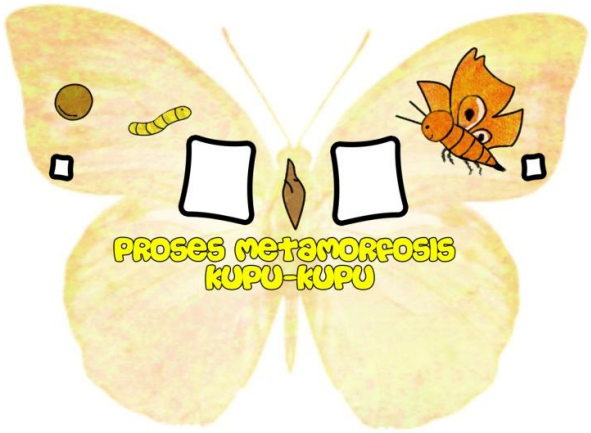
Stiker diberikan untuk pengunjung yang masuk ke Taman Kupu-kupu Cihanjuang.



Gambar 4.15 Stiker

10. Topeng Kupu-kupu

Topeng Kupu-kupu diberikan untuk pengunjung yang masuk ke Taman Kupu-kupu Cihanjuang.



Gambar 4.16 Topeng Kupu-kupu

11. Gantungan Kunci

Topeng Kupu-kupu diberikan untuk pengunjung yang masuk ke Taman Kupu-kupu Cihanjuang.



Gambar 4.17 Gantungan Kunci

4.2 Spesifikasi Hardware dan Software

4.2.1 Spesifikasi Hardware

AMD Athlon(tm) 64

Processor 3000+,MMX,3Dnow,1,8 Ghz

Memory 1920 MB RAM

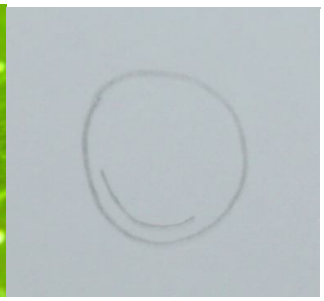
NVDIA GeForce 8200 256.0 MB

4.2.2 Spesifikasi Software

Perangkat lunak yang digunakan adalah Adobe Photoshop

CS5, Microsoft Office Word 2003 dan 2007

LAMPIRAN


TELUR



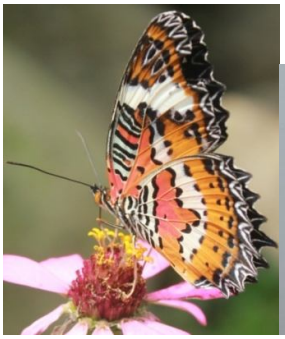
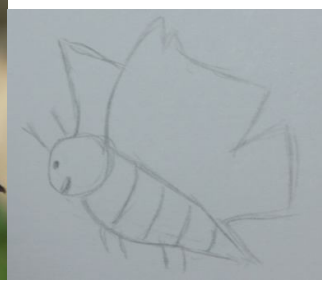
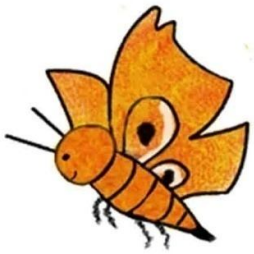


ULAT

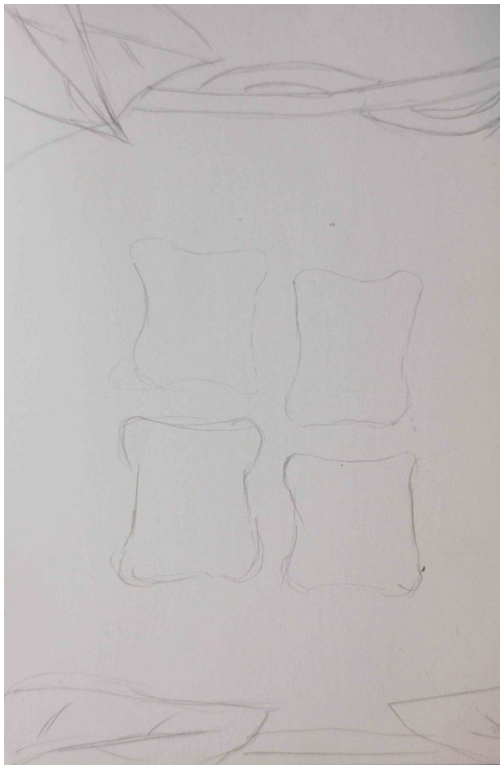




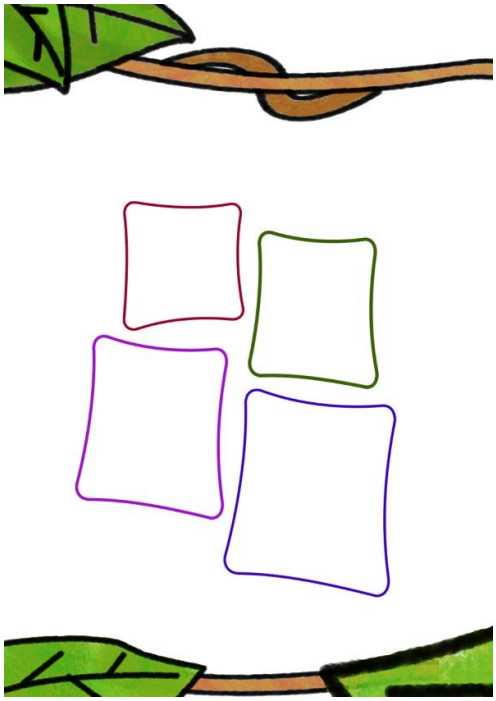
KEPOMPONG

KUPU-KUPU



SKETSA LAYOUT



LAYOUT