BAB IV

TEKNIS PRODUKSI MEDIA

4.1 Konsep Media

Dalam proses produksi media promosi *Nokia App Developer Championship* dilakukan melalui beberapa tahap yaitu :

a. Tahap Sketsa Awal

Sketsa awal adalah proses pencarian bentuk pertama dari visual media promosi ini. Tahap ini dibuat dalam bentuk gambar yang dibuat menggunakan alat tulis. Sketsa dugunakan sebagai acuan desain dan Tahap sketsa dilakukan untuk mempermudah dalam proses eksekusi visual.

b. Tahap Eksekusi Visual

Eksekusi visual adalah tahap dimana dilakukannya proses visual, dalam hal ini proses visual adalah membuat hasil sketsa gambar menjadi digital dengan software tertentu.

c. Tahap Perancangan

Tahap perancangan adalah tahap penting untuk merancang media-media informasi yang akan dibuat sesuai dengan konsep yang telah ditetapkan. Langkah pertama proses perancangan ini adalah mengolah *key visual* dan *tagline* yang sudah dilakukan pada tahap eksekusi visual. Setelah di olah sedemikian rupa maka tahap selanjutnya adalah membuat *layout* dan memasukan informasi yang akan disampaikan.

4.2 Teknis Perancangan

1. Iklan Televisi

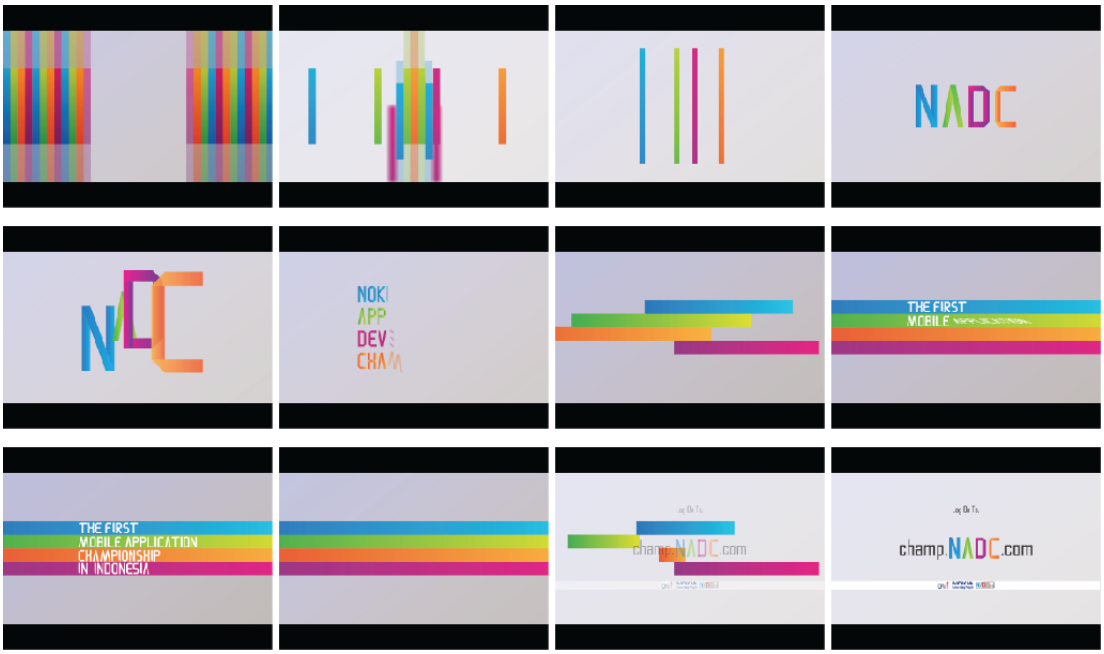
Format Media : AVI

Resolusi HDTV : 1280 x 720 px

Frame rate : 29 *Frames/Second*

Durasi : 21 detik

Jenis : *Motions Graphic*



Gambar IV.1 Tampilan Media Iklan Televisi NADC

Iklan ini ditayangkan pada awal dan akhir acara suatu program televisi, iklan ini relatif singkat yaitu hanya 21 detik saja, iklan ini fokus kepada mengajak untuk mendaftar menjadi peserta kompetisi melalui situs *champ.nadc.com*.

2. *Website* Sebagai media utama

- Sfesifikasi *Website*

  Jenis *Website* : *Website Dynamic*

  Pemogram : *Html, Php, Css, Java Script* dan *Flash*

  Domain : *.Com* dengan nama situs *champ.nadc.com*

- Tujuan

  Dibuatnya *website* resmi *Nokia App Developer Championship* (NADC), adalah sebagai media yang mendukung program promosi, selain itu sebagai media utama yang menjadi pusat informasi *event* dan kompetisi selama program promosi dilaksanakan.

- Target audien

  Target audien program promosi yaitu Mahasiswa umur 20 – 25 tahun, laki-laki maupun perempuan. Target audien Mahasiswa dipilih karena Mahasiswa di anggap akrab dengan teknologi.

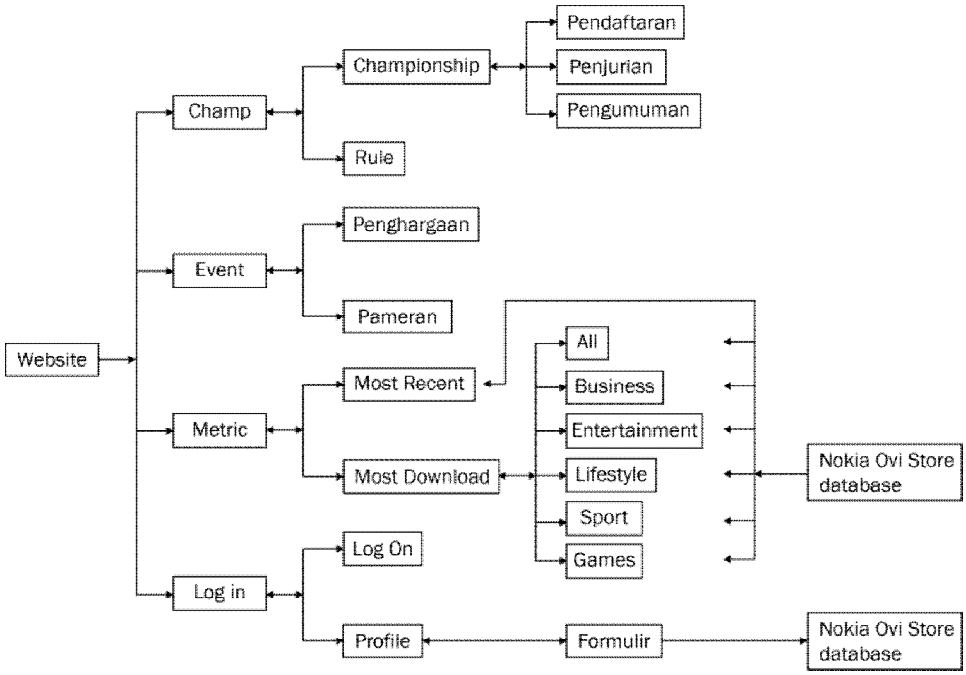
- Solusi media

  Website ini terdiri dari empat halaman utama yaitu *login*, *metric*, *event*, *champ*. Pada halaman *Login* terdapat formulir pendaftaran, dan sub halaman yaitu halaman *Profile*. Pada halaman *Metric* halaman ini berfungsi untuk memonitor aplikasi yang masuk dalam kompetisi. Halaman *Event* pada halaman ini dijelaskan tentang *event* pameran, *event* penghargaan, dan hadiah. Dan halaman *Champ* berisi tentang informasi kompetisi pendaftaran,penjurian, dan pengumuman.

- Konsep *domain*

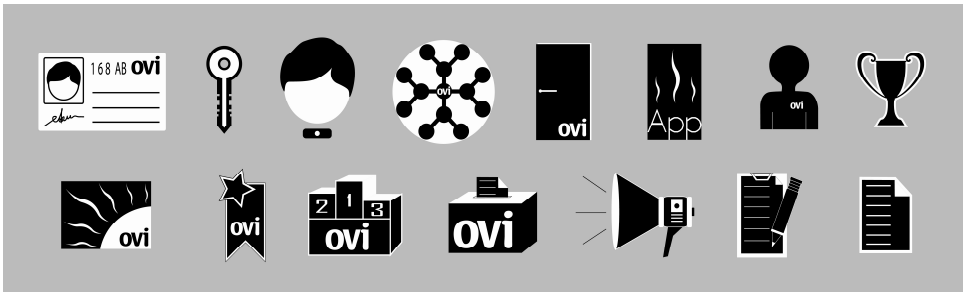
  Domain yang dipakai dalam situs ini adalah *.com* dengan nama alamat *champ.NADC.com*, dengan nama yang diawali dengan kata "*champ*" yang merupakan kependekan dari *championship* memberikan keunikan tersendiri dan khas. Domain *.com* (*commercial*) dipakai karena pada dasarnya *event* ini adalah bersipat komersial demi tujuan promosi Nokia ovi *store*.

- *Site Map Website*



Bagan IV.1 *Site Map Website* NADC

- *Ikon* (Tombol)



Gambar IV.2 Tampilan *Ikon* (Tombol) *Website* NADC

Ikon di atas berfungsi sebagai tombol setiap *ikon* mewakili informasi yang akan disampaikan oleh halaman yang di wakilinya, semua bentuk visual setiap *ikon* disesuaikan dengan karakteristik informasi yang akan disampaikan pada masing-masing halaman pada *website* tersebut dalam hal ini situs *champ.nadc.com*.

- *Layout*

Layout yang digunakan sederhana *simpel* dan akrab, tombol dibuat sedemikian rupa sehingga simpel namun tetap unik, *bodytekt* berada ditengah dengah, dengan pendekatan bahasa yang akrab, tombol utama berada pada header.



Gambar IV.3 *Layout Website* NADC

- Tipografi

  Body tekt menggunakan huruf segoe ui, *header* dan ilustrasi menggunakan huruf *nadc flip font*. Huruf yang dipakai memiliki tingkat keterbacaan yang tinggi. Dan kesesuain dengan konsep visual.

  Segoe UI

  A B C D E F G H I J K L M N O P Q R S T U V W X Y Z

  a b c e f g h i j k l m n o p q r s t u v w x y z

  0 1 2 3 4 5 6 7 8 9

- Illustrasi



Gambar IV.4 Tampilan Illustrasi pada *Website* NADC

Terinpirasi dari goresan kuas seorang seniman, dengan analogi bahwa membuat aplikasi *mobile* itu sama seperti berkarya seni, perlu perencanaan konsep, ekspresi, serta ketelitian. Ilustrasi *ikon* aplikasi *mobile* Nokia ini mewakili setiap kategori aplikasi didesain dengan illustrasi goresan kuas.

Setiap ilustrasi *ikon* aplikasi tersebut akan berubah warna sesuai dengan warna halaman yang di tuju, secara otomatis pada saat tombol di klik, hal tersebut memberikan kesan yang dinamis.

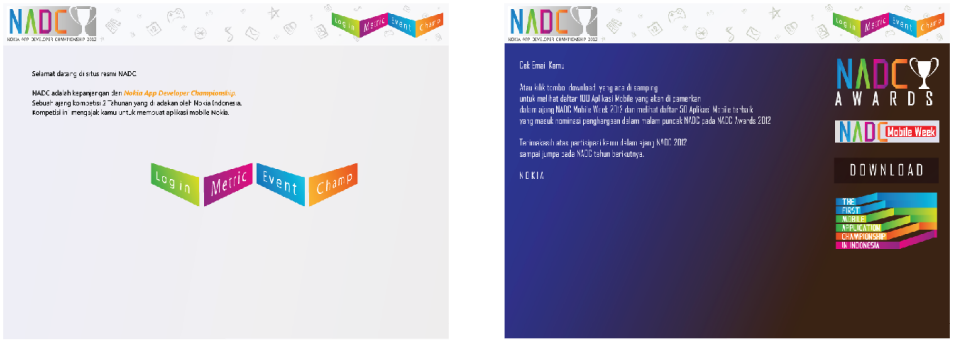
- Warna



Gambar IV.5 Tampilan Warna pada *Website* NADC

Warna yang dominan digunakan adalah warna gradasi yang berkesan penuh ekspresi namun tetap akrab.

- Tampilan Akhir *Website* NADC



Gambar IV.6 Tampilan Halaman Awal *Website* NADC



Gambar IV.7 Tampilan Halaman *Log On* dan Halaman *profile* versi belum *Log On*



Gambar IV.8 Tampilan Halaman *Profile* dan Halaman *Most Download App*





Gambar IV.9 Tampilan Halaman *Most Recent App* dan Halaman *NADC Mobile Week*





Gambar IV.10 Tampilan Halaman *NADC Awards* dan Halaman *Rule*





Gambar IV.11 Tampilan Halaman *Championship* dan Halaman Pendaftaran



Gambar IV.12 Tampilan Halaman Penjurian dan Halaman Pengumuman

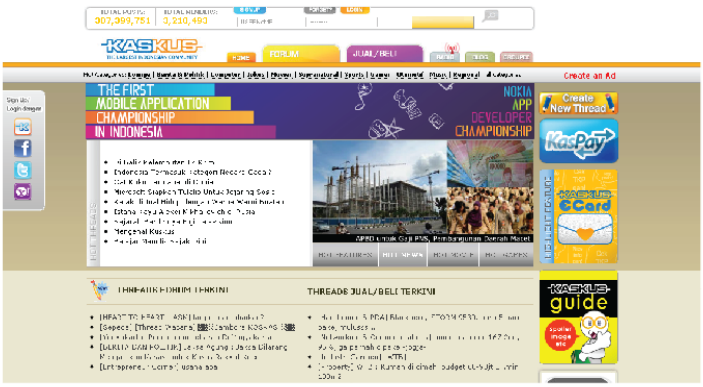
3. *Web Banner*

Web Banner dipasang pada situs yang akrab dengan dunia mahasiswa misalnya di *www.kaskus.us*, yang merupakan situs komunitas terbesar di Indonesia. Atau di pasang di *detik.com*, *okezone.com* dan sebagainya. *Web Banner* akan langsung menuju ke situs *champ.nadc.com*.

- Data Teknis *Web Banner*

  Ukuran : 728 x 364 px
  Jenis : *Flash Media*
  Format : SWF

- Penempatan *Web Banner*



Gambar IV.13 Tampilan *Web Banner* NADC Pada Situs Kaskus

- Tampilan *Web Banner*



Gambar IV.14 Tampilan *Web Banner Frame by Frame*

4. Iklan Majalah

Majalah yang dipilih adalah majalah yang bertema teknologi seluler dan komputer, misalnya seperti majalah *Forsel*, majalah *Gadget*, majalah Info Komputer, dan lain sebagainya. Media iklan pada majalah dipilih karena majalah memiliki pembaca yang lebih selektif.

- Sfesifikasi Iklan Majalah

Ukuran A4 : 29,7 cm x 21
Jenis kertas : *Art Paper*
Teknik : *Digital Laser Print*

- Tampilan Iklan Majalah



Gambar IV.15 Tampilan Media Iklan Majalah

- Penempatan Iklan Majalah

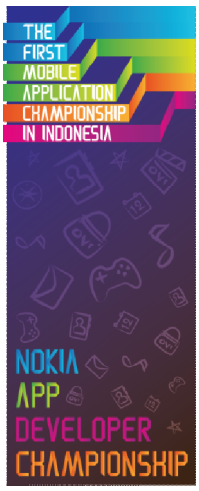


Gambar IV.16 Tampilan Iklan Majalah NADC pada Majalah *Mobile Guide*

5. Facebook *Page*

Merupakan media pendukung dari *website*, berisi informasi tentang kegiatan dan aktifitas kompetisi dan *event* selama program promosi NADC berlangsung. Facebook dipilih karena memiliki fleksibilitas yang tinggi mudah di akses dan akrab dengan kalangan anak muda, sekaligus Facebook merupakan *social media network* terpopuler saat ini.

- *Profile Picture* Facebook



Gambar IV.17 Tampilan *Profile Picture* Facebook *Page* NADC

- Tampilan NADC *Facebook Page*



Gambar IV.18 Tampilan Laman *Facebook Page* NADC

6. Poster

Media poster di pilih karena memiliki kelebihan yang tidak dimiliki oleh media lainnya, poster langsung menyampaikan pesan kepada target *audience*, poster menyampaikan pesan relatif lebih detail.

- Data Teknis

  Ukuran A3 : 29.7 cm x 42 cm
  Jenis kertas : *Art Paper*
  Teknik : *Digital Laser Print*

- Tampilan Poster



Gambar IV.19 Tampilan Media Poster NADC

- Penempatan Poster



Gambar IV.20 Tampilan Akhir Poster NADC

7. *Leaflet*

Media *leaflet* di pilih karena memiliki kelebihan yang tidak dimiliki oleh media lainnya, *Leaflet* langsung menyampaikan pesan kepada target *audience*, *Leaflet* dapat menyampaikan pesan relatif lebih detail.

- Data teknis

  Ukuran A5 : 14,8 cm x 21 cm
  Jenis kertas : *Art Paper*
  Teknik : *Digital laser print*

- Tampilan *Leaflet*



Gambar IV.21 Tampilan Media *Leaflet* NADC

- Penempatan *Leaflet*



Gambar IV.22 Tampilan Akhir *Leaflet* NADC

8. *Stand Exhibition* Pameran

A. *Frame Display* Aplikasi

- Data Teknis
  Tinggi : 2,5 m
  Panjang : 2 m
  Lebar : 0.75 m
  Ketebalan : 10 cm
  Bahan : Kayu Triplek, Akrilik.
  Tambahan : Layar Led 32 Inch
  Kontroler : *Handphone* Nokia

- Tampilan *Frame Display* Aplikasi



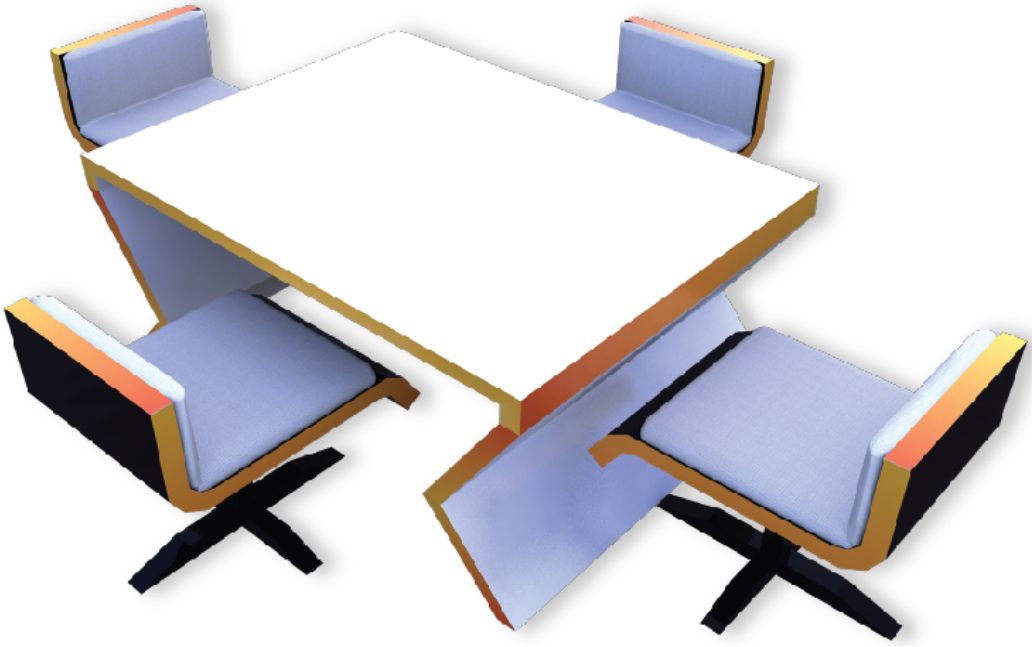
Gambar IV.23 Tampilan *Frame Display* Aplikasi

B. Kursi dan Meja *Stand* Pameran

- Data Teknis Kursi
  Tinggi : 115 cm
  Panjang : 75
  Lebar : 65 cm
  Ketebalan : 2 cm
  Bahan : Plastik, Akrilik.

- Data Teknis Meja
  Tinggi : 145 cm
  Panjang : 150 cm
  Lebar : 100 cm
  Ketebalan : 2 cm
  Bahan : Plastik, Akrilik.

- Tampilan Kursi dan Meja *Stand* Pameran

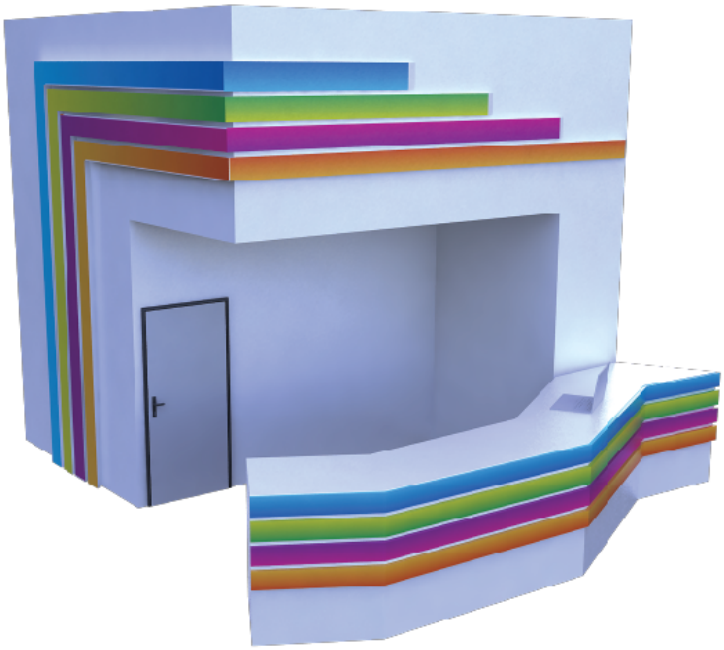


Gambar IV.24 Tampilan Kursi dan Meja *Stand* Pameran

C. *Front Office Display Stand* pameran

- Data Teknis *Front Office Display*
  Tinggi : 5 m
  Panjang : 3 m
  Lebar : 2 m
  Bahan : Kayu, Lapis akrilik.

- Tampilan *Front Office Display*



Gambar IV.25 Tampilan *Front Office Display* Pameran

D. *Live DJ Display Stand* Pameran

- Data Teknis *Live DJ Dispalay Stand*
  Luas : 10 X 6 M
  Bahan : Kayu, lapis akrilik.

- Tampilan *Live DJ Display Stand* Pameran



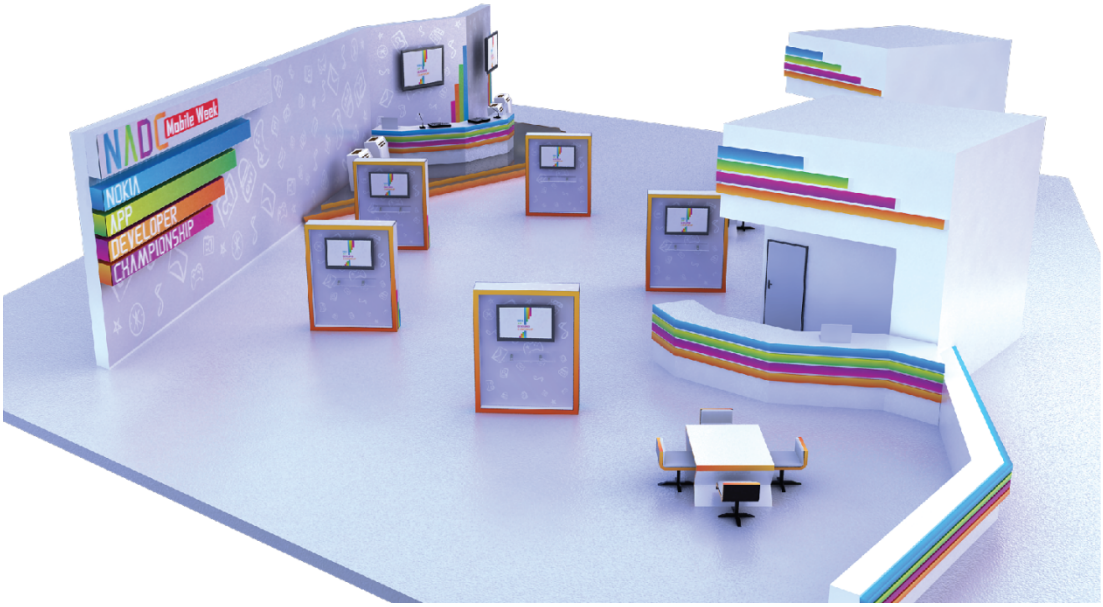
Gambar IV.26 Tampilan *Live DJ Display Stand* Pameran

E. *Stand Exhibition* NADC *Mobile Week*

- Data Teknis *Stand Exhibition* NADC *Mobile Week*

  Luas : 20 X 15 M

- Tampilan *Exhibition* NADC *Mobile Week*



Gambar IV.27 Tampilan *Stand Exhibition* NADC *Mobile Week*

9. *Stand Exhibition Penghargaan*

A. *Podium* penghargaan

- Data Teknis
  Tinggi : 135 cm
  Panjang : 55 cm
  Lebar : 75 cm
  Ketebalan : 5 cm
  Bahan : Akrilik, Stiker
  Tambahan : *Microphone*

- Tampilan *Podium* Penghargaan



Gambar IV.28 Tampilan *Podium* Penghargaan

B. Podium peringkat

- Data Teknis
  Tinggi : 85 cm
  Panjang : 255 cm
  Lebar : 115 cm
  Ketebalan : 5 cm
  Bahan : Akrilik. Stiker

- Tampilan Podium Peringkat



Gambar IV.29 Tampilan *Podium* Peringkat

C. *Stand Exhibition Penghargaan*

- Data Teknis
  Luas : 20 x 10 m

- Tampilan *Stand Exhibition* Penghargaan



Gambar IV.30 Tampilan *Stand Exhibition* Penghargaan

10. Piala Penghargaan

Wujud apresiasi dan penghargaan Nokia terhadap *App Developer*. Selain hadiah juga mendapatkan Piala.

- Data Teknis
  Tinggi : 25 cm
  Panjang : 10 m
  Lebar : 5 cm
  Ketebalan : 1 cm
  Bahan : Akrilik.

- Tampilan Piala penghargaan



Gambar IV.31 Tampilan Piala penghargaan

11. Sertifikat Penghargaan

Wujud apresiasi dan penghargaan Nokia terhadap *App Developer*. Selain hadiah juga mendapatkan Sertifikat.

- Data Teknis
  Ukuran A4 : 29.7 cm x 21 cm
  Teknik : *Digital Laser Print*

- Tampilan Sertifikat Penghargaan



Gambar IV.32 Tampilan Sertifikat Penghargaan



Gambar IV.33 Tampilan Akhir Sertifikat Penghargaan

11. Aksesoris NADC

Seluruh media aksesoris akan disebarkan pada saat berlangsungnya *Event Nadc Mobile Week*. Semua aksesoris akan dibagikan kepada pemenang kuis pada saat *Event*.

- *T-Shirt*
  Bahan : *Cotton*
  Ukuran : *All Size*





Gambar IV.34 Tampilan Akhir *T-Shirt* NADC

- Pin
  Ukuran media : Diameter 4.4 cm



Gambar IV.35 Tampilan Akhir PIN NADC

- Mug



Gambar IV.36 Tampilan Akhir Mug NADC