

BAB IV. MEDIA DAN TEKNIS PRODUKSI

IV.1 Media Utama

Aplikasi KITAB OVERTRAINING merupakan aplikasi dengan kategori pendidikan dan interaktif. Aplikasi yang diharuskan terunduh di Google Play dan terpasang pada perangkat Andorid. Di dalam aplikasi berisikan informasi yang membahas mengenai *overtraining* meliputi; pengertian, pencegahan, gejala, dampak, dan penyembuhan. Pengguna aplikasi diharuskan mencari dan menekan tiap objek di halaman yang ditampilkan dan mengarah ke penjelasan halaman selanjutnya. Di dalam aplikasi terdapat komik singkat yang menceritakan kenapa adanya KITAB OVERTRAINING.

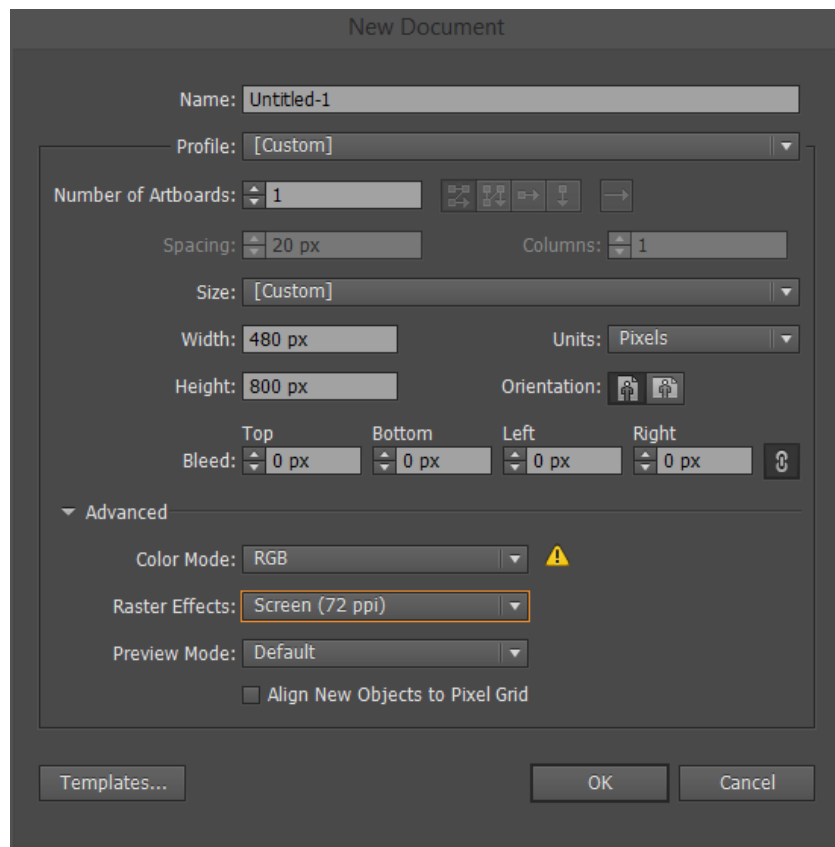
IV.1.1 Teknis Pengembangan

Dalam pengembangan terdapat beberapa tahap yang harus dilalui agar hasil dari media tersebut dapat mencapai dan sesuai dengan strategi perancangan. Berikut tahap-tahap dalam pembentukan rancangan aplikasi KITAB OVERTRAINING meliputi:

- **Pembentukan Perancangan**
Pembentukan perancangan merupakan faktor utama dalam pengembangan yang didalamnya membahas penentuan sasaran khalayak, media yang akan dipublikasi, format yang akan digunakan dan konten yang akan dibahas di dalam media.
- **Pembentukan Tim**
Aplikasi Andorid merupakan media yang sulit untuk dikembangkan oleh individual. Oleh itu, perlunya dibentuk tim dengan mencari rekan kerja berupa ahli dalam IT yang bertujuan sebagai pengembangan program aplikasi berbasis Android.
- **Observasi Referensi**
Observasi referensi dilakukan sebagai batasan gaya desain dan bentuk-bentuk objek yang akan dilibatkan di dalam ilustrasi. Tentu, desain ilustrasi tersebut sebagai pertimbangan untuk dimasukkan dalam pengembangan aplikasi.

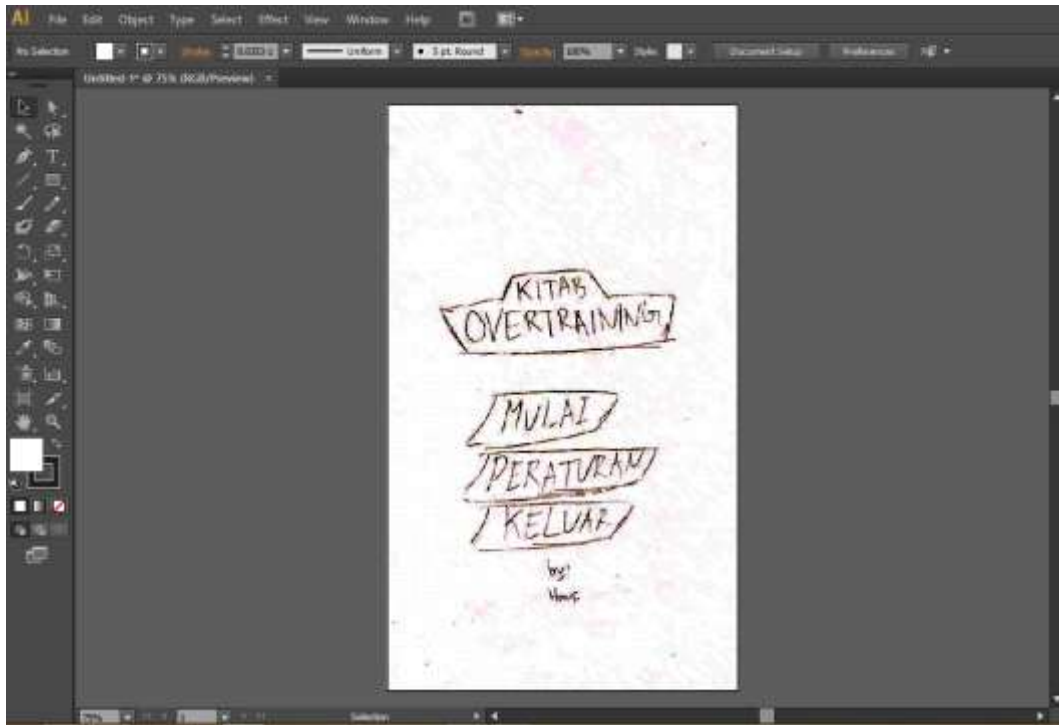
- Pembentukan Desain

Setelah referensi telah terkumpul maka tahap selanjutnya yaitu proses pembentukan ilustrasi digital di komputer melalui aplikasi Adobe Illustrator Creative Suite 6. Pemilihan Adobe Illustrator Creative Suite 6 dikarenakan akan membuat gambar *vector* yang memiliki kualitas lebih baik dan memiliki fitur yang lebih banyak dibandingkan versi sebelumnya.

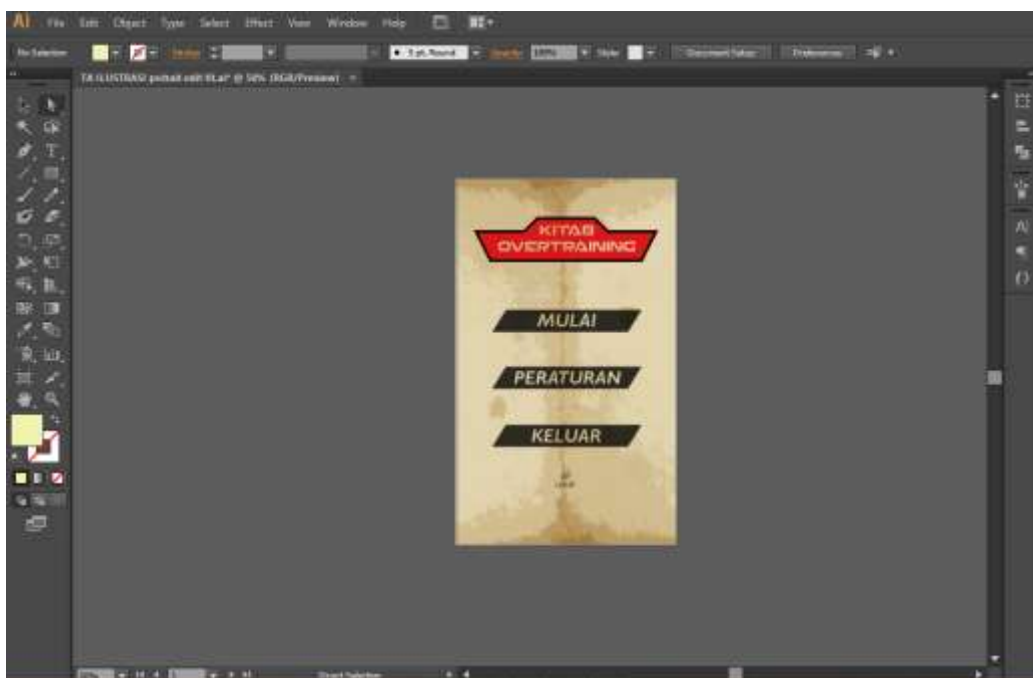


Gambar IV.1 Format Kanvas
Sumber: Data Pribadi (2019)

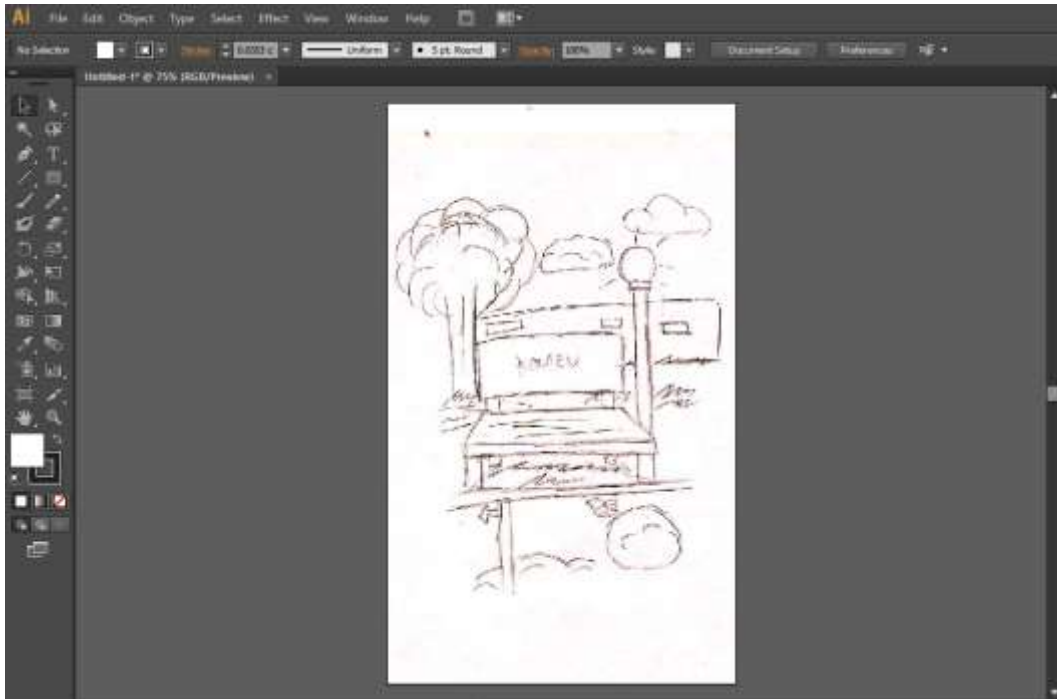
Format yang digunakan yaitu menyesuaikan dengan ukuran resolusi telepon pintar pada umumnya yaitu WVGA 480px x 800px dengan pewarnaan CMYK agar warna lebih ramah dan kualitas resolusi 72ppi agar ukuran aplikasi tetap kecil, ringan dan bekerja optimal.



Gambar IV.2 Sketsa Menu Utama
Sumber: Data Pribadi (2019)



Gambar IV.3 Hasil Tampilan Menu Utama
Sumber: Data Pribadi (2019)



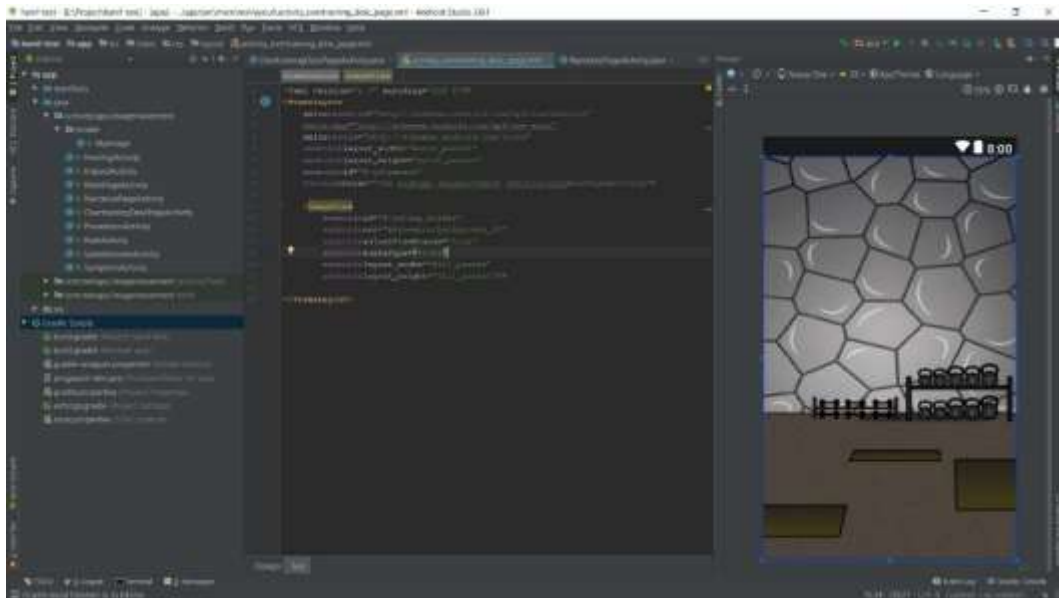
Gambar IV.4 Sketsa Awal
Sumber: Data Pribadi (2019)



Gambar IV.5 Pembentukan Tampilan Halaman Pertama
Sumber: Data Pribadi (2019)

- Pemograman Pembentukan Aplikasi

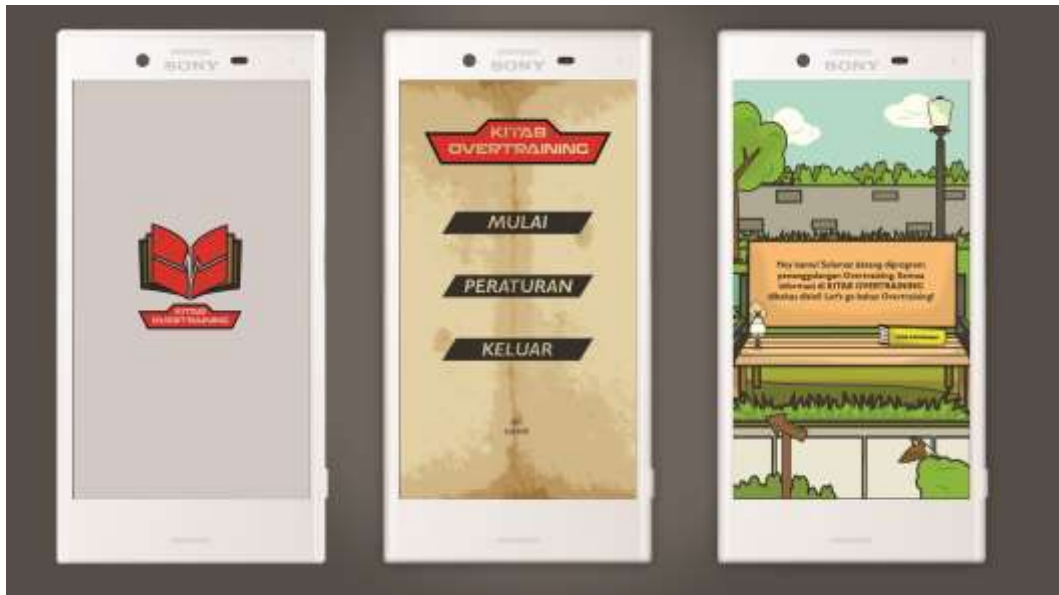
Dalam pembentukan aplikasi Android diperlukan aplikasi pemograman khusus. Aplikasi yang digunakan dalam pengembangan pemograman perancangan ini adalah Android Studio dengan versi 3.0.1 menggunakan bahasa Java.



Gambar IV.6 Proses Pemograman Aplikasi
Sumber: Data Pribadi (2019)

IV.1.2 Hasil Akhir

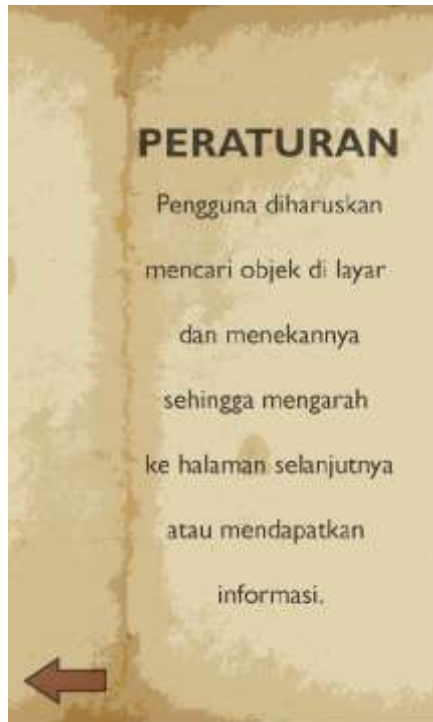
Dalam proses pengembangan aplikasi KITAB OVERTRAINING menggunakan aplikasi Android Studio sehingga hasil hanya dapat terpasang oleh android versi 5.1 (lollipop) keatas dan untuk mempublikasikan melalui Play Store. Berikut merupakan hasil dari aplikasi:



Gambar IV.7 Hasil Akhir Aplikasi
Sumber: Data Pribadi (2019)



Gambar IV.8 Menu Utama
Sumber: Data Pribadi (2019)



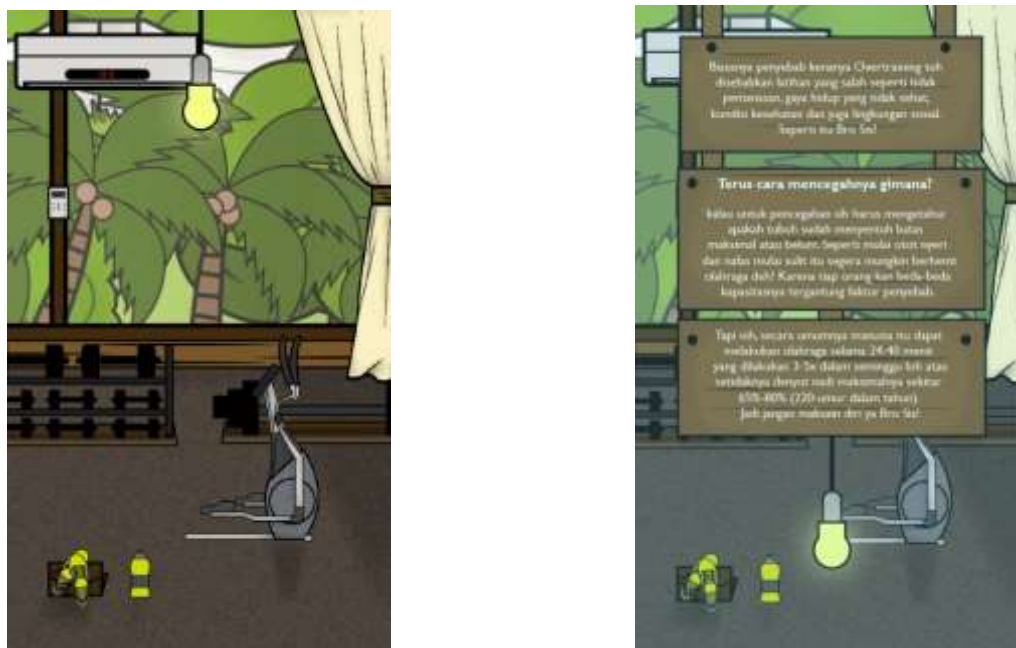
Gambar IV.9 Menu Peraturan
Sumber: Data Pribadi (2019)



Gambar IV.10 Halaman Sambutan
Sumber: Data Pribadi (2019)



Gambar IV.11 Halaman Definisi *Overtraining*
Sumber: Data Pribadi (2019)



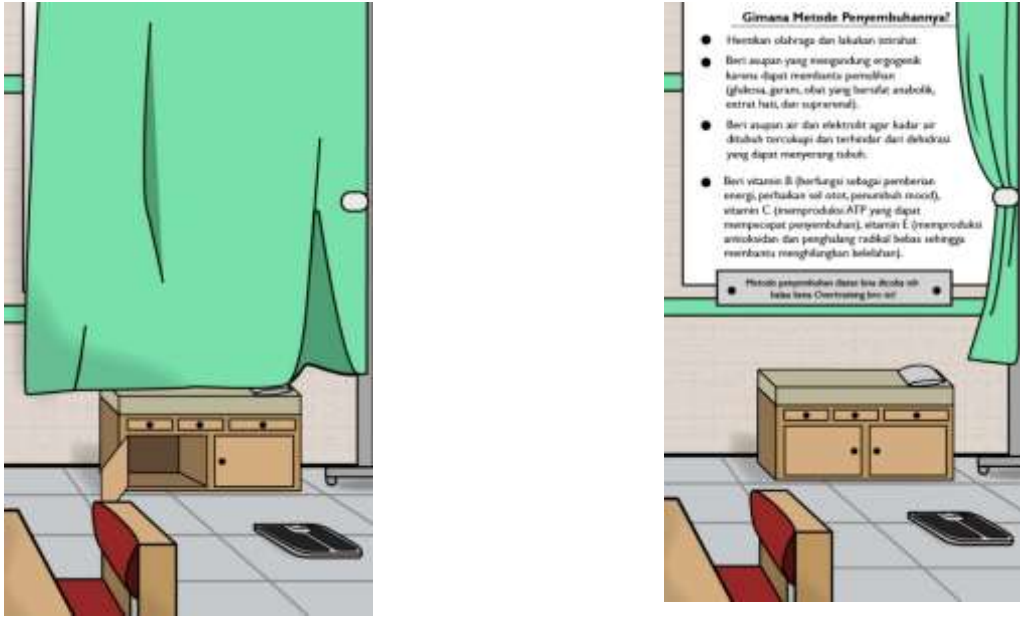
Gambar IV.12 Halaman Pencegahan
Sumber: Data Pribadi (2019)



Gambar IV.13 Halaman Gejala
Sumber: Data Pribadi (2019)



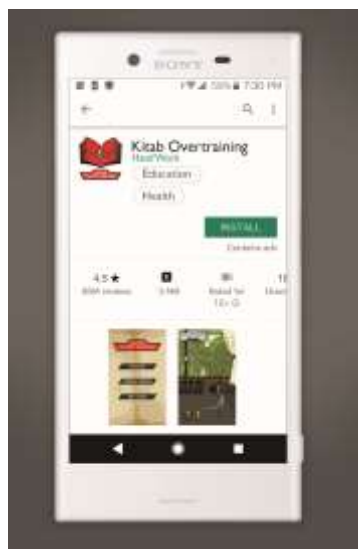
Gambar IV.14 Halaman Dampak
Sumber: Data Pribadi (2019)



Gambar IV.15 Halaman Penyembuhan
Sumber: Data Pribadi (2019)



Gambar IV.16 Halaman Komik
Sumber: Data Pribadi (2019)



Gambar IV.17 Tampilan di Play Store
Sumber: Data Pribadi (2019)

IV.2 Media Pendukung

Dalam Perancangan media informasi tentu diperlukannya media lainnya yang berfungsi sebagai penarik perhatian dan promosi dari media utamanya seperti halnya media pendukung. Media pendukung dibuat dengan tampilan yang menyampaikan informasi dimana aplikasi dapat diunduh. Berikut adalah beberapa media pendukung yang ditentukan berdasarkan kesesuaian perancangan dalam media utama:

- Kaus Jersey

Kaus jersey dipilih dikarenakan penyesuaian tema yaitu olahraga. Oleh itu, kaus promosi KITAB OVERTRAINING dapat digunakan untuk berolahraga. Bahan kain yang digunakan jersey ini yaitu dryfit benzema. Pemilihan dryfit benzema dibandingkan bahan dryfit lain dikarenakan memiliki pori-pori pada kain yang besar, sehingga ketika digunakan berolahraga ventilasi angin dapat masuk lebih baik. Pada kaus jersey terdapat logo dari aplikasi bagian depan dan penjelasan mengenai aplikasi dan *QR Code* di belakang agar khalayak mengetahui aplikasi tersebut terlebih dahulu sebelum mencoba. Pemilihan warna utama putih agar khalayak dapat menerima pesan yang disampaikan secara langsung. Ukuran yang distribusikan berupa ukura S, M, L dan XL. Penyablonan menggunakan sistem print *offset*.



Gambar IV.18 Kaus Jersey
Sumber: Data Pribadi (2019)

- Botol Minum

Botol minum yang digunakan merupakan botol minum berbahan alumunium berkualitas tinggi. Hal tersebut dipilih dikarenakan botol minum ditunjukkan untuk digunakan diluar ruangan dan bahan alumunium dapat menahan temperatur air didalamnya agar lebih lama sejuk ketimbang botol plastik. Botol minum yang digunakan berdimensi tinggi 21 cm, diameter 7 cm, kedalaman 18 cm dan daya tampung 600 ml. Teknik percetakan di botol minum menggunakan *thermal printing* dengan tinta khusus.



Gambar IV.19 Botol Minum
Sumber: Data Pribadi (2019)

- Tas Serut

Tas yang digunakan merupakan jenis tas serut bagian luar berbahan kain parasut, tali kur yang kuat dan bagian dalam terdapat furing tahan air. Ditujukan untuk penggunaan luar ruangan agar membawa barang-barang lebih mudah karena ukurannya yang padat dan fleksibel dapat membesar mengecil tergantung isi didalamnya. Memiliki dimensi 32 cm x 42 cm dengan teknik cetak menggunakan *thermal printing*.



Gambar IV.20 Tas Serut
Sumber: Data Pribadi (2019)

- Kalender Duduk

Kalender yang digunakan merupakan kalender duduk berukuran 21cm x 15cm. Untuk bahan dudukan pada kalender berupa duplex 210gr dan untuk lembaran kalendernya berhalaman 8 beserta sampul dengan menggunakan bahan *art paper* 120 gr.



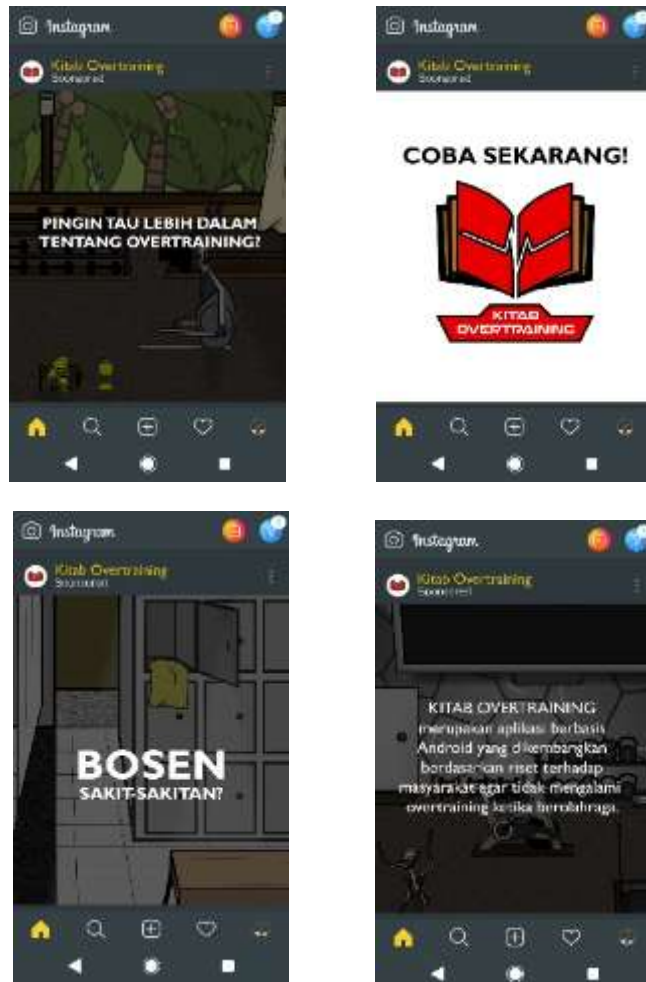
Gambar IV.21 Kalender Duduk
Sumber: Data Pribadi (2019)

- Poster Digital

Poster yang digunakan merupakan poster digital yang dimasukkan ke sosial media Instagram sebagai iklan di Instagram Story dan Post berupa posting gambar. Format yang digunakan untuk iklan gambar di Instagram yaitu 800px x 800px, rasio 1:1, berisi 4 gambar yang dapat digeser ke kiri. Format iklan pada Instagram Story yaitu 1080px x 1920px dengan rasio 9:16.



Gambar IV.22 Iklan Instagram Story
 Sumber: Data Pribadi (2019)



Gambar IV.23 Iklan Instagram Gambar
 Sumber: Data Pribadi (2019)

- Brosur

Brosur menggunakan format ukuran kertas A4 yaitu 21 cm x 29,7 cm. Bahan yang digunakan adalah *art paper* 120gr dengan cara metode cetak *offset* karena akan diproduksi masif. Konten dalam brosur dicetak depan-belakang dalam 1 lembar berisi 6 halaman.



Gambar IV.24 Brosur
Sumber: Data Pribadi (2019)

- Spanduk Y-Banner

Y-Banner merupakan spanduk dengan dudukan Y. Pemilihan dudukan Y karena memiliki material dan kontruksi lebih kokoh dari X yaitu besi pada bagian kaki-kakinya. Untuk format yang digunakan adalah 60 cm x 160 cm dengan bahan flexi korea sehingga cocok untuk digunakan di pameran luar dan dalam ruangan.



Gambar IV.25 Spanduk Y-Banner
Sumber: Data Pribadi (2019)