BAB IV

TEKNIS PRODUKSI MEDIA

IV.1. Media Utama

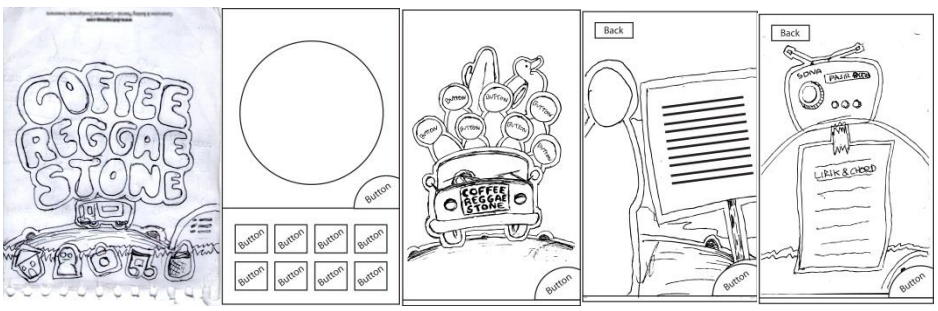
Media utama yang dipilih adalah aplikasi *smartphone* android, aplikasi ini dirancang dengan ukuran 800 pixel x 480 pixel yang merupakan ukuran standar dari aplikasi ini, dengan orientasi portrait. Perancangan dengan ukuran tersebut mengikuti aplikasi – aplikasi yang sudah ada seperti BBM, Instagram dan lain – lain. Selain itu, untuk kenyamanan pengguna dalam menggunakan aplikasi tersebut.

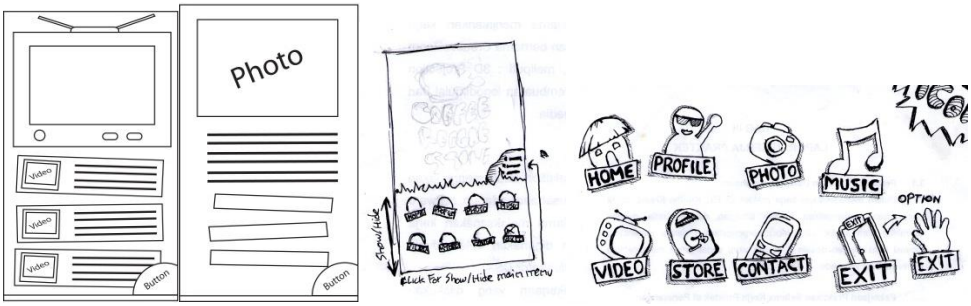
IV.2. Teknis Pembuatan Aplikasi

Proses pembuatan aplikasi dilakukan secara bertahap dengan urutan membuat sketsa, proses digitalisasi, pembuatan animasi hingga pemrograman yang diperlukan. Adapun urutan proses pembuatannya secara rinci dijelaskan sebagai berikut :

IV.2.1. Pembuatan Sketsa

Sketsa secara umum dikenal sebagai bagan atau rencana bagi sebuah karya. Atau dalam bahasa sehari-hari berarti sekumpulan coretan-coretan yang nantinya akan menjadi sebuah gambar. Dalam pengertian itu, sketsa lebih merupakan gambar kasar, bersifat sementara, baik diatas kertas, diatas kanvas maupun secara digital, dengan tujuan untuk dikerjakan lebih lanjut.





Gambar IV.1 Sketsa

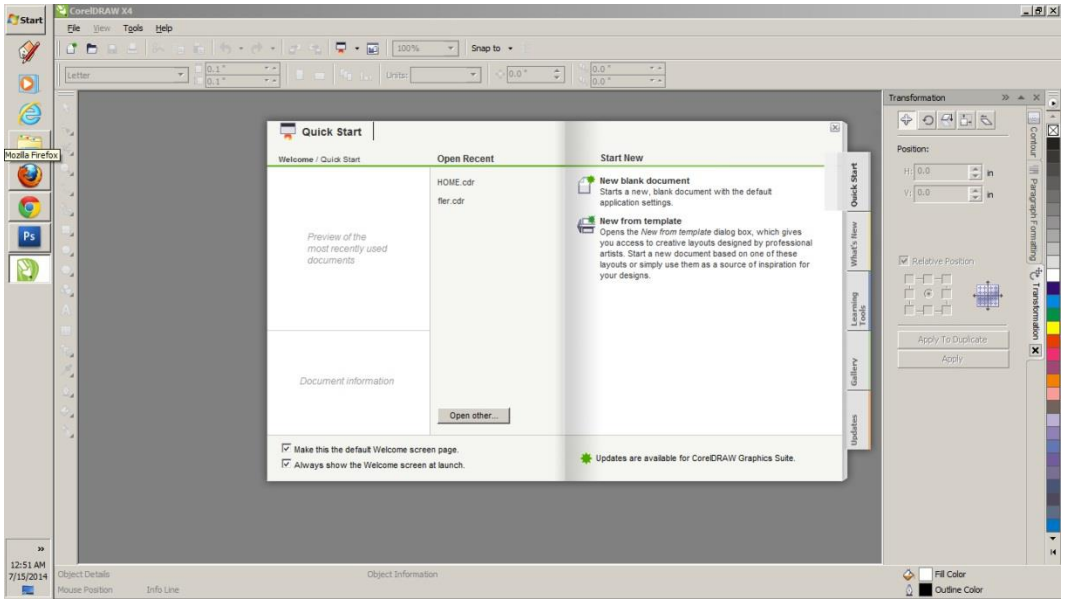
Sumber : Dokumentasi Pribadi

IV.2.2. Proses Digital

Proses digital menggunakan beberapa perangkat lunak (*software*) desain, yaitu Corel X4, Adobe Ilustrator CS3 dan Adobe Flash Professional CS6. Berikut akan dipaparkan secara detail tentang teknis pembuatan aplikasi ini :

IV.2.2.1. Proses *Tracing*

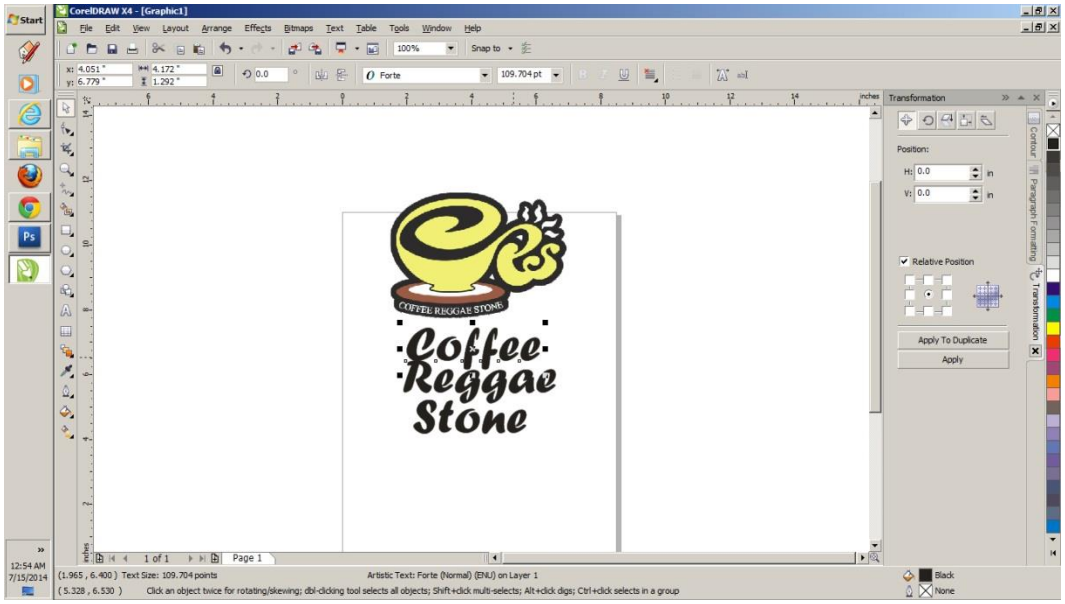
Proses *tracing* merupakan proses digitalisasi sketsa manual dengan menggunakan *software* Corel X4 ataupun Adobe Ilustrator CS3. Hasil tracing berupa vector yang selanjutnya dapat diolah kembali.



Gambar IV.2 Tampilan awal Corel X4

Sumber : Dokumentasi Pribadi

Setelah muncul tampilan awal Corel, selanjutnya memilih menu *new blank* untuk memulai. Masukkan gambar kedalam Corel, selanjutnya memulai *tracing* logo menggunakan *tools Bezier* yang berada pada sub menu *Freehand* di toolbar. Tujuan *tracing* gambar yang sudah ada bertujuan agar tidak pecah. Lalu penambahan tulisan menggunakan jenis font Forte.



Gambar IV.3 Proses *Tracing*

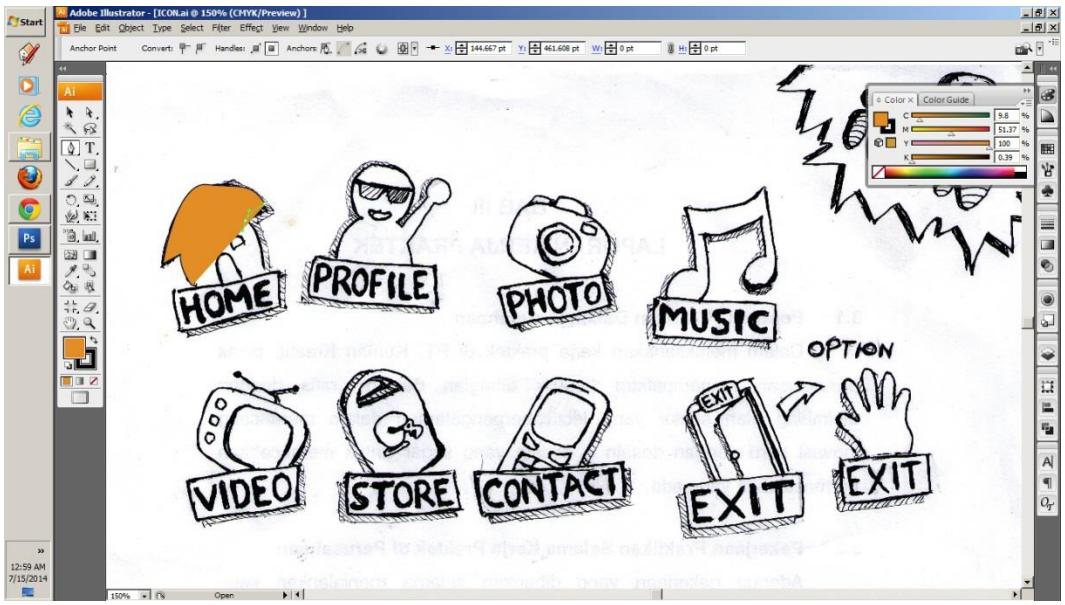
Sumber : Dokumentasi Pribadi



Gambar IV.4 Proses pewarnaan

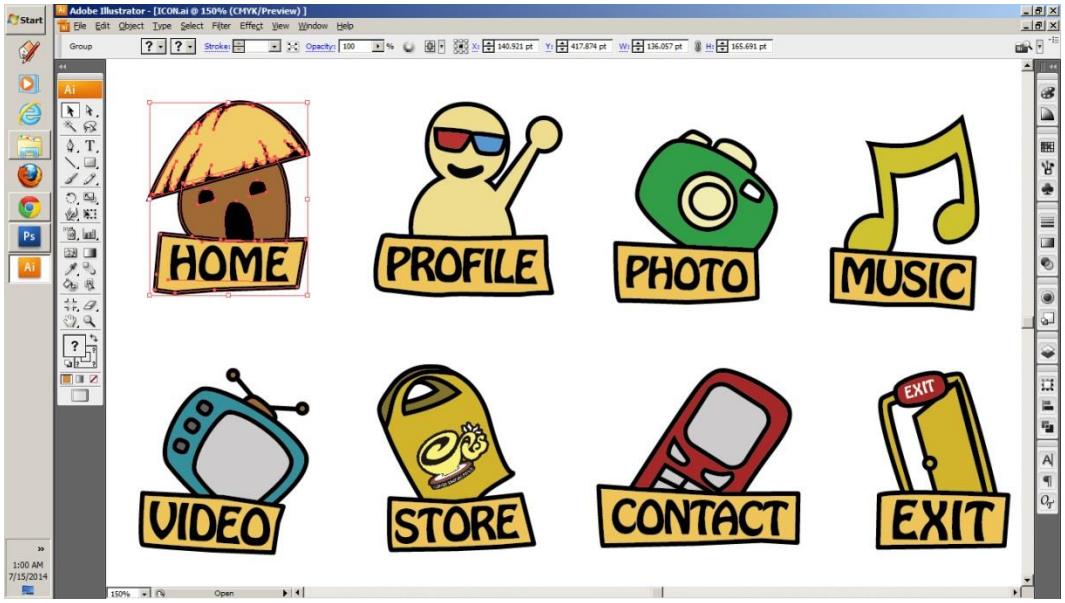
Sumber : Dokumentasi Pribadi

Proses tracing sketsa tombol menu menggunakan software Adobe Ilustrator CS6 atau sering disebut AI. Masukkan gambar sketsa yang telah di *scan* kedalam AI, dengan menggunakan *Pen Tool* pada menu toolbar. Cara yang dilakukan adalah dengan mengikuti garis sketch yang ada.



Gambar IV.5 Proses *tracing* tombol menu

Sumber : Dokumentasi Pribadi

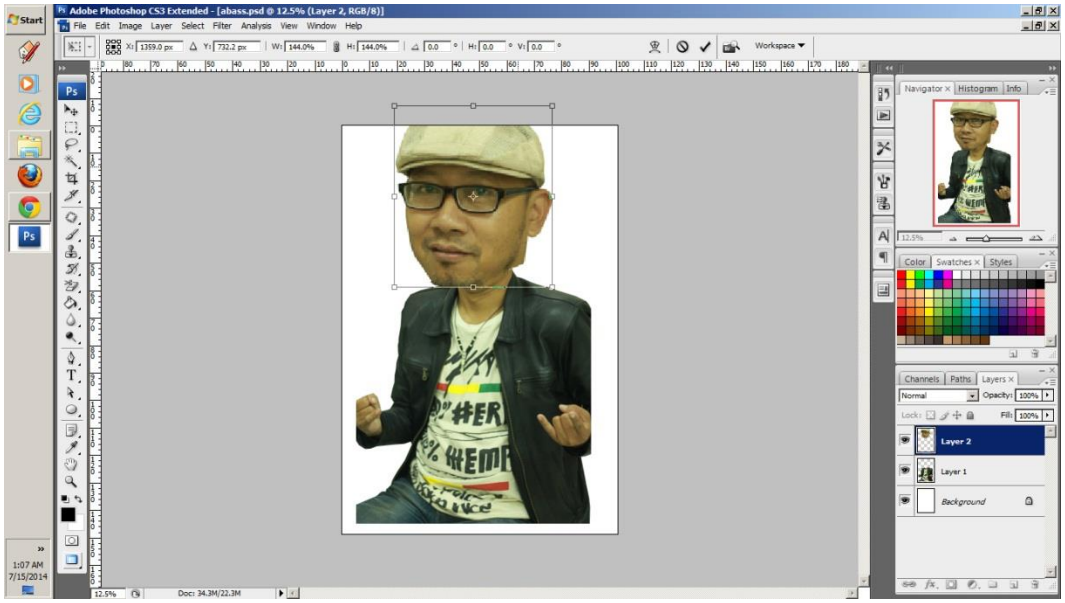


Gambar IV.6 Hasil *tracing*

Sumber : Dokumentasi Pribadi

IV.2.2.2. Proses *Editing* Foto

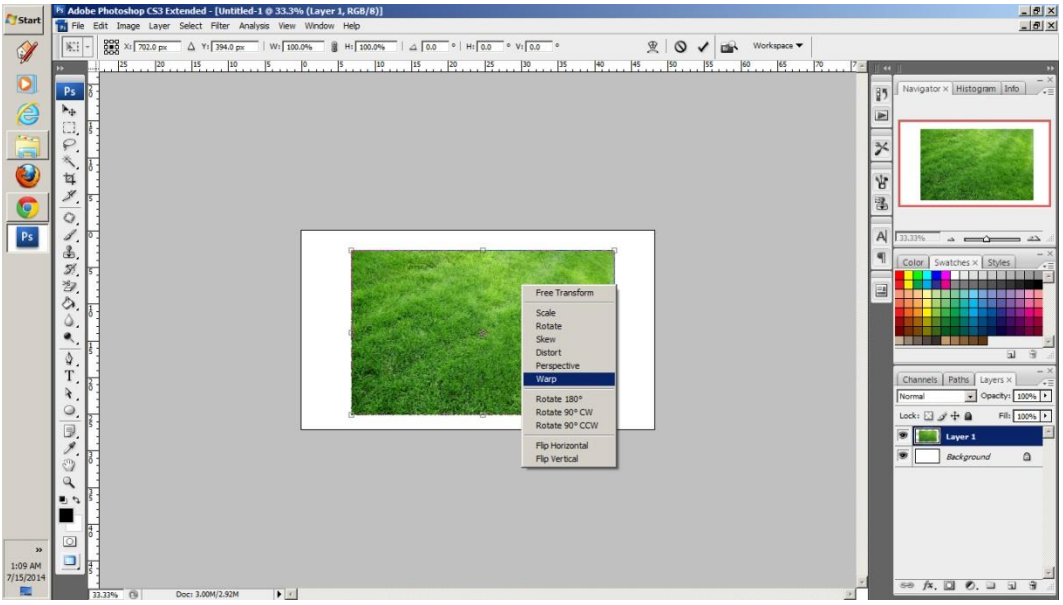
Setelah pengolahan melalui Corel dan AI telah selesai, selanjutnya membuka *software* photoshop untuk proses dikarenakan 80% dari perancangan ini menggunakan photo. Masukan photo, lalu seleksi bagian kepala dengan tujuan memisahkan bagian kepala dengan badan. Setelah terpisah perbesar gambar bagian kepala. Photo dengan kepala besar akan difungsikan untuk tombol menu profile band.



Gambar IV.7 Proses manipulasi foto

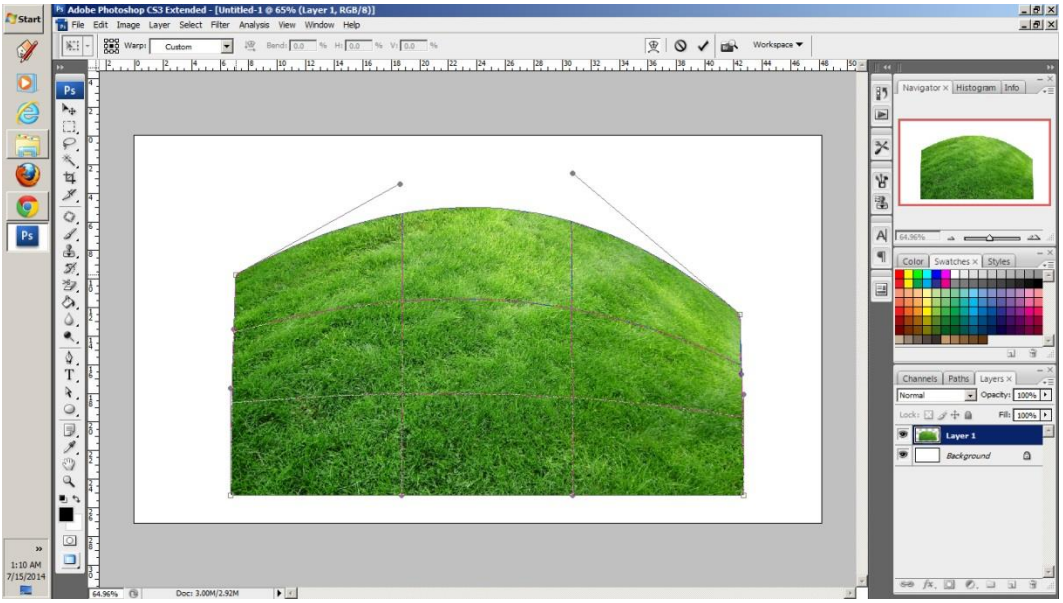
Sumber : Dokumentasi Pribadi

Selanjutnya pembuatan background maupun konten yang menggunakan potongan – potongan photo. Photo disunting ke Adobe Photoshop.



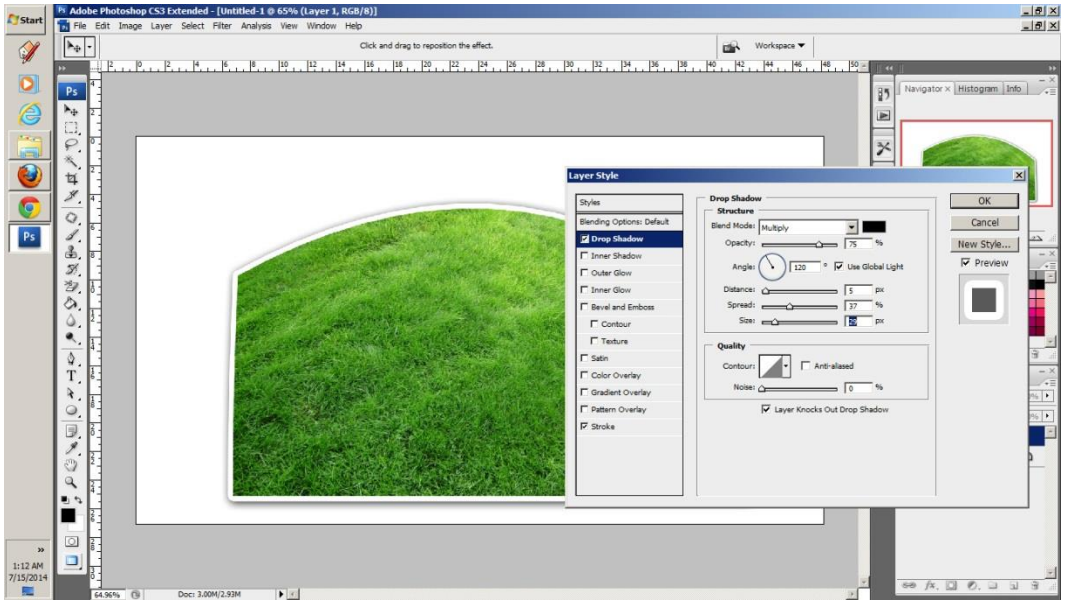
Gambar IV.8 Proses *Editing* foto
Sumber : Dokumentasi Pribadi

Agar mencapai hasil sesuai sketsa, foto yang ada lalu diubah secara bentuk dengan menggunakan *tool warp. Tool warp* difungsikan untuk mengubah bentuk secara bebas dari sebuah photo berada di menu Edit > Transform > Warp.



Gambar IV.9 Proses *Transform Warp*
Sumber : Dokumentasi Pribadi

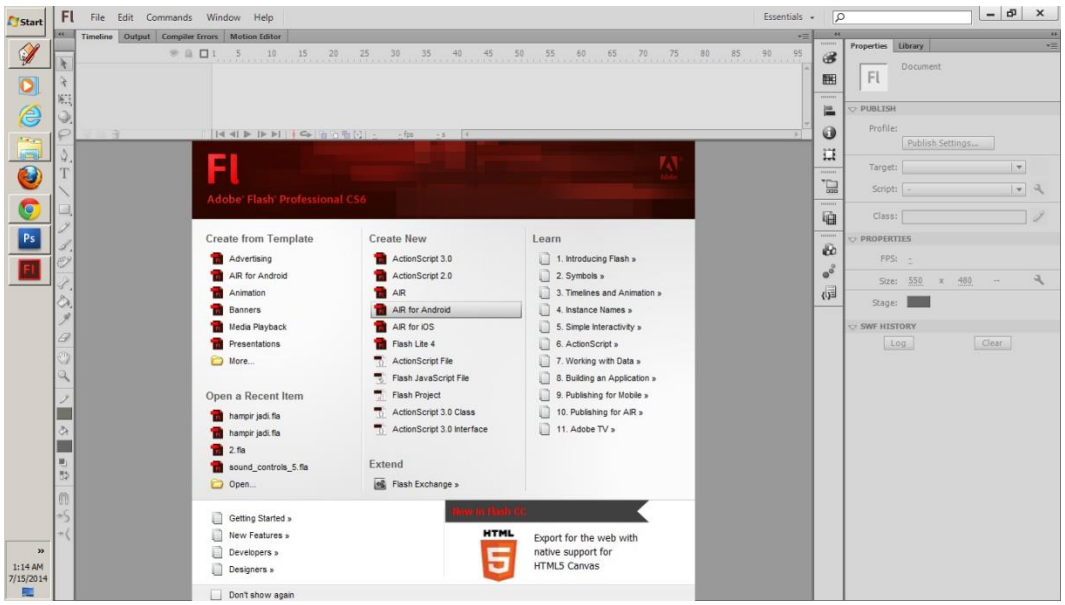
Penambahan efek pada setiap bahan menggunakan efek *Stroke* dan *Drop shadow.*



Gambar IV.10 Proses penambahan efek
Sumber : Dokumentasi Pribadi

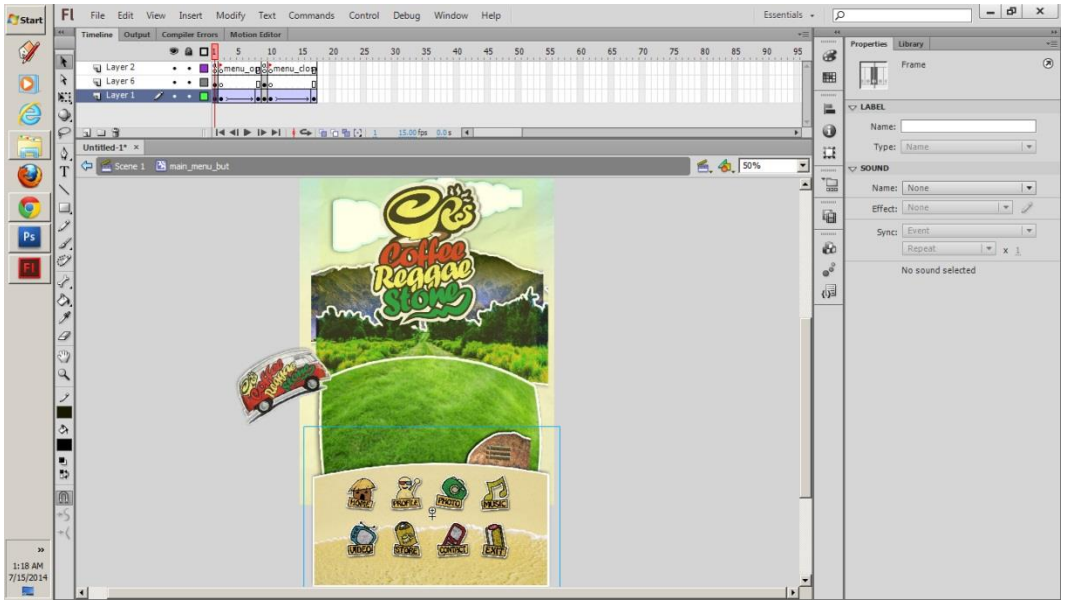
IV.2.2.3. Proses Perancangan Aplikasi

Buka adobe flash pilih menu untuk AIR for Android. Menu tersebut hanya terdapat pada Adobe Flash Professional CS5.5 atau lebih.



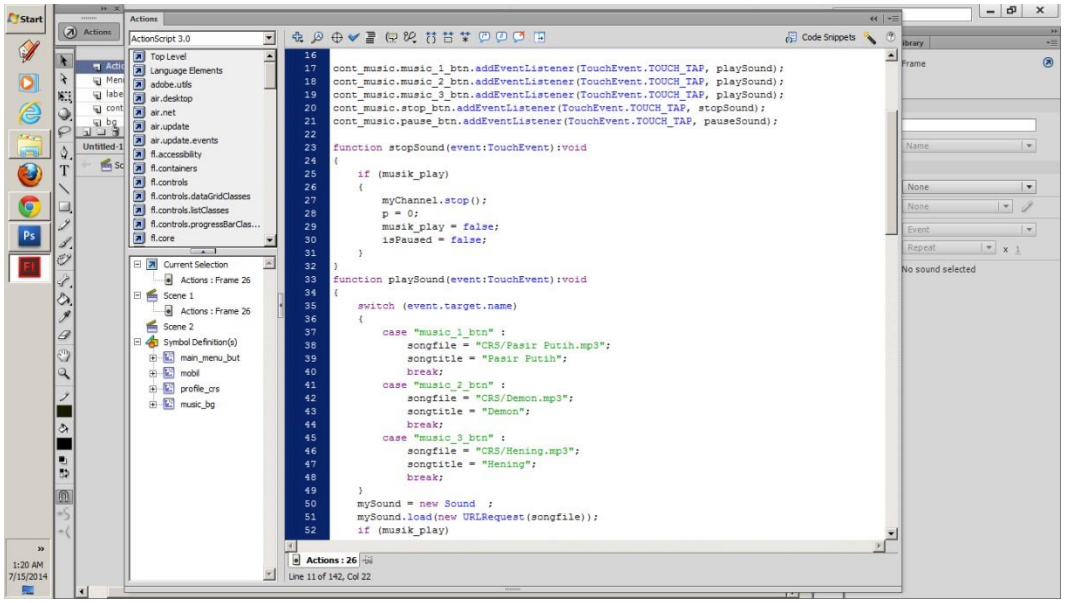
Gambar IV.11 Tampilan Adobe Flash Professional CS6
Sumber : Dokumentasi Pribadi

Memulai dengan menempatkan bahan – bahan foto yang telah diedit sebelumnya kedalam latar di adobe flash.



Gambar IV.12 Hasil penempatan di Adobe Flash
Sumber : Dokumentasi Pribadi

Setelah disusun penempatan bahan dan animasi, selanjutnya memfungsikan tombol – tombol dan animasi tersebut dengan pemrograman *Action Script 3.0*. Referensi *code* banyak mengambil dari media – media online, seperti situs resmi adobe flash, blogspot, website tutorial dan youtube.



```
cont_music.music_1_btn.addEventListener(TouchEvent.TOUCH_TAP, playSound);
cont_music.music_2_btn.addEventListener(TouchEvent.TOUCH_TAP, playSound);
cont_music.music_3_btn.addEventListener(TouchEvent.TOUCH_TAP, playSound);
cont_music.stop_btn.addEventListener(TouchEvent.TOUCH_TAP, stopSound);
cont_music.pause_btn.addEventListener(TouchEvent.TOUCH_TAP, pauseSound);

function stopSound(event:TouchEvent):void
{
    if (musik_play)
    {
        myChannel.stop();
        p = 0;
        musik_play = false;
        isPaused = false;
    }
}
function playSound(event:TouchEvent):void
{
    switch (event.target.name)
    {
        case "music_1_btn" :
            songfile = "CRS/Pasir Putih.mp3";
            songtitle = "Pasir Putih";
            break;
        case "music_2_btn" :
            songfile = "CRS/Demon.mp3";
            songtitle = "Demon";
            break;
        case "music_3_btn" :
            songfile = "CRS/Hening.mp3";
            songtitle = "Hening";
            break;
    }
    mySound = new Sound  ;
    mySound.load(new URLRequest(songfile));
    if (musik_play)
```

Gambar IV.13 Proses *Script*
Sumber : Dokumentasi Pribadi

Setelah selesai dapat di preview Control > Test movie > in AIR Debug Laucher (Mobile). Ini merupakan simulator pada android.



Gambar IV.14 *Preview*

Sumber : Dokumentasi Pribadi





Gambar IV.15 Hasil akhir

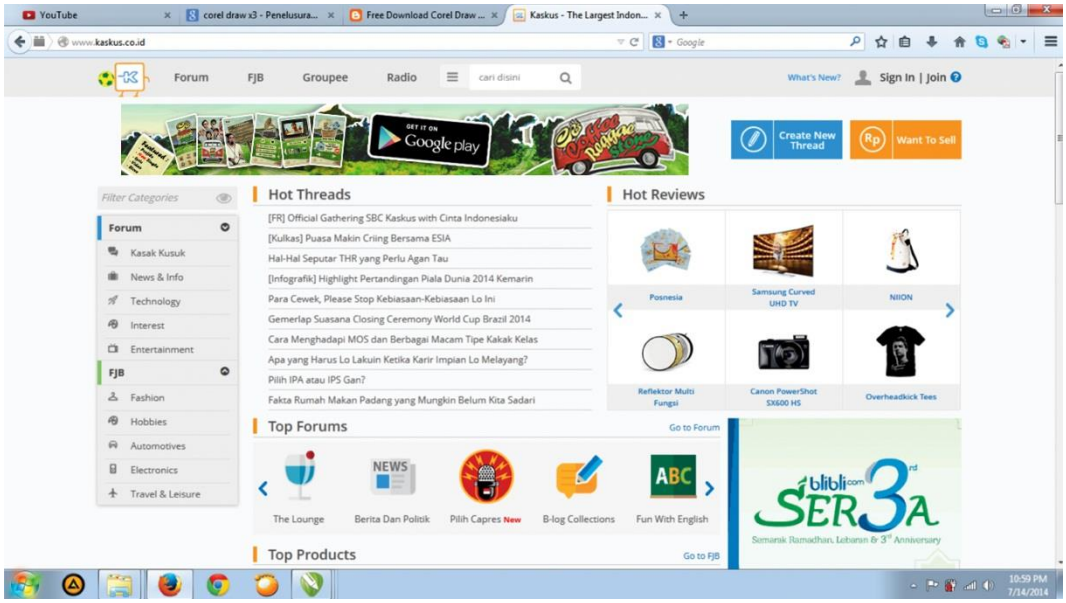
Sumber : Dokumentasi Pribadi

IV.3. Media Promosi

Pembuatan media promosi bertujuan untuk media pemberi tahu tentang adanya media utama.

IV.3.1. Web Banner

Web banner ditempatkan pada website yang sering diakses oleh masyarakat luas, website yang dipilih adalah website kaskus.co.id. Web banner di situs ini menggunakan resolusi 728 pixel X 90 pixel *landscape* berupa animasi dengan format akhir *Graphics Interchange Format* (.GIF).

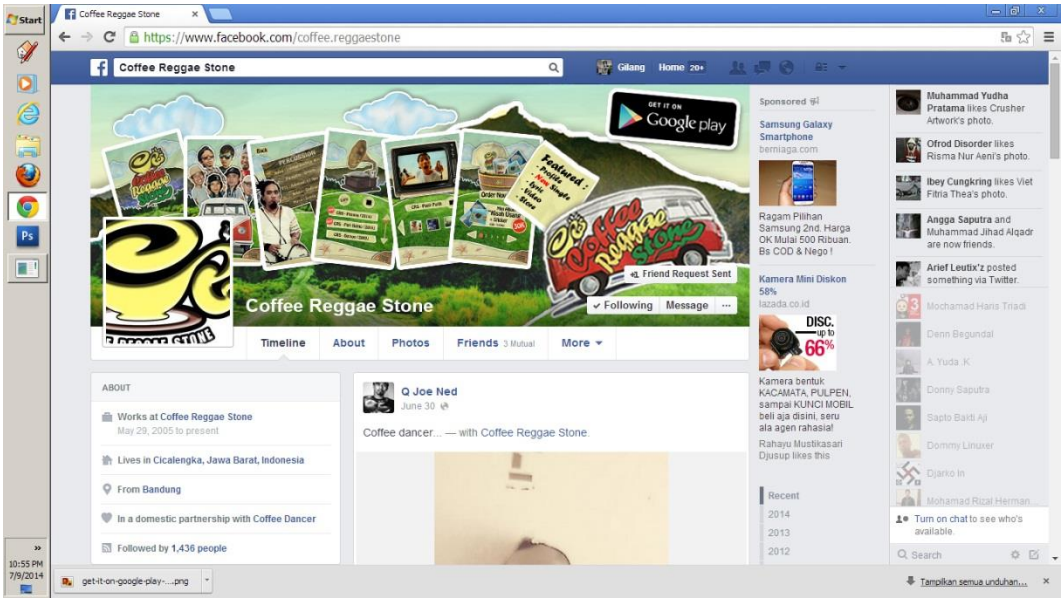


Gambar IV.16 Web banner “kaskus.co.id”

Sumber : Dokumentasi Pribadi

IV.3.2. Facebook

Media social online facebook akan digunakan sebagai media promosi, tata letak yang dipakai adalah bagian atas Cover foto dengan ukuran 850 pixel X 315 pixel *landscape.*



Gambar IV.17 Facebook “Coffee Reggae Stone”

Sumber : Dokumentasi Pribadi



Gambar IV.18 Facebook “Coffee Reggae Stone II”

Sumber : Dokumentasi Pribadi

IV.3.3. Twitter

Media social Twitter dengan ukuran 1500 pixel X 360 pixel *landscape.*

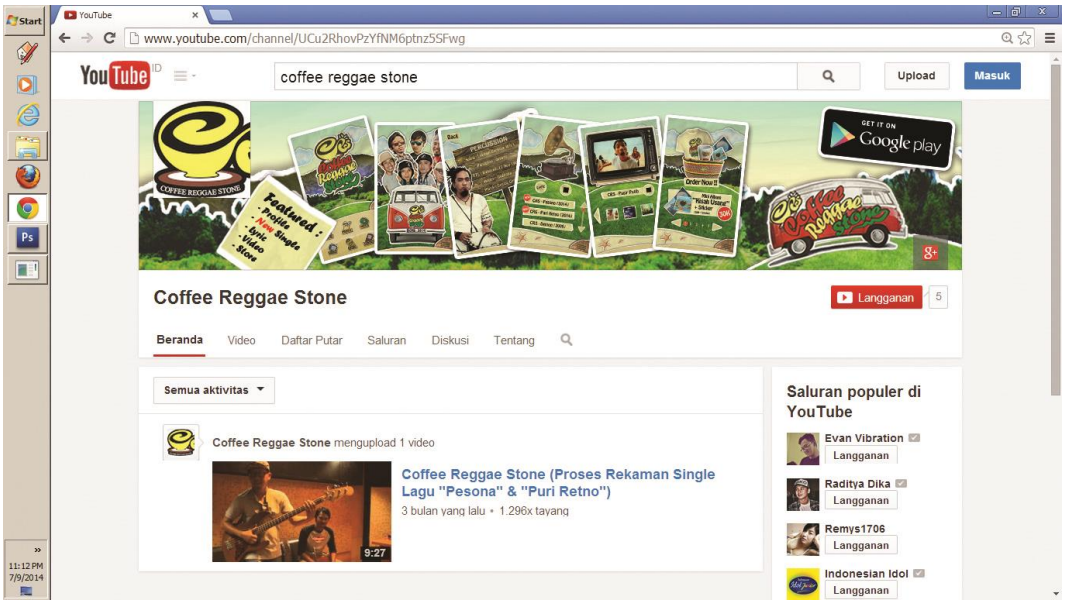


Gambar IV.19 Twitter “@CRS_BAND”

Sumber : Dokumentasi Pribadi

IV.3.4. Youtube

Pada media youtube banner diletakkan pada foto sampul profile band Coffee Reggae Stone dengan ukuran 2560 pixel X 1440 pixel *landscape.*



Gambar IV.20 Youtube “Coffee Reggae Stone”

Sumber : Dokumentasi Pribadi

IV.3.5. Flyer

Flyer merupakan media promosi yang banyak digunakan, media promosi ini tepat pada sasaran karena cara pendistribusiannya dengan memberikan langsung kepada audiens ataupun dengan cara disebar dari atas panggung kepada penonton. Selain itu biaya produksi yang terbilang murah dengan ukuran kecil. Dengan Ukuran 14,8 cm X 10,5 cm menggunakan material *art paper* 180gr dicetak digital laser.



Gambar IV.21 *Flyer*

Sumber : Dokumentasi Pribadi

IV.3.6. Google Play Store

Google play store sebagai tempat untuk mendistribusikan berbagai aplikasi, ebook, permainan dan lain – lain. Media promosi ditempatkan pada halaman unduhan aplikasi Coffee Reggae Stone dengan ukuran 480 pixel X 200 pixel (Landscape).



Gambar IV.22 Google Play Store

Sumber : Dokumentasi Pribadi