BAB IV

TEKNIS PRODUKSI MEDIA

4.1 Teknis Media

Dalam proses pembuatan media yang akan digunakan, penulis melakukan beberapa tahapan :

- ***Tahap Sketsa***

Tahap awal dari pembuatan media adalah proses pembuatan sketsa, yang berguna untuk mencari bentuk-bentuk tampilan objek yang akan diaplikasikan kedalam sebuah media.

- ***Tahap Pemotretan***

  Setelah menemukan rancangan visual yang sesuai, kemudian melakukan proses pemotretan guna mendapatkan gambar yang di butuhkan dalam proses perancangan media informasi.

- ***Tahap Perancangan***

Setelah selesai mengolah objek-objek utama media, tahapan selanjutnya adalah merancang media-media yang digunakan sesuai dengan konsep awal yang telah ditetapkan. Termasuk dalam tahap perancangan adalah

proses pembutan *layout* media dan juga memasukan informasi yang akan disampaikan dalam media.

- ***Finishing***

  Setelah mendapatkan tampilan media yang diharapkan, baru dilakukan proses cetak.

4.2 Teknis Produksi Media

Jenis media yang akan diproduksi ialah sebagai berikut :

4.2.1 Kop surat



Gambar 4.1. Kop surat

Media ini sangat penting sekali karena kop surat sering digunakan untuk kebutuhan surat-menyurat dalam bentuk resmi, sehingga hal ini dapat memperkuat konsistensi brand dalam hal surat- menyurat,

4.2.2 Amplop



Gambar 4.2. Amplop

Media amplop memegang peran penting dalam berkomunikasi, hal tersebut dapat mendukung desain visual yang ada pada kop surat, sehingga ini akan menjadi hal yang menarik dan memperkuat identitas visual pada Unikom.

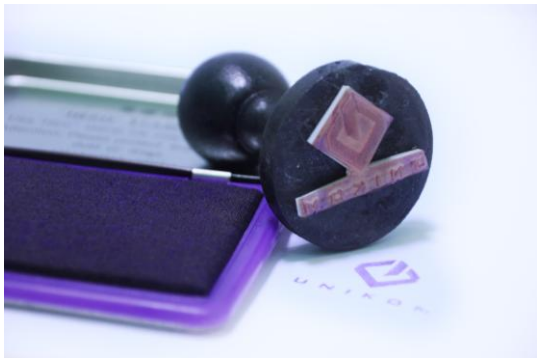
4.2.3 Kartu Nama



Gambar 4.3. kartu Nama

Media kartu nama memiliki peranan penting dalam berkomunikasi selain karena bentuknya yang kecil dan dapan dimasukan kedalam dompet media ini juga mudah untuk dibawa kemana saja untuk memperlancar komunikasi.

4.2.4 Stempel



Gambar 4.4. Stempel

Media ini sangat memiliki peranan yang penting karena stempel digunakan untuk mensahkan dokumen-dokumen penting atau juga melegalisir dokumen yang resmi,

4.2.5 Kepingan CD



Gambar 4.5. Kepingan CD

Media kepingan CD berperan penting dalam menyimpan data-data yang bersifat piranti lunak, hal ini juga dapat digunakan pada mahasiswa ketika mengumpulkan tugas dengan bentuk piranti lunak.

4.2.6 File Folder



Gambar 4.6. File Folder

Media ini sangat dibutuhkan untuk menyimpan berkas-berkas atau dokumen agar data yang menumpuk di meja tidak terlihat berantakan dan juga tidak hilang.

4.2.7 Binder



Gambar 4.7. Binder

Media ini seringkali digunakan oleh para mahasiswa baik untuk mencatat pelajaran ataupun sebagai catatan pribadi, sehingga media ini tepat sekali untuk dijadikan media *company profile* .

4.2.8 ID Card



Gambar 4.8. Gantungan Kunci

Media ini dibutuhkan sebagai tanda pengenal mahasiswa yang menjadi panitia acara, dan juga berguna sebagai identitas diri bagi para karyawan Unikom.

4.2.9 Name Plate



Gambar 4.9. Name Plate

Media ini sangat bermanfaat karena digunakan untuk tanda pengenal diatas meja kantor, memberi informasi nama dan jabatan yang disandang oleh orang yang menduduki meja.

4.2.10 Jam Dinding



Gambar 4.10. Jam Dinding

Jam dinding diberikan kepada para calon mahasiswa yang telah mendaptarkan diri mereka ke Unikom.

4.2.11 Mug



Gambar 4.11. Mug

Media ini berfungsi sebagai media pengingat, gimmick ini menampilkan logo brand dari Unikom, sehingga logo mudah diingat ketika para mahasiswa mengerjakan tugas dengan ditemani segelas minuman,

4.2.12 Gantungan Kunci



Gambar 4.12. Gantungan Kunci

Gantungan kunci diberikan kepada para calon mahasiswa secara gratis,

4.2.13 Pin



Gambar 4.13. Pin

Pin diberikan kepada para calon mahasiswa dan juga pengunjung yang datang ke kampus Unikom,

4.2.14 Mouse Pad



Gambar 4.14. Mouse Pad

Media ini banyak digunakan para mahasiswa karna sering kali mereka menggunakan komputer dan key mouse untuk mengerjakan tugas.

4.2.15 Dasi



Gambar 4.15. Dasi

Media ini digunakan para mahasiswa pada saat masa-masa ujian

4.2.16 Kemeja Putih



Gambar 4.16. Kemeja Putih

Kemeja putih digunakan secara resmi pada masa ujian di Unikom baik pada saat UTS dan UAS,

4.2.17 Jas Almamater



Gambar 4.12. Jas Almamater

Media ini digunakan para mahasiswa pada saat acara resmi dan dibagikan pada saat menjadi mahasiswa baru.

4.2.18 Sign System



Gambar 4.12. Gantungan Kunci

Media ini digunakan untuk memberikan informasi ruangan dan juga fasilitas yang ada di gedung kampus.

4.3 Spesifikasi Hardware dan Software

4.3.1 Hardware

Pentium(R) Dual-Core CPU E2210 @ 2.20GHz, Memory / RAM 2 GB, Video Card ATI Radeon HD 3600 Series Memory 512 Mb

4.3.2 Software

- Adobe Photoshop CS3
- Adobe Ilustrator CS3