BAB IV
TEKNIS PRODUKSI DAN APLIKASI MEDIA

Pada bab ini akan dibahas mengenai teknis produksi media yang digunakan dalam pembuatan aplikasi informasi ini.

IV.1 Pra Produksi

Pra produksi adalah suatu kegiatan yang dilakukan sebelum tahap produksi dimana kegiatan ini merencanakan atau mencari ide cerita, riset data dan riset visual yang selanjutnya dikembangkan ke tahap produksi

Ada beberapa perangkat yang digunakan untuk mendukung dan mempermudah pada saat proses pelaksanaan pra produksi perancangan yang sudah dibuat. Berikut alat - alat yang dipakai saat pra produksi dan produksi:

IV.1.1 Perangkat keras

Perangkat keras yang digunakan pada saat produksi pembuatan aplikasi informasi ini. Berikut peralatan yang digunakan:

- Laptop (intel CORE i7 Processor 2.0 Ghz), RAM 8 GB,
- Layar : NVIDIA Geforce Gtx 950M 4 GB
- PC (AMD FX(tm)-4100 *Quad-CoreProcessor* 3.6 Ghz), RAM 8 GB, *Display* : NVDIA GeForce GTX 760

IV.1.2 Perangkat lunak

Perangkat lunak yang digunakan pada saat produksi pembuatan buku. Berikut peralatan yang digunakan:

- Adobe Illustrator CC 2015
- Adobe Photoshop CC 2015
- Adobe Dreamweaver CC 2015
- Android Studio
- Eclipse

Sebelum memasuki tahap produksi, tahap pertama yang harus dilalui dalam perancangan visual setelah mendapatkan data informasi yaitu:

- Konsep
  Konsep ditentukan berdasarkan tujuan yang ingin dicapai, pada tahap ini untuk menentukan sebuah konsep perancangan yang akan dibuat.
- Sketsa
  Sketsa merupakan tahap lanjut setelah ide ataupun konsep perancangan dibuat. Dalam hal ini, sketsa merupakan gambaran sederhana tampilan visual yang akan dibuat sebelum olah digital.

IV.2 Teknik Produksi

Setelah melalui tahap pra produksi dilakukan tahap produksi, dimana tahap ini memproduksi apa yang sudah di rencanakan pada tahap pra produksi. adapun teknik pembuatan media berdasarkan pengelompokkan tahapan perancangan dalam buku ilustrasi ini adalah sebagai berikut:

- Pengolahan Gambar
  Setelah desain/sketsa dibuat manual, langkah selanjutnya yaitu gambar diolah di komputer (tahap olah digital) . Pembuatan aplikasi informasi ini diolah dengan menggunakan perangkat lunak desain, yaitu Adobe Illustrator.

- Tahap akhir
  Setelah mendapat visual yang diinginkan, maka selanjutnya, beberapa karakter dan latar yang sudah dibuat dengan adobe illustrator, kemudian gambar diolah kembali dengan menggunakan perangkat lunak Android Studio sebagai tahap akhir.

IV.2.1 Media Utama

- Aplikasi informasi berbasis Android

Aplikasi informasi digunakan sebagai media utama karena aplikasi android akan selalu dekat dengan target, karena hampir seluruh target memiliki smarphone dan cenderung ketergantungan.

Ukuran : 5”

Teknis Produksi : Visual di buat menggunakan perangkat lunak Adobe Illustrator, pengaplikasian menggunakan perangkat lunak Android studio



Gambar IV.1 halaman utama
(sumber: dokumentasi pribadi, 2016)

IV.2.2 Media Pendukung

Media Pendukung digunakan sebagai pengingat bahwa aplikasi informasi ini ada

- Stiker

  Stiker dibuat untuk menegaskan informasi sekaligus sebagai pendukung untuk bagaimana mengunduh aplikasi dari aplikasi ini.

  Ukuran : 15 cm X 9 cm

  Bahan : Kertas stiker cromo

  Teknis : prin digital

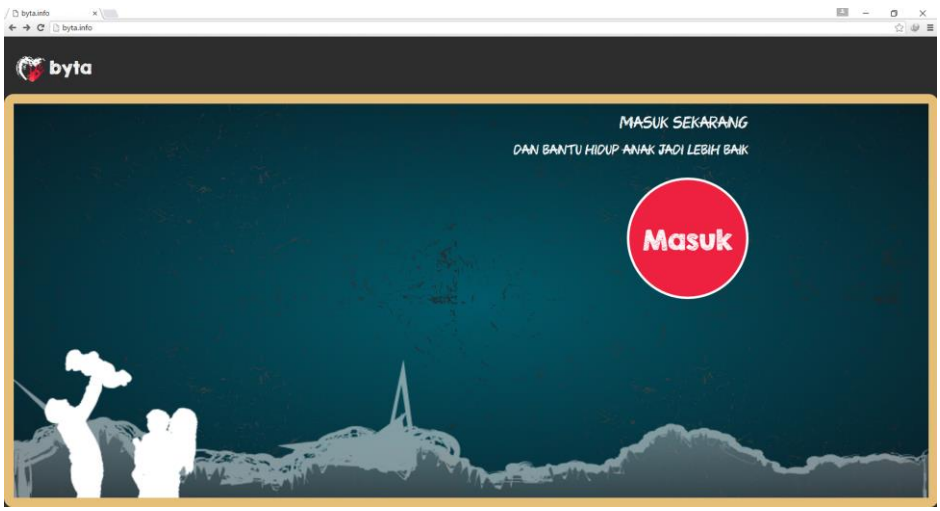


Gambar IV.2 Stiker
(sumber: dokumentasi pribadi, 2016)

- Website

  Website dibuat untuk cadangan ketika aplikasi informasi tidak dapat dibuka

  Ukuran : menyesuaikan



Gambar IV.5 website
(sumber: dokumentasi pribadi, 2016)

- Media social (Facebook)

  Media social (Facebook) dibuat sebagai wadah untuk berbagi informasi, serta menjadi tempat untuk mengetahui informasi terbaru dari aplikasi informasi

  Ukuran : menyesuaikan



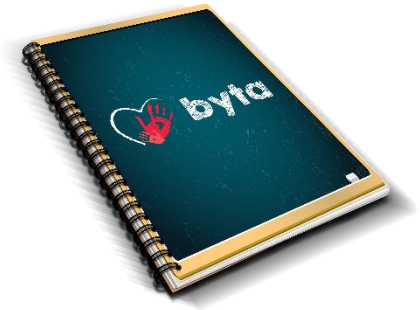
Gambar IV. 4 facebook

(sumber: dokumentasi pribadi, 2016)

- Buku catatan

  Buku catatan digunakan untuk mencatat hal penting dan keraguan yang nanti akan ditanyakan kepada ahli.

  Ukuran : a6





Gambar IV. 5 Buku catatan

(sumber: dokumentasi pribadi, 2016)

IV.2.3 Media Promosi

Media promosi digunakan pada saat buku telah dipublikasikan kepasaran / khalayak ramai agar dapat diketahui oleh masyarakat pada umumnya.

- Poster

  Poster dirancang untuk menarik perhatian sekaligus menyampaikan informasi langsung tentang distribusi penjualan buku kepada audiens.

  Ukuran : 210 x 297 (A4)

  Bahan : Kertas *Ar tpaper* 230 gram

  Teknis : digital printing



Gambar IV. 6 Poster

(sumber: dokumentasi pribadi, 2016)

- X-*Banner*

  Sama halnya dengan media poster, x-*banner* digunakan sebagai media pendukung dan promosi dimana pesan yang ditampilkan lebih lengkap daripada poster.

  Ukuran : 160 cm x 60 cm

  Bahan : frontile

  Teknis : cetak separasi



Gambar IV. 7 X-*banner*
(sumber: dokumentasi pribadi, 2016)

- Mini x-banner

  Sama halnya dengan media x-*banner* digunakan sebagai media pendukung dan promosi dimana memiliki ukuran yang lebih kecil



Gambar IV. 8 mini X-*banner*
(sumber: dokumentasi pribadi, 2016)