BAB IV
TEKNIS PRODUKSI DAN APLIKASI MEDIA

Suatu perancangan membutuhkan teknis dalam memproduksi dan mengaplikasikan rancangan tersebut. Terdapat beberapa unsur yang mendukung suatu perancangan dari segi teknis diantaranya material, proses pra-produksi, proses produksi dan proses pasca-produksi.

IV. 1 Material

Pada pembuatan Aplikasi Mengenal jenis dan karakter anjing *Toy Breeds* bagi pemula ada beberapa alat yang dipakai untuk mendukung dan mempermudah pada saat pelaksanaan produksi dan pasca produksi. Berikut alat–alat yang dipakai saat produksi dan pasca produksi:

IV. 1. 1 *Hardware* (perangkat keras)

Hardware adalah perangkat keras yang digunakan pada saat produksi pembuatan aplikasi berbasis *mobile* mengenal jenis dan karakter anjing *Toy Breeds* bagi pemula. Berikut peralatan yang digunakan:

- *Notebook* Asus N46V digunakan untuk membuat *vector.*
- Macbook Pro a1278 13*"* digunakan untuk menganimasikan *vector*.
- iPhone 5s digunakan dalam merekam suara untuk aplikasi.
- *Scanner* Hp Deskjet 1515 digunakan dalam men-scan sketsa untuk dijadikan *vector.*

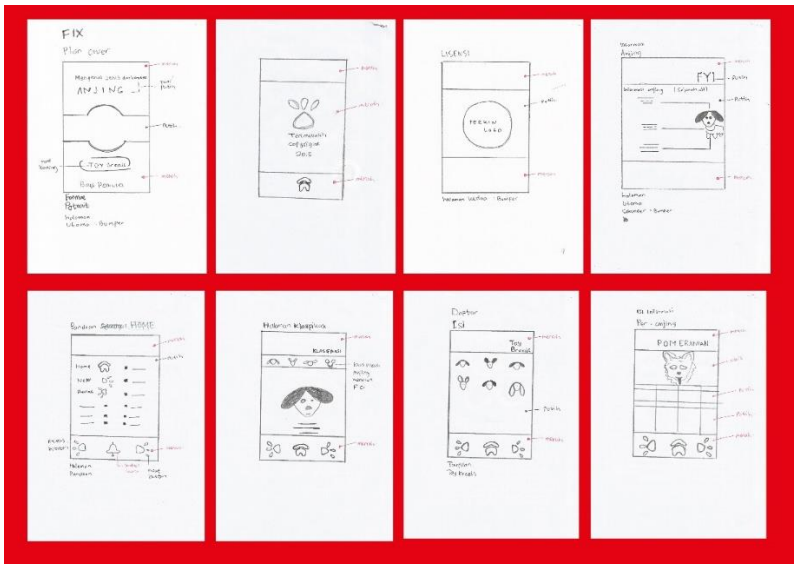
IV. 1. 2 *Software* (perangkat lunak)

Software adalah perangkat lunak yang digunakan pada saat produksi pasca pembuatan aplikasi berbasis *mobile* mengenal jenis dan karakter anjing *Toy Breeds* bagi pemula. Berikut peralatan yang digunakan:

- Adobe Illustrator CS 6, digunakan dalam mengolah gambar berbasis *vector*, warna, *layout*, keterangan dan tipografi.
- Adobe Premiere Pro CS 6 digunakan dalam mengolah suara pada aplikasi.
- Adobe Flash Pro CS 6 digunakan dalam menganimasikan atau membuat gerakan *Scence to Scence* serta memasukan suara.

IV. 2. Pra Produksi

Pra pruduksi adalah suatu kegiatan yang dilakukan sebelum tahap produksi dan tahap pra produksi dilakukan, dimana kegiatan ini merencanakan atau mencari ide cerita, riset data dan riset visual. Dengan membuat sebuah *storyboard* dan *storyline* menjadi hasil dari kegiatan praproduksi yang selanjutnya dikembangkan ke tahap produksi.



Gambar IV.1 Sketsa rancangan *layout* dan konten pada aplikasi.
Sumber: Dokumentasi Pribadi (19 Juni 2105)

IV. 3. Produksi

Setelah melalui tahap pra produksi dilakukan tahap produksi, dimana tahap ini menuju lapangan dengan maksud memproduksi apa yang sudah di rencanakan pada tahap pra produksi. Pada perancangan aplikasi berbasis *mobile* ini, mengerjakan materi gambar yang dibutuhkan. Sehingga dapat dilanjutkan ke tahap pasca produksi.



Gambar IV.2 Proses pembuatan sketsa manual ke *digital*.
Sumber: Dokumentasi Pribadi (1 Mei dan 19 Juni 2015)



Gambar IV.3 proses transformasi Visual dari foto menjadi sketsa.
Sumber: Dokumentasi Pribadi (1 Mei 2015)



Gambar IV.4 Hasil sketsa yang telah selesai.
sumber: Dokumentasi Pribadi (1 Mei 2015)



Gambar IV.5 Proses pembuatan *vector* dan pemberian warna.
Sumber: Dokumentasi Pribadi (1 Mei dan 18 Juni 2015)

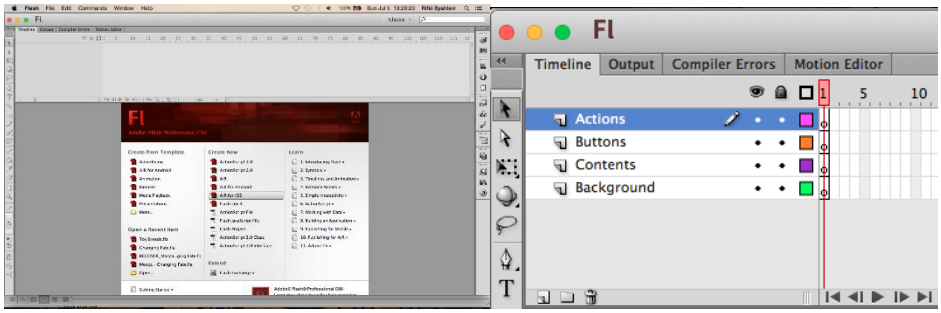
IV. 4. Pasca Produksi

Tahap pasca produksi adalah tahap terakhir, dimana kegiatan ini untuk mengumpulkan materi gambar yang sudah melalui tahap produksi dan melalui proses *editing* atau *finishing*.Tahap ini merupakan tahap yang dapat memperbaiki dan mematangkan rencana yang sudah dibuat dari tahap pra produksi.



Gambar IV.6 Proses menempatan hasil objek berbentuk *vector* dan data yang sudah terkumpul.

Sumber: Dokumentasi Pribadi (19 Juni 2015).



Gambar IV.7 Proses penganimasian menggunakan Adobe Flash CS 6 Pro.

Sumber: Dokumentasi Pribadi (24 Juni 2015).

Aplikasi berbasis *mobile* ini menggunakan ukaran frame 1136 pixel x 640 pixel. Dan dijadikan format aplikasi *.ipa* atau disimulasikan dalam format SWF.

IV. 5. Media Pendukung

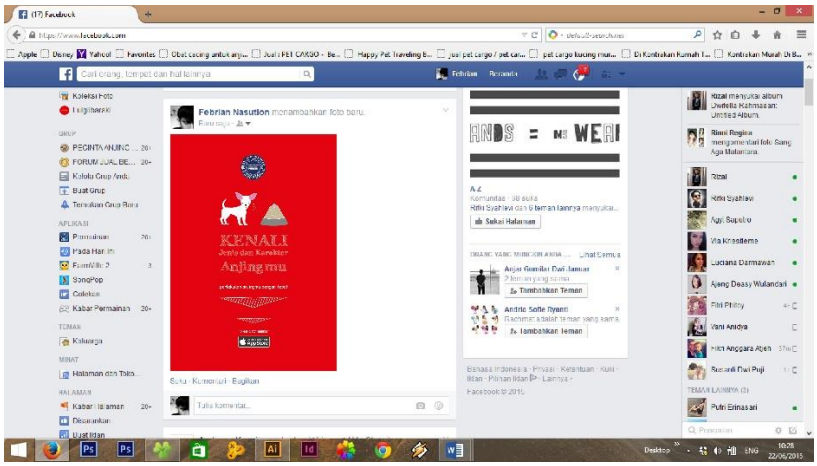
- ***Poster***

Poster digunakan sebagai media informasi dan promosi yang mendukung media utama karena dirasa efektif dalam menyebarkan informasi saat promosi. Didistribusikan dengan cara *online* dan tercetak.



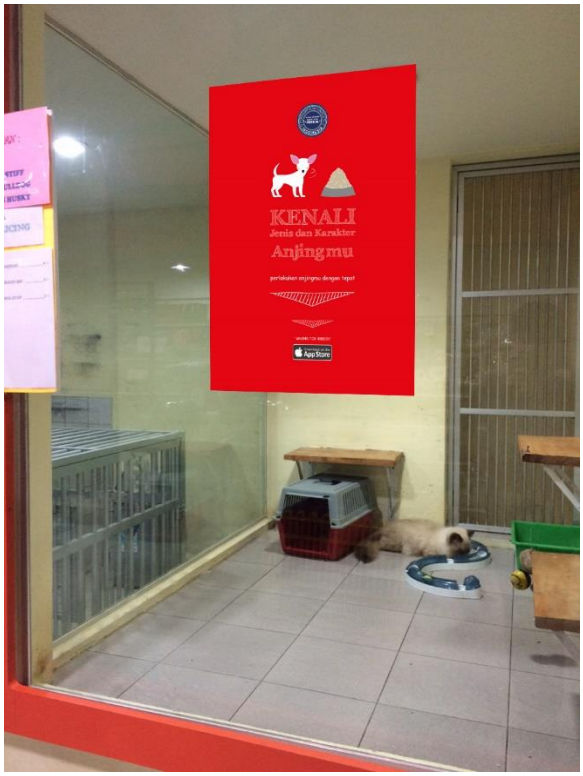
Gambar IV.8 *poster* sebagai media pendukung

Sumber: Dokumentasi Pribadi (22 Juni 2015).



Gambar IV.9 Pendistribusian *Poster* secara *online* melalui Sosial media.

Sumber: Dokumentasi Pribadi (22 Juni 2015).



Gambar IV.10 Pendistribusian *Poster* secara tercetak di *Petshop*.
Sumber: Dokumentasi Pribadi (22 Juni 2015).

Ini merupakan tampilan pada *Poster* dengan memperlihatkan keadaan dimana terdapat anjing *Chihuahua* yang tidak mau makan akibat porsi yang diberikan tidak sesuai. Hal ini akibat dari kurangnya pengetahuan pemelihara pemula mengenai porsi makan anjing tersebut. Atau dengan kata lain perawatan yang tidak sesuai. *Poster* tersebut diproduksi secara cetak maupun *digital* yang disebarkan melalui sosial media dan *Petshop* dalam ukuran ukuran A3 dengan format *digital* dan tercetak pada media *Art Paper*.

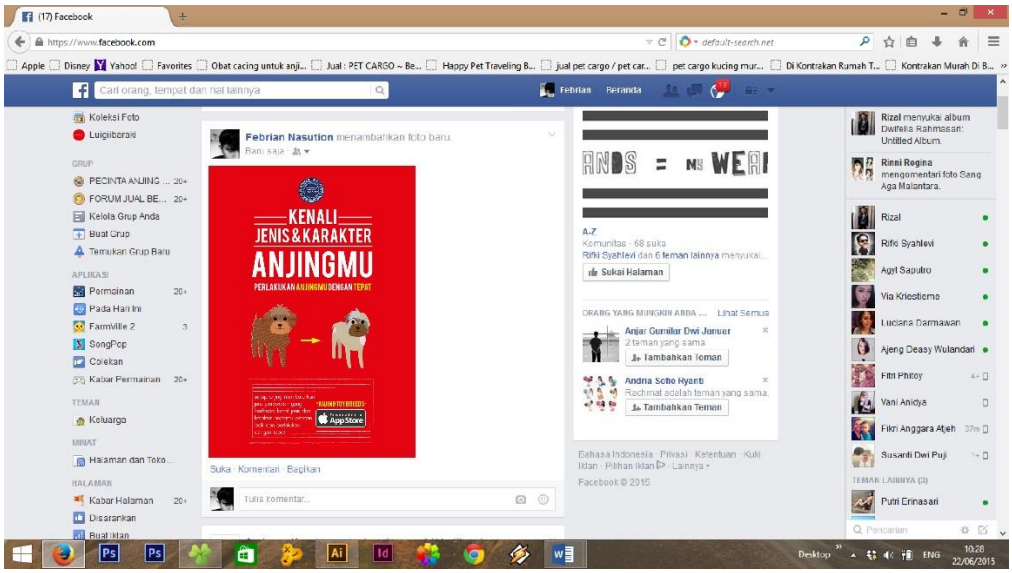
- ***Flyers***

Flyers sebagai media lnformasi yang mendukung media utama karena dianggap efektif dalam mempromosikan media pendukung dengan pendistribusian secara *online* maupun tercetak.



Gambar IV.11 *Flyers* sebagai media pendukung

Sumber: Dokumentasi Pribadi (22 Juni 2015)



Gambar IV.12 Pendistribusian *Flyers* secara *Online* melalui Sosial media.

Sumber: Dokumentasi Pribadi (22 Juni 2015).



Gambar IV.13 Pendistribusian *Flyers* tercetak di *Petshop*

Sumber: Dokumentasi Pribadi (22 Juni 2015)

tampilan pada *Flyers* dengan memperlihatkan keadaan dimana terdapat anjing *Toy Poodles* yang mengalami kerontokan bulu akibat pemeliharaan yang tidak sesuai. Hal ini akibat dari kurangnya pengetahuan pemelihara pemula mengenai porsi makan anjing tersebut. *Flyers* tersebut diproduksi secara cetak maupun *digital* yang disebarkan melalui sosial media dan *petshop* dalam ukuran A5 dengan media *digital* dan tercetak pada kertas *Art Paper.*

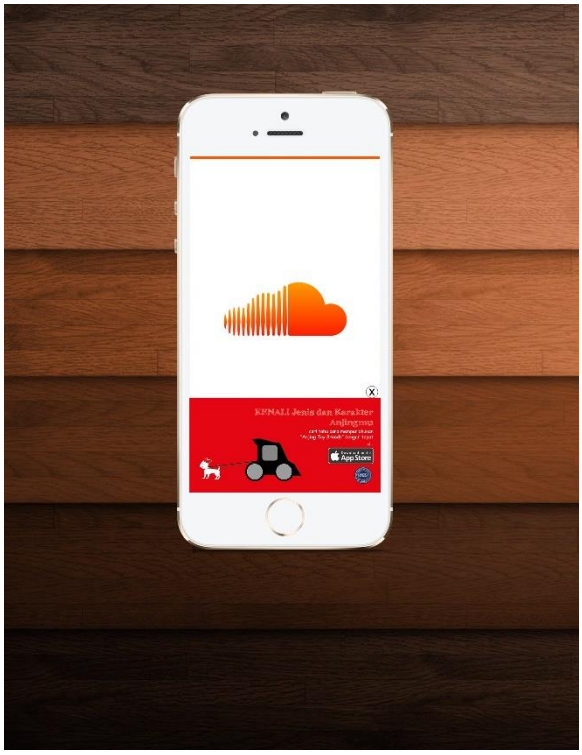
- **Iklan *pop-up***

Iklan pop-up pada suatu halaman *web* atau aplikasi berbasis *mobile* kini mulai semakin banyak. Meski kadang dirasa mengganggu pengguna, namun cukup efektif dalam mempromosikan suatu produk. sebagai media lnformasi yang mendukung media utama.



Gambar IV.14 Iklan *pop-up* sebagai media pendukung.

Sumber: Dokumentasi Pribadi (22 Juni 2015)



Gambar IV.15 Pendistribusian iklan *pop-up* pada aplikasi *Souncloud.*

Sumber: Dokumentasi Pribadi (22 Juni 2015)

- ***Booklet***

Booklet sebagai media pendukung berfungsi sebagai pengantar informasi yang ingin disampaikan dan membuat khalayak memiliki rasa ingin tahu akan informasi pada aplikasi tersebut. Didistribusikan dalam ukuran A5.



Gambar IV.16 *Booklet* sebagai media pendukung.

Sumber: Dokumentasi Pribadi (22 Juni 2015)



Gambar IV.17 Pendistribusian *Booklet* di *Petshop*.

Sumber: Dokumentasi Pribadi (22 Juni 2015).

- ***Mug***

Mug yang dalam jumlah terbatas ini berfungsi sebagai *reminder* yang didistribusikan kepada khalayak sebagai bentuk apresiasi kepada mereka yang telah men-*download* aplikasi tersebut. *Mug* ini didistribusikan dalam ukuran medium.



Gambar IV.18 Mug sebagai media pendukung yang berfungsi untuk *reminder*.

Sumber: Dokumentasi Pribadi (22 Juni 2015)

- ***Case* iPhone**

Case iPhone yang dalam jumlah terbatas ini berfungsi sebagai *re-minder* alternatif selain *Mug* yang didistribusikan kepada khalayak sebagai bentuk apresiasi kepada mereka. Case ini didistribusikan untuk ukuran iPhone 5s dengan material *Hardcase*.



Gambar IV.19 Case iPhone sebagai media pendukung yang berfungsi untuk *reminder*.

Sumber: Dokumentasi Pribadi (22 Juni 2015).