BAB IV

MEDIA DAN TEKNIS PRODUKSI

4.1 Teknis Media

Dalam pelaksanaan teknis media, terlebih dahulu menyiapkan rencana yang terdiri dari beberapa tahap. Tahap pertama yang harus dilakukan pada pembuatan situs dongeng binatang (fabel), adalah mempersiapkan segala peralatan, data dan sarana penunjang yang dibutuhkan dalam pembuatan situs ini yaitu perangkat keras (*hardware*) dan perangkat lunak (*software*). Tahap ini sangat penting dalam proses pembuatan situs dongeng binatang (fabel), agar pada pelaksanaannya dapat berjalan dengan lancar.

Tahap berikutnya adalah tahap perencanaan, tahap ini terdiri dari penentuan ide atau gagasan, sistem navigasi (*site map*), studi ikon, dan penempatan elemen-elemen multimedia serta desain dan produksinya.

4.1.1 Perangkat Keras (*Hardware*)

Melalui kecanggihan yang dimiliki komputer, desainer dapat melakukan pekerjaan dengan lebih mudah. Perangkat keras yang mendukung dalam proses pembuatan situs ini adalah sebagai berikut:

- Monitor (Benq 17’Inc)
- Processor (AMD Athlon 64 X2 2,2 GHz)
- VGA Card (ATI HIS HD 4670)
- Memory (DDR2 2 GB)
- Hardisk (Seagate 500 GB)

- Printer (Epson T20)

4.1.2 Perangkat Lunak (*Software*)

Dalam perancangan situs dongeng binatang (fabel), penggunaan fasilitas kerja perancangan merupakan pemanfaatan fungsi *software* grafis, diantaranya:

a. Adobe Photoshop CS3 Professional

Pada perancangan situs ini, software yang digunakan yaitu Adobe Photoshop untuk pengolahan gambar (*image*) dan warna (*coloring*).

b. Corel Draw X4

Software Corel Draw X4 digunakan untuk *tracing* dari sketsa manual, membuat ikon, ilustrasi, logo dan tampilan dari setiap halaman yang ada di dalam situs.

c. Adobe Flash CS3 Professional

Digunakan untuk menghubungkan tampilan satu dan tampilan lainnya dan penambahan efek. Selain itu Flash digunakan untuk membat tampilan menjadi sebuah situs.

4.2 Material dan Teknis Produksi

Adapun material yang digunakan pada produksi media *situs* seperti rincian sebagai berikut:

a. Media Utama

- Situs FABELINDONESIA.com

  Material : *Web* dinamis dengan format *HTML* dan *Flash*

  Teknis : *Edit html* dan *edit flash*

  Resolusi : 1024 x 768 *Pixels*



Gambar IV.10 Beranda (*Home*)



Gambar IV.11 Halaman situs

b. Media Pendukung

- Kalender

Setiap orang membutuhkan kalender sebagai pengingat tanggal. Media kalender akan mudah dilihat dan diingat karena sering digunakan di dalam rumah, dan lama-kelamaan orang yang menggunakan akan terbiasa bahkan tertarik untuk mengetahui lebih jauh mengenai gambar itu.

Konsep desain yang dibuat adalah pembuatan kalender berbentuk kubus, dimana tiap sisi kubus terdapat nama hari, bulan, dan angka untuk penanggalan. Bentuk kubus terdiri empat buah dengan menggunakan warna hijau dan kuning keemasan, warna dan ilustrasi ini mengikuti konsep media utama. Tata cara penggunaan yaitu ketika ingin mengganti tanggal, maka kubus tersebut tinggal dibalik atau diputar ke angka sesuai tanggal yang berlaku.

- Material : *Art Paper* 210 gram
- Teknis : Separasi
- Ukuran : 16,5 x 5,5 cm



Gambar IV.12 Kalender

- *Mouse Pad*

Media ini sangat cocok sebagai media pendukung, karena selalu digunakan berbarengan dengan komputer. Dan bahkan ketika mengakses internet, akan mudah dilihat, sehingga kemungkinan besar akan langsung dicari alamatnya di internet.

Konsepnya adalah menampilkan ilustrasi gambar cerita binatang, dimedia kain yang jadi bantalan *optik mouse*, dengan memasukkan logo dan mandatori atau sponsor, sehingga mudah diingat. Bentuk ilustrasinya sendiri sesuai dengan konsep media utama, dan bentuk persegi hanya mengikuti bentuk dasar media yang menjadi objeknya.

- Material : Kain Katun
- Teknis : *Digital Pressing*
- Ukuran : 17 x 21 cm



Gambar IV.13 Mouse Pad

- Stiker

Stiker dibagikan secara cuma-cuma ke setiap orang. bentuknya yang kecil, mudah, dan tahan lama.

Konsep yang dibuat yaitu hanya menampilkan visualisasi logo situs dengan warna hijau sebagai warna utama, dan karakter kancil sebagai ikon cerita binatang dan ikon situs ini. Teks hanya terdiri dari nama produk dan tagline, karena stiker sendiri bukan untuk dibaca tapi sebagai pengingat. Bentuk visual hanya berbentuk *outline* sesuai konsep situs dan sebagai pembatas area potong. Bentuk stiker persegi panjang mengikuti format teks.

- Material : Glosi Stiker 120 gram
- Teknis : Separasi
- Ukuran : 7,5 x 3 cm



Gambar IV.14 Stiker

- Gelas

Media gelas dapat menjadi *reminder* atau pengingat ketika target audiens yang menggunakan gelas ini hendak minum kopi, susu, atau teh. Fungsi gelas disini hanya sebagai hiasan atau dapat dipakai ketika membuka internet sambil minum kopi misalnya.

Konsep visual hanya menampilkan logo, dan logo ini sama dengan logo stiker tapi tanpa batas area potong, karena fungsi gelas ini sendiri sebagai hiasan, maka visualnya hanya sebatas logo sebagai pengingat saja. Warna gelas mengikuti warna media utama atau warna logo, namun bentuknya standar karena lebih banyak tersedia dipasaran.

- Material : Keramik, *Transfer Paper*
- Teknis : *Digital Pressing*
- Ukuran : 8 x 3 cm



Gambar IV.15 Gelas

- Pembatas Buku

Pembatas buku digunakan ketika seseorang membeli buku gambar di toko buku. Sehingga ketika membuka buku terdapat pembatas buku, pembatas ini sebagai penambah keterangan dari situs yang dituju tersebut, tentu saja pembatas ini dapat disalurkan ketika buku yang digunakan dapat bekerja sama dengan situs ini.

Konsep desain menggunakan karakter tumbuhan seperti di media utama, dan menggunakan warna dominan hijau, hanya saja selain logo pembatas buku ini dimasukkan kalimat pendukung, untuk memancing target audiens mengetahui situs ini. format pembatas buku ini berdiri (*portrait*), media ini nantinya disematkan dalam buku gambar anak-anak.

- Material : *Art Paper* 210 gram
- Teknis : Separasi
- Ukuran : 5 x 13 cm



Gambar IV.16 Pembatas Buku

- Buku Saku

Untuk sebagian orang-orang tertentu selalu menggunakan buku saku sebagai catatan kecil. Buku saku sangat berguna ketika seseorang perlu mencatat dan mudah lupa, selain itu bentuknya yang kecil dan ringkas, sehingga mudah dipakai dan dibawa.

Konsep visual menggunakan karakter sama yaitu kancil, dan judul cover menggunakan nama logo situs dengan penambahan kalimat pendukung seperti di pembatas buku. Desainnya berdiri (*portrait*) dan dibuat cover ring besi supaya mudah dibuka dan disobek ketika diperlukan. Visuali isi buku saku menampilkan *outline* garis teks seperti di media utama dan logo dibagian bawah. Bagian belakang warna hijau tanpa ilustrasi, dan hanya nama sponsor.

- Material : *Cover* Depan dan Belakang - *Art Paper* 210 gram
  Isi – HVS 80 gram
- Teknis : Separasi
- Ukuran : 9 x 13 cm



Gambar IV.17 Buku Saku

- Buku Gambar

Media ini diperuntukkan bagi anak-anak menggambar dongeng binatang, dimana hasil gambarnya dapat dimasukkan ke situs ini, dan anak tersebut dapat merchandise dari situs ini. Distribusinya dengan cara dijual di toko buku, dan dalam rangka promosi sementara dibagikan gratis.

Konsep buku gambar ini menggunakan latar binatang kancil, sesuai dengan ikon situs ini dan karakter binatang lain, karakter tumbuhan sebagai latar hutan. Warna dominan hijau disesuaikan dengan media utama, dan warna judul merah untuk tingkat kontras tajam. Karena untuk anak-anak maka bahasanya disesuaikan. Konsep desainnya sendiri lebar dan isi didalamnya berupa garis *outline* hijau sebagai garis batas dengan menyediakan area nama dan judul gambar yang akan dibuat.

- Material : *Cover* - Gloria 260 Gram
  Isi - WF 150 Gram
- Teknis : Separasi
- Ukuran : 30 x 20 cm



Gambar IV.18 Buku Gambar

- Celemek

Benda yang berfungsi sebagai pelindung baju ibu-ibu dari kotoran di dapur ini, sangat berguna sehingga sering dipakai, untuk itu media ini dirasa penting jika menyangkut target audiensnya ibu-ibu.

Konsep visual celemek ini hanya menggunakan warna hijau, dan desain bentuk celemek standar tanpa ilustrasi. Ditengah celemek terdapat kalimat fabel Indonesia.com tanpa menggunakan tagline, karena dalam jarak tertentu tidak terlihat. Celemek dibuat dua buah yaitu besar untuk ibu dan kecil untuk anak, karena konsepnya sendiri adalah kebersamaan.

- Material : Kain Katun
- Teknis : Jahit Bordir
- Ukuran : 8 x 1 cm



Gambar IV.19 Celemek