BAB IV
TEKNIS PRODUKSI DAN APLIKASI MEDIA

IV.1 Material Produksi

Dalam merancang website event IeSPA untuk Program Pelatihan Nasional Atlet *e-Sports* Indonesia ini tentunya dibutuhkan sepesifikasi komputer yang memadai untuk mengolah data dan mempermudah multitasking kerja antar program supaya memperoleh hasil yang diharapkan. Berikut adalah spesifikasi yang digunakan:

IV.1.1 Perangkat Keras

- Spesifikasi Komputer

Processor	: Intel Core i5 4460 3.2 GHz
Motherboard	: MSI Z87 Mpower SP
VGA Card	: AMD Radeon R9 280X
RAM	: 8GB DDR3
Sound Card	: Internal
Hard Disk	: 1TB
Power Supply	: Corsair CS750M
Monitor	: Samsung 1920x1080
Mouse	: Microsoft *Wireless Mobile Mouse* 4000
Mousepad	: Ducky OMG
Keyboard	: Filco Majestouch 2 Cherry MX Red
	: Varmilo VA87MN Gateron Brown

IV.1.2 Perangkat Lunak

Perangkat lunak sangat dibutuhkan dalam proses perancangan *website event* IeSPA karena perangkat lunak merupakan sebuah elemen yang sangat penting dalam merancang sebuah media, perangkat lunak yang digunakan harus sesuai dengan apa yang dikerjakan dan memiliki keterkaitan satu dengan yang lainnya. Berikut adalah perangkat lunak yang digunakan:

- Perangkat lunak yang digunakan

  System Operasi : Microsoft Windows 10 pro

  Program : Adobe Dreamweaver CC 2015

  : Adobe Photoshop CC 2015

  : CorelDraw X7

  : XAMPP V3.2.1

  : Mozilla Firefox 41

  : Google Chrome 47

IV.2 Teknis Produksi

Pada perancangan *website event* IeSPA ini ada bebrapa tahap dalam teknis produksi yang meliputi pra produksi, produksi dan pasca produksi. Berikut penjabaran teknis produksi dalam perancangan *website event* IeSPA untuk Program Pelatihan Nasional Atlet *e-Sports* Indonesia:

IV.2.1 Pra Produksi

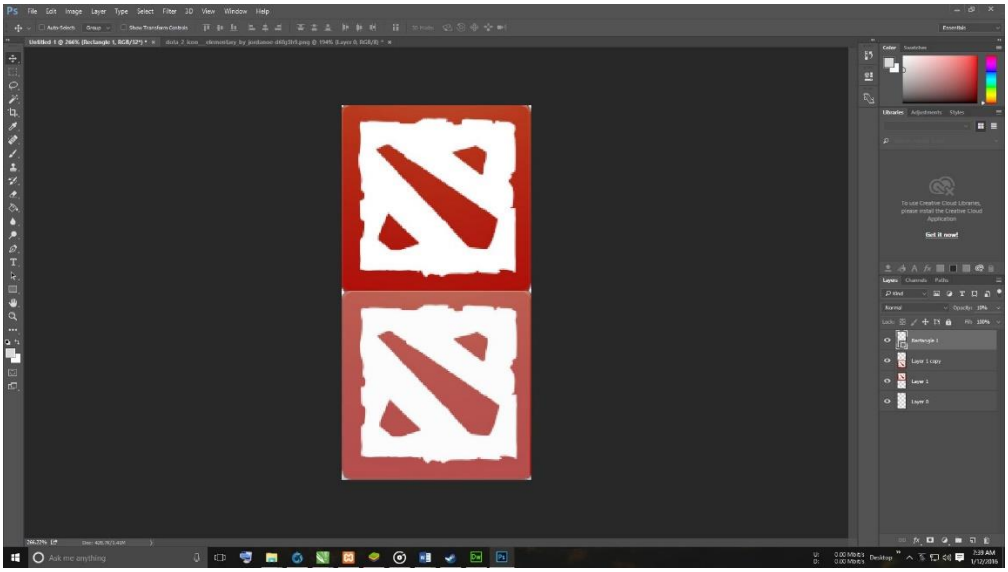
Pra produksi dilakukan untuk menentukan konsep yang nantinya akan aplikasikan pada proses produksi, pra produksi yang dilakukan antara lain:

- *Storyboard*

Storyboard dilakukan untuk mempermudah proses produksi dalam menentukan *layout*, navigasi, menu dan sub menu.

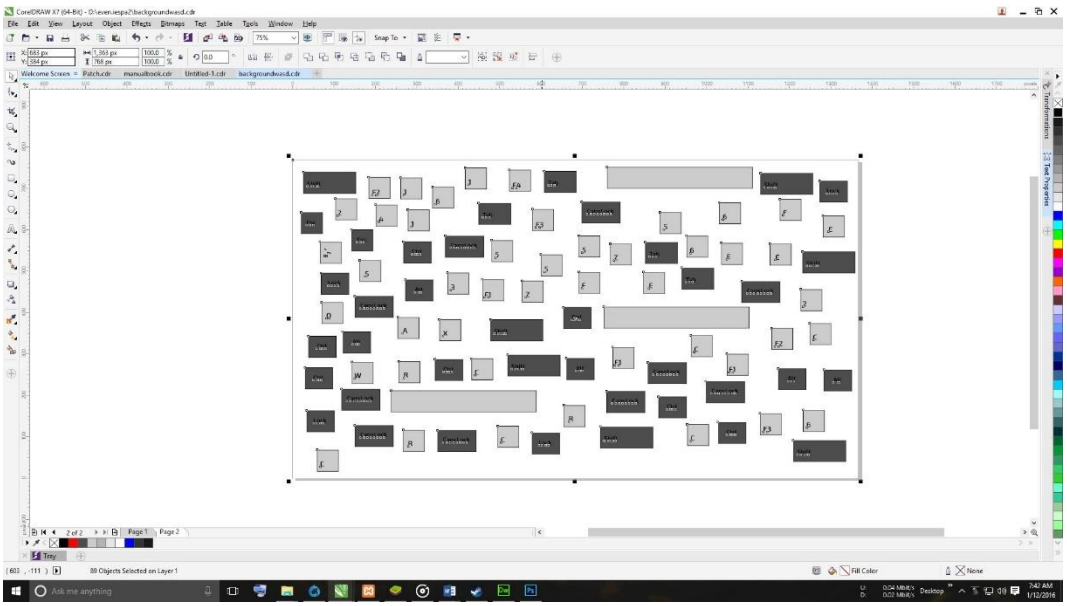
- Ilustrasi

Proses pembuatan ilustrasi menggunakan program CorelDraw dan Adobe Photoshop CC 2015, konten ilustrasi dibutuhkan untuk tahap produksi dalam pembuatan *background* dan *icon*, dalam pembuatan ilustrasi *icon* dilakukan hanya memodifikasi ukuran yang disesuaikan untuk nantinya akan di *load* oleh Adobe dreamweaver sebagai tombol navigasi.



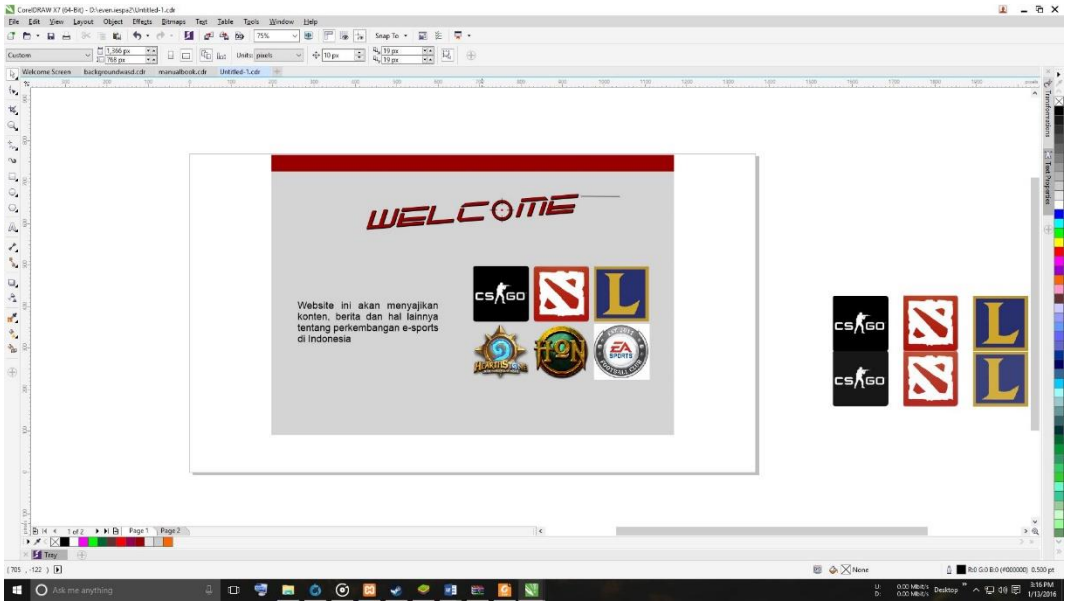
Gambar IV.1 Proses Pembuatan *icon* Dota 2 untuk navigasi dengan Photoshop

Sumber: Pribadi (12 Januari 2016)



Gambar IV.2 Proses Pembuatan *Background website* dengan CorelDraw

Sumber: Pribadi (12 Januari 2016)

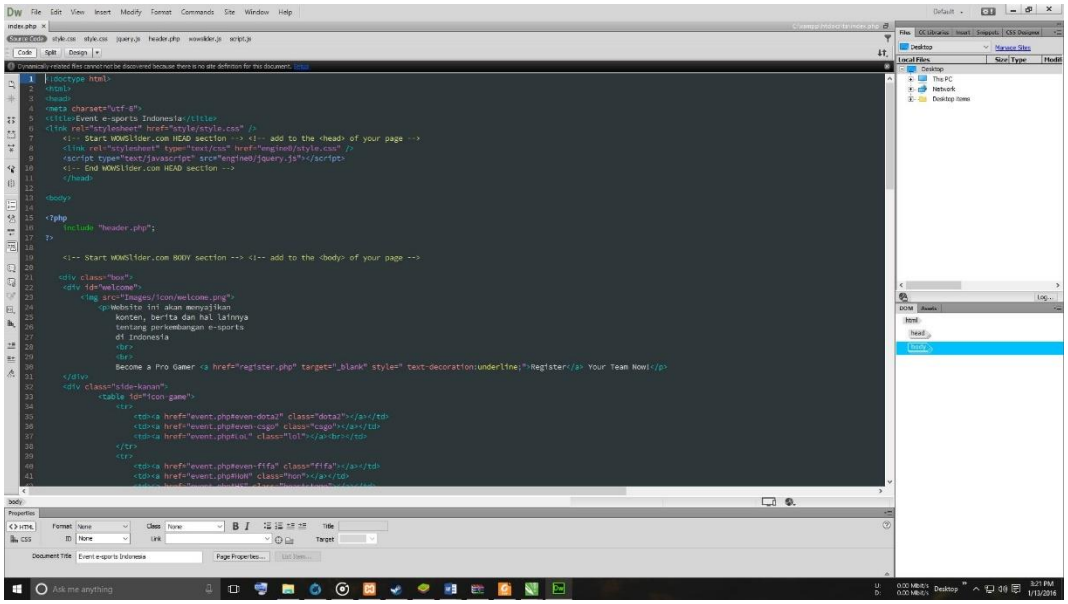


Gambar IV.3 Proses Pembuatan *layout website* dengan CorelDraw

Sumber: Pribadi (13 Januari 2016)

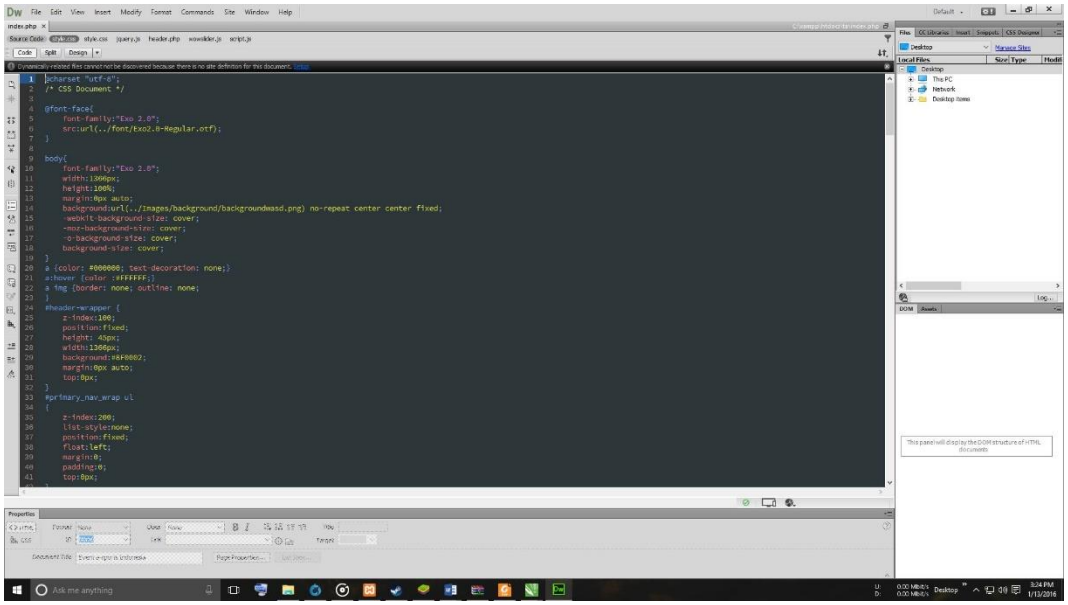
IV.2.2 Produksi

Pada tahap produksi akan dilakukan proses pembuatan *website* dengan menggunakan program Adobe Dreamweaver CC 2015, dengan menggunakan bahasa HTML, CSS, PHP dan *code* javascript akan digunakan disini.



Gambar IV.4 *Code* HTML dan PHP pada Adobe Dreamweaver CC 2015

Sumber: Pribadi (13 Januari 2016

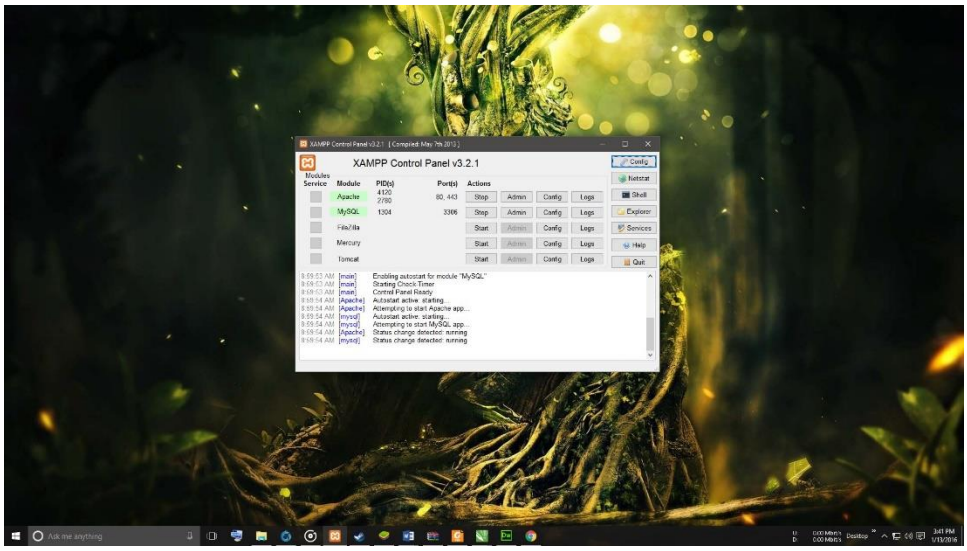


Gambar IV.5 *Code* CSS pada Adobe Dreamweaver CC 2015

Sumber: Pribadi (13 Januari 2016)

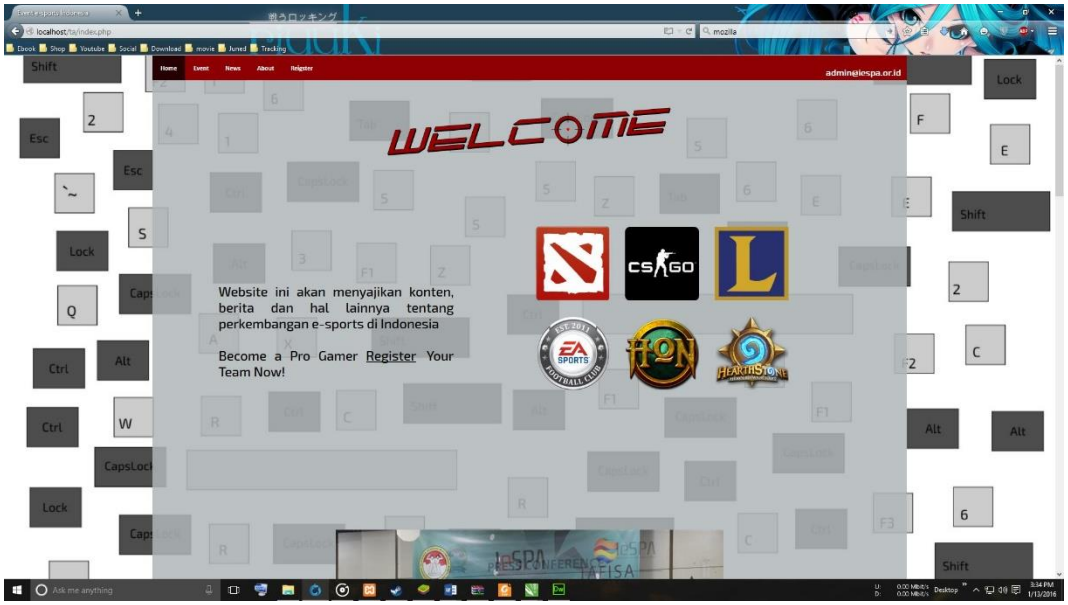
IV.2.3 Pasca Produksi

Pada proses ini akan dilakukan penyesuaian resolusi antara *browser* Google Chrome dan Mozilla Firefox, dimana kedua *browser* tersebut adalah *browser* yang sering digunakan para pengguna internet, penyesuaian resolusi dilakukan untuk meminimalisir adanya perbedaan tata letak yang cukup signifikan pada setiap bagian *website*, dikarenakan setiap *browser* memiliki kriteria yang berbeda.



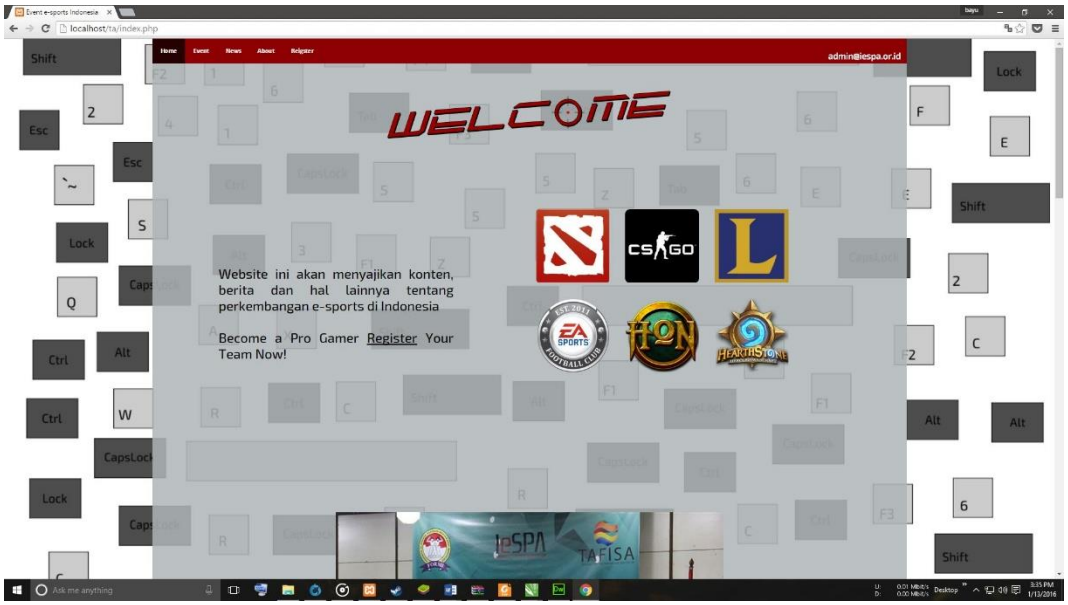
Gambar IV.6 mengangktifkan *local server* pada xampp V3.2.1

Sumber: Pribadi (13 Januari 2016)



Gambar IV.7 Tampilan *website* pada *browser* Mozilla Firefox

Sumber: Pribadi (13 Januari 2016)

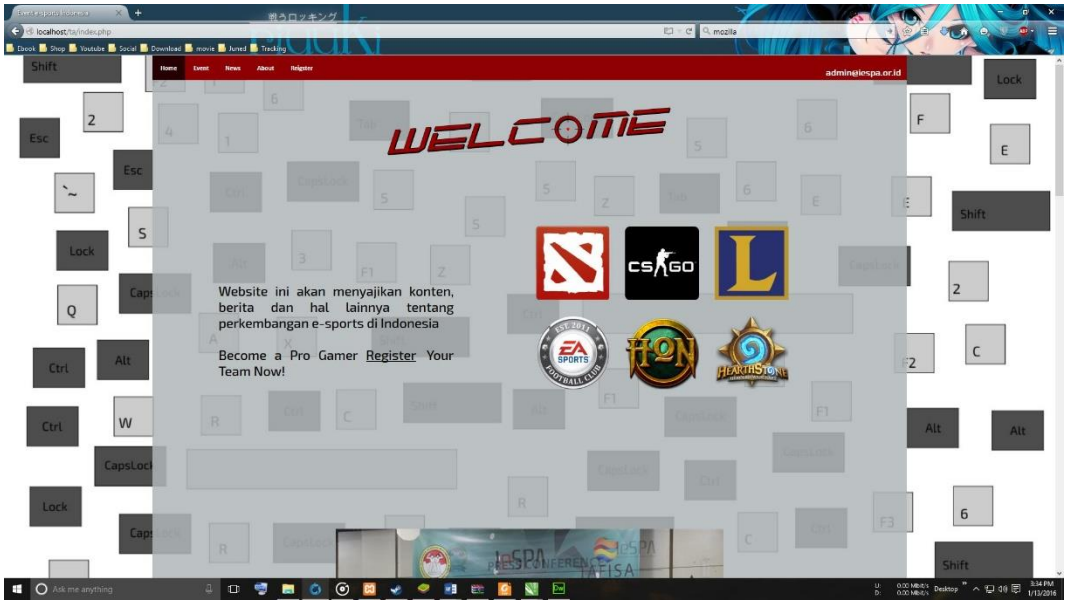


Gambar IV.8 Tampilan *website* pada *browser* Google Chrome

Sumber: Pribadi (13 Januari 2016)

IV.3 Media Utama

Media Utama yang dibuat adalah *website* yang akan diunggah menggunakan *domain*. Dengan tujuan supaya informasi yang akan disampaikan bisa diakses dengan cepat oleh pengguna dimanapun dan kapanpun dengan menggunakan komputer atau *smartphone* melalui jaringan internet.



Gambar IV.9 tampilan *website* pada *browser*

Sumber: Pribadi (13 Januari 2016)

IV.4 Media Pendukung

Medei pendukung dibuat untuk membantu mempromosikan media utama, yang nantinya akan mengarahkan target audien untuk mengakses *website* www.eventiespa.com.

- Poster

Media poster dibuat untuk membantu penyebaran informasi yang nantinya akan di teruskan didalam *website.* Penyebaran poster akan disebarkan di *game center*, sekolah dan kampus di seluruh Indonesia.



Gambar IV.10 Desain poster

Sumber: Pribadi (14 Januari 2016)

Material : *Art Carton 260*

Ukuran : A2

Teknis Produksi : Cetak *Offset*



Gambar IV.11 Hasil akhir poster

Sumber: Pribadi (28 Januari 2016)

- Stiker

  Stiker bersifat *memorable*, artinya akan diberikan kepada gamers yang mengikuti *workshop*, seminar dan *coaching clinic* IeSPA yang biasanya diselenggarakan di sekolah dan kampus di Indonesia. Dalam lingkungan *gamers*, sering dianggap bahwa *gamers* adalah seorang yang jauh dari yang namanya pacaran. Karena waktu mereka habis untuk bermain *game*, tidak ada waktu untuk pacaran.



Gambar IV.12 Desain Stiker

Sumber: Pribadi (14 Januari 2016)

Material	: *Quantek*
Ukuran	: 5.5x6cm
Teknis Produksi	: *Digital Printing*



Gambar IV.13 Hasil stiker

Sumber: Pribadi (28 Januari 2016)

- *Door Sign*

Door sign bersifat *memorable*, artinya akan diberikan kepada gamers yang mengikuti *workshop*, seminar dan *coaching clinic* IeSPA yang biasanya diselenggarakan di sekolah dan kampus di Indonesia.



Gambar IV.14 Desain *Door sign*

Sumber: Pribadi (14 Januari 2016)

Material	: *Art Paper 310 gram*
Ukuran	: 7.5x17cm
Teknis Produksi	: *Digital Printing*



Gambar IV.15 Hasil akhir *door sign*

Sumber: Pribadi (28 Januari 2016)

- *Mousepad*

Sama seperti *door sign, mousepad* bersifat *memorable.*



Gambar IV.16 Desain *mousepad*

Sumber: Pribadi (14 Januari 2016)

Material : *Polyester Micron Fabrics*, alas dilengkapi *dengan Grid* anti geser

Ukuran : 35x25cm Tebal 5mm

Teknis Produksi : *Digital Printing*



Gambar IV.17 Hasil akhir *mousepad*

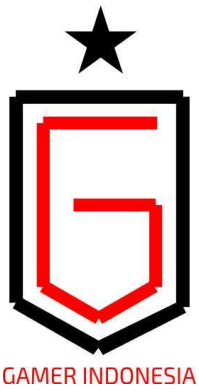
Sumber: Pribadi (28 Januari 2016)

- *Emblem*

Emblem digunakan untuk ditempel dibagian lengan kiri seragam team yang sudah terferirikasi IeSPA.

- *Emblem* tingkat nasional

  Embel ini digunakan untuk *team* yang masih berada dalam cakupan turnamen sekala nasional.



Gambar IV.18 Desain *embelm* untuk tingakt nasional

Sumber: Pribadi (14 Januari 2016)

Material	: Sablon
Ukuran	: 3.5x7cm
Teknis Produksi	: Sablon



Gambar IV.19 Hasil akhir *emblem* nasional

Sumber: Pribadi (28 Januari 2016)

- *Emblem* tingkat internasional

Emblem ini digunakan untuk *team* yang sudah bertanding dalam turnamen tingkat internasional.



Gambar IV.20 Desain *embelm* untuk tingakt internasional

Sumber: Pribadi (14 januari 2016)

Material	: Sablon
Ukuran	: 5x5cm
Teknis Produksi	: Sablon



Gambar IV.21 Hasil akhir *emblem* internasional

Sumber: Pribadi (28 Januari 2016)

- Seragam nasional *team e-sports* Indonesia

Seragam nasional digunakan untuk *team* nasional *e-sports* Indonesia yang akan bertanding mewakili Indonesia pada turnamen internasional yang bersifat *world championship*. Seperti *Event* 7th *e-Sports World Championship* Seoul 2015, dimana Indonesia berpartisipasi dengan mengirimkan perwakilan yang terdiri dari 1 *team* LoL dan 1 pemain Hearthstone.



Gambar IV.22 Desain seragam nasional *e-Sports* Indonesia

Sumber: Pribadi (14 Januari 2016)

Material	: Drill
Ukuran	: *all size*
Teknis Produksi	: sablon



Gambar IV.23 Hasil akhir seragam nasional *e-Sports* Indonesia

Sumber: Pribadi (28 Januari 2016)

- Seragam Latihan Peserta Pelatihan Nasional

  Seragam yang digunakan peserta pelatnas untuk berlatih selama perlatnas berlangsung.



Gambar IV.24 Desain seragam latihan peserta pelatnas

Sumber: Pribadi (14 Januari 2016)

Material : Combed 30S

Ukuran : *all size*

Teknis Produksi : sablon



Gambar IV.25 Hasil akhir seragam latihan

Sumber: Pribadi (28 Januari 2016)

- Penambahan IeSPA pada *id* pemain

Pemain yang telah mengikuti program pelatihan nasional atlet *e-sports* Indonesia untuk diikut sertakan dalam turnamen internasional dapat menambahkan IeSPA pada bagian depan *id* pemain tersebut.

- IeSPA_sponsor_team_id
  Contoh: IeSPA.Gigabyte.S.K.A|berdan
- IeSPA_team_id_sponsor
  Contoh: IeSPA_S.K.A|berdan.Gigabyte
- IeSPA_team_sponsor_id
  Contoh: IeSPA_S.K.A|Gigabyte.berdan

- Media Sosial
  Media sosial dibuat untuk menampilkan informasi yang nantinya akan diteruskan ke dalam *website.*



Gambar IV.26 Desain *baner* media Sosial

Sumber: Pribadi (25 Januari 2016)

- Facebook



Gambar IV.27 Hasil akhir *baner* Facebook

Sumber: Pribadi (25 Januari 2016)

- Twitter



Gambar IV.28 Hasil akhir *baner* Twitter

Sumber: Pribadi (25 Januari 2016)