BAB IV. MEDIA DAN TEKNIS PRODUKSI

IV.1 Media Utama

Berdasarkan permasalahan yang ditemukan dari materi geometri kelas IV SD, maka akan dibuat sebuah media. Media utama yang dibuat untuk mengatasi masalah geometri kelas IV SD adalah media informasi berupa aplikasi android. Adapun tampilan dari media utama adalah sebagai berikut:

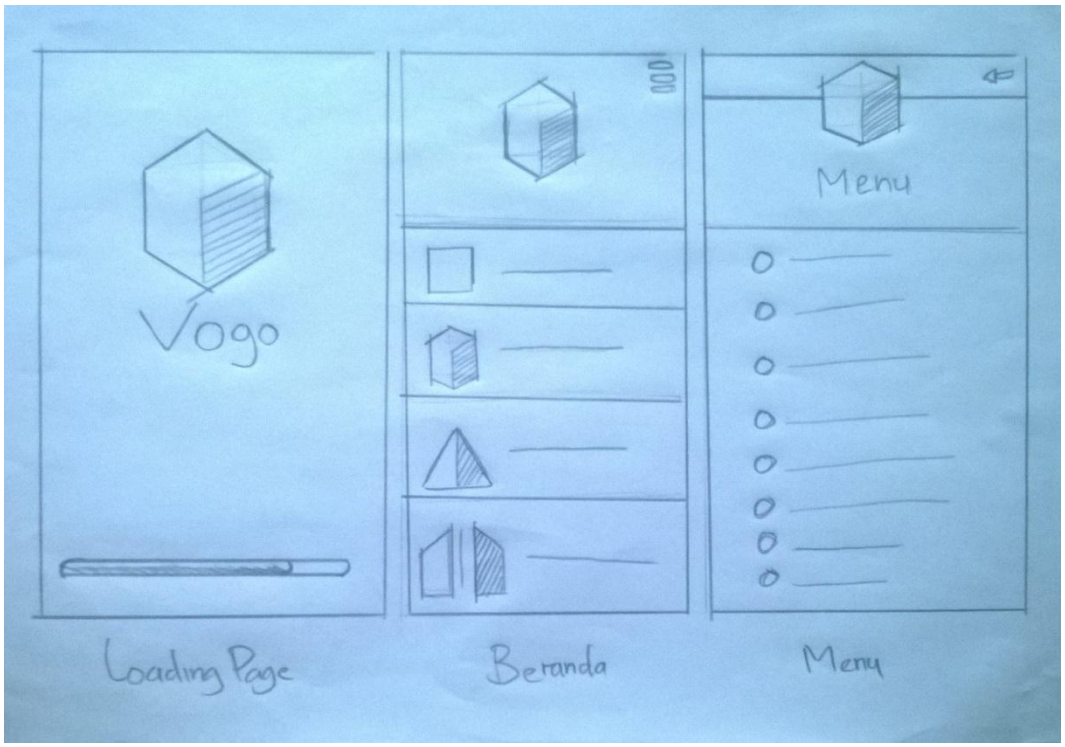


Gambar IV.1 Media Utama (Aplikasi Vogo).
Sumber: Dokumen pribadi (2016).

IV.1.1 Tahap Sketsa

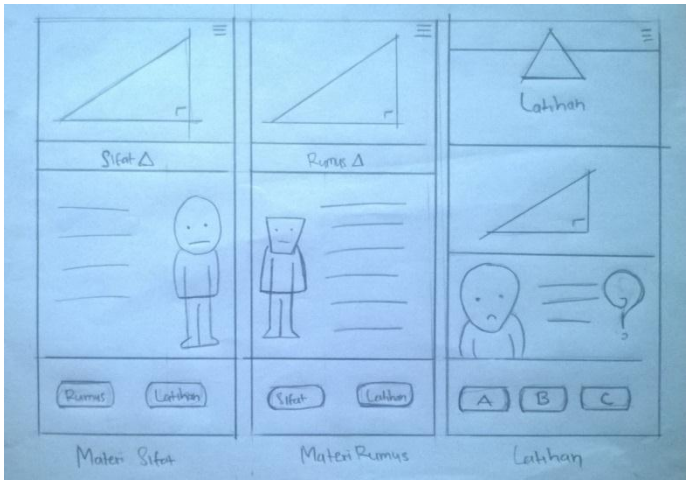
Sketsa digunakan untuk mempermudah perancangan layout dan karakter versi digital. Adapun sketsa yang akan dijadikan versi digital untuk aplikasi Vogo adalah sebagai berikut:

- Sketsa layout



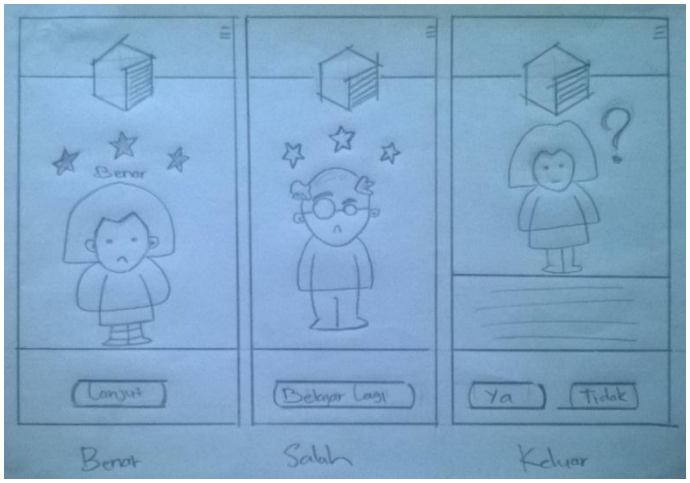
Gambar IV.2 *Layout loading*, Beranda dan Menu.
Sumber: Dokumen pribadi (2016).

Halaman loading berisi logo aplikasi Vogo yang berada di tengah bagian atas dengan ukuran yang cukup besar. Posisi dan ukuran tersebut bertujuan untuk menekankan identitas aplikasi kepada pengguna. Halaman beranda dan menu terdapat logo aplikasi di tengah bagian atas dengan ukuran lebih kecil. Hal tersebut bertujuan agar area konten materi menjadi lebih besar, sehingga bisa memasukan materi yang cukup banyak, atau cukup besar. Posisi ikon di sebelah kiri karena kebiasaan membaca tulisan latin secara umum adalah dari kiri ke kanan. Dengan demikian ikon akan menjadi informasi paling awal dari pada tulisan dan lebih mudah diingat.



Gambar IV.3 Halaman materi sifat, materi rumus dan latihan geometri.
Sumber: Dokumen pribadi (2016).

Layout materi sifat berisikan gambar dari materi yaitu bangun datar atau bangun ruang. Judul materi dengan posisi ditengah bertujuan untuk memperkecil bidang yang kosong pada area judul materi. Posisi tulisan materi di samping kiri dan karakter disamping kanan bertujuan untuk membedakan halaman materi sifat dan halaman materi rumus. Ikon yang berada di bagian bawah bertujuan untuk mempermudah pengguna. Karena kebiasaan orang memegang handphone pada bagian bawah, maka sebagian besar navigasi diletakan pada bagian tersebut, sehingga ikon akan mudah dijangkaw oleh jempol pengguna.



Gambar IV.4 Halaman jawaban benar, jawaban salah dan keluar aplikasi.
Sumber: Dokumen pribadi (2016).

Layout halaman jawaban benar, jawaban salah dan keluar aplikasi memiliki logo vogo di bagian atas. Posisi tersebut bertujuan untuk memperkecil area kosong yang ada di samping kiri dan kana logo. Posisi karakter yang berada ditengah

bertujuan untuk memfokuskan penglihatan pengguna pada ekspresi karakter tersebut, karena area disekeliling karakter dibuat seolah-olah menjadi bingkai yang tidak terlihat. Ikon yang berada di bagian bawah bertujuan untuk mempermudah pengguna. Karena kebiasaan orang memegang handphone pada bagian bawah, maka sebagian besar navigasi diletakan pada bagian tersebut, sehingga ikon akan mudah dijangkaw oleh jempol pengguna.

- Sketsa karakter

Sebagai strategi pendekatan kepada anak kecil maka akan aplikasi Vogo akan disisipkan karakter-karakter kartun. Karakter yang akan tampil dalam aplikasi Vogo adalah Geo, Profesor Kubo dan Ling-ling. Adapun sketsa dari setiap karakter adalah sebagai berikut:



Gambar IV.5 Karakter Geo.
Sumber: Dokumen pribadi (2016).

Geo merupakan seorang anak laki-laki yang akan menuntun pengguna memahami materi bangun datar. Nama Geo dipilih karena cukup mudah diucapkan dan diingat oleh anak. Kata Geo diambil dari awalan kata geometri, dengan demikian diharapkan ketika anak mendengar nama Geo, anak akan teringat dengan geometri.



Gambar IV.6 Karakter Profesor Kubo.
Sumber: Dokumen pribadi (2016).

Proferos Kubo merupakan seorang yang akan menuntun pengguna memahami materi bangun ruang. Nama Kubo dipilih karena cukup mudah diucapkan dan diingat oleh anak. Kata Kubo diambil dari pelesetan kubus, dengan demikian diharapkan ketika anak mendengar nama Kubo, anak akan teringat dengan kubus.



Gambar IV.7 Karakter Ling-ling.
Sumber: Dokumen pribadi (2016).

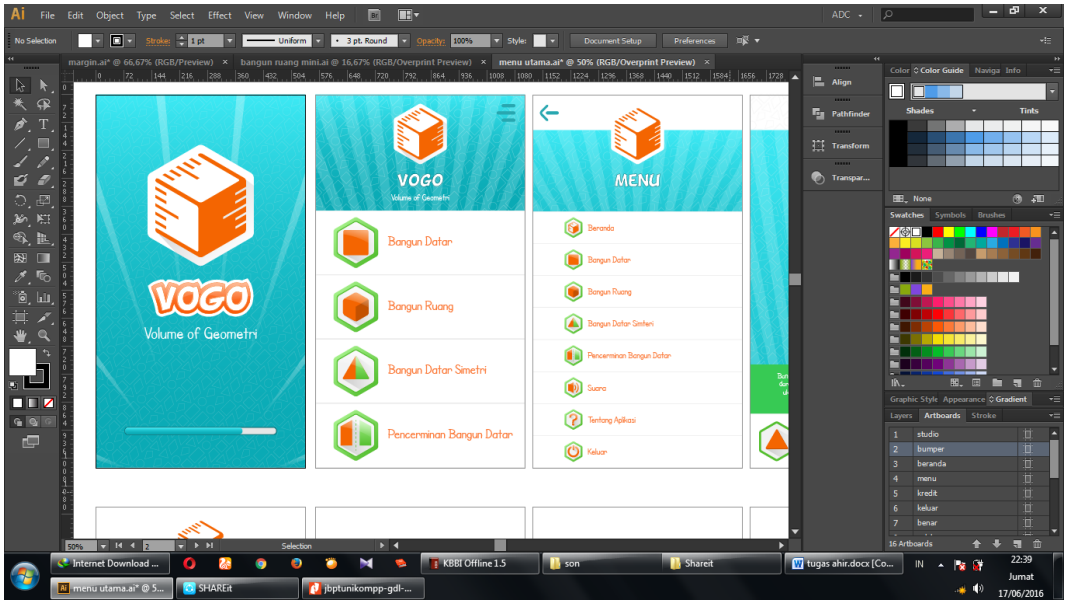
Ling-ling merupakan seorang anak perempuan yang akan menuntun pengguna memahami materi pencerminan bangun datar. Nama Ling-ling dipilih karena cukup mudah diucapkan dan diingat oleh anak.

IV.1.2 Tahap Digital

Dalam perancangan layout dan karakter versi digital untuk aplikasi Vogo, dibutuhkan beberapa aplikasi atau *software* pengolah grafis. Adapun software yang digunakan dalam perancangan aplikasi Vogo adalah sebagai berikut:

- Adobe Illustrator CS6

Adobe Illustrator digunakan untuk merancang layout dan karakter dari versi sketsa menjadi versi digital. Adobe Illustrator juga digunakan untuk pemberian warna pada layout dan karakter. Pada tahap ini juga menjadi proses penyatuan antara background, materi, ikon, dan karakter.



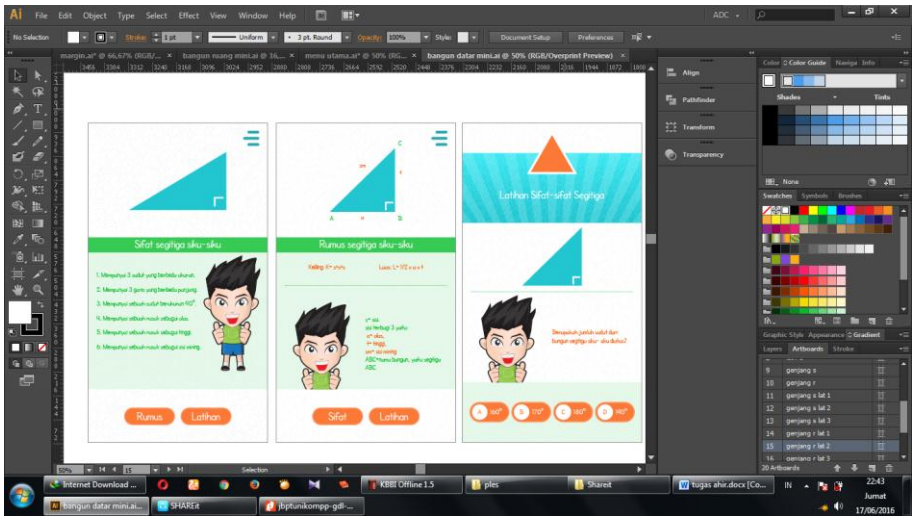
Gambar IV.8 Halaman intro, beranda dan main menu.
Sumber: Dokumen pribadi (2016).

Perancangan layout halaman prolog materi pada aplikasi Vogo. Halaman prolog terbagi menjadi 4 jenis, yaitu materi bangun datar, bangun ruang, simetri lipat dan pencerminan. Halaman prolog berguna untuk memberikan pengertian secara umum dari ke empat materi yang telah disebutkan.



Gambar IV.9 Halaman prolog materi.
Sumber: Dokumen pribadi (2016).

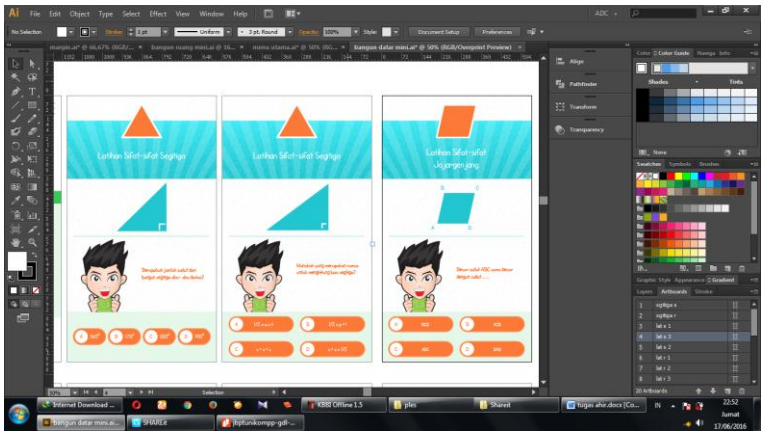
Perancangan layout materi geometri kelas IV SD. Halaman materi terbagi menjadi 2 yaitu materi unsur pembentuk dan materi rumus geometri. Dalam setiap materi terdapat ikon yang menuju ke halaman latihan.



Gambar IV.10 Halaman materi sifat dan materi rumus geometri.
Sumber: Dokumen pribadi (2016).

Perancangan layout halaman latihan geometri kelas IV SD. Halaman latihan terbagi menjadi 2 yaitu pertanyaan tentang materi unsur pembentuk dan pertanyaan tentang rumus geometri. Jika jawaban pengguna salah maka akan

menuju ke halaman materi sebelumnya. Kembali ke materi sebelumnya bertujuan supaya pengguna membaca kembali materi yang bersangkutan. Jika pengguna menjawab benar maka akan menuju materi dihalaman selanjutnya.



Gambar IV.11 Halaman materi sifat dan materi rumus geometri.
Sumber: Dokumen pribadi (2016).

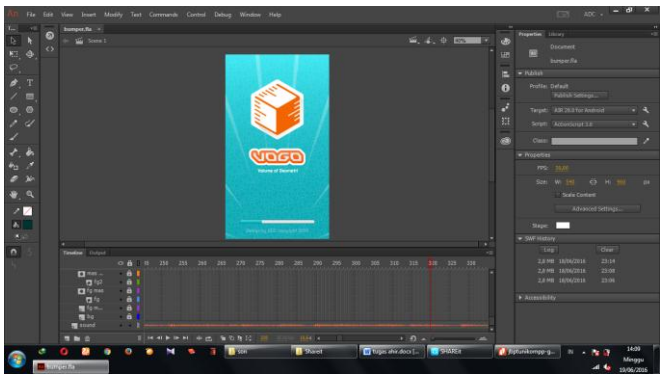
Perancangan layout halaman jawaban benar, salah dan keluar aplikasi. Halaman jawaban benar akan menampilkan tombol untuk melanjutkan ke materi selanjutnya. Halaman salah menampilkan tombol ke halaman materi sebelmunya, agar pengguna kembali membaca materi. Halaman keluar aplikasi ditampilkan setelah pengguna menyentuh tombol keluar pada menu aplikasi. Tombol yakin akan langsung menutup aplikasi Vogo, tombol tidak akan mengarahkan pengguna kembali ke beranda.



Gambar IV.12 Halaman benar, salah dan keluar aplikasi.
Sumber: Dokumen pribadi (2016).

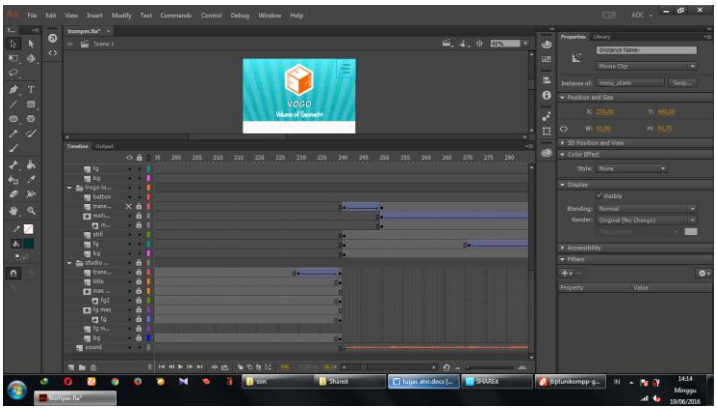
- Adobe Animate CC

Adobe Animate CC digunakan untuk mengolah karya digital dari Illustrator menjadi sebuah media interaktif. Tahap ini merupakan proses perancangan hyperlink ke setiap halaman pada aplikasi. Tahap ini juga digunakan untuk memberikan beberapa animasi pada karakter dan materi geometri. Adapun tampilan dari proses pembuatan aplikasi Vogo adalah sebagai berikut:



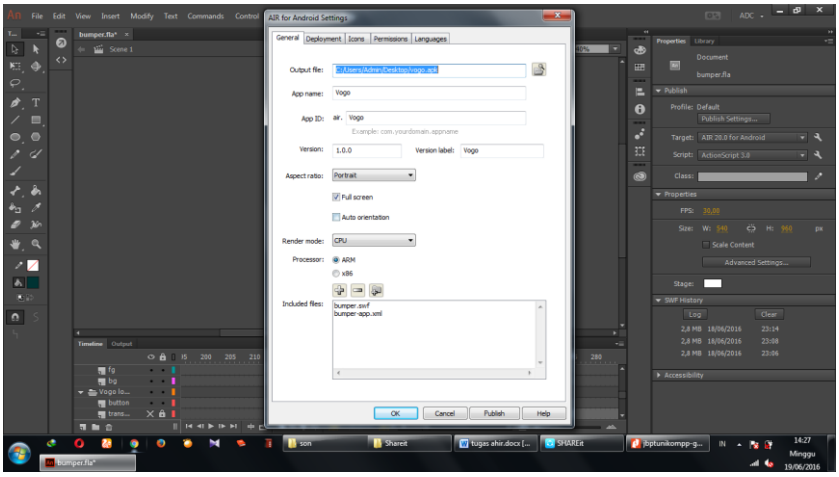
Gambar IV.13 Proses penyusunan halaman, animasi dan *hyperlink*.
Sumber: Dokumen pribadi (2016).

Karya digital berupa gambar vektor dari Adobe Illustrator CS 6 kemudian diimport ke aplikasi Adobe Animate CC. Dalam Adobe Animate CC karya digital disusun berdasarkan urutan halaman yang ingin ditampilkan. Setelah penyusunan halaman kemudian ikon pada tiap halaman diberikan *hyperlink. Hyperlink* digunakan untuk menghubungkan sebuah halaman ke halaman yang lain. Animasi digunakan untuk membangun suasana yang hidup, dengan tujuan agar pengguna tidak cepat jenuh dalam belajar geometri.



Gambar IV.14 Proses pemasangan *keyframe*.
Sumber: Dokumen pribadi (2016).

Keyframe pada Adobe Animate CC merupakan batas penampilan dari sebuah halaman, atau batas dari gerakan sebuah animasi. Setiap halaman mempunyai batas keyframe yang berbeda sesuai dengan animasi yang ditampilkan.



Gambar IV.15 Proses *publish setting* aplikasi Vogo.apk.
Sumber: Dokumen pribadi (2016).

Tahap akhir dari perancangan aplikasi Vogo adalah merubah format flash ke format apk (*android package*). Pengaturan untuk merubah flash ke apk ada di *publish setting*. Adapun pengaturan pada publish setting aplikasi Vogo adalah sebagai berikut:

Profile :Default

Target :AIR 20.0 for Android

Script :Action Script 3.0

Output file :Vogo.apk.

App name :Vogo.

Version :1.0.0.

Version label :Vogo.

Aspect ratio :Potrait Full Screen.

Render mode :CPU.

Processor :ARM.

Android development type :Device Releas.

AIR runtime :Embed AIR Runtime with application.

Setelah melakukan pengaturan pada publish setting, maka Adobe Animate CC akan melakukan proses konversi fail *flash* menjadi apk. Setelah proses konversi selesai maka aplikasi Vogo sudah bisa di *install* pada *smartphone* berbasis andriod.

IV.2 Media Pendukung

Untuk mendistribusikan aplikasi Vogo ke masyarakat luas khususnya ke anak SD maka dibutuhkan media-media yang mempromosikan keberadaan aplikasi Vogo. Adapun media promosi yang mendukung informasi keberadaan aplikasi Vogo adalah sebagai berikut:

Aplikasi Kalender

Aplikasi kalender bernama Week Inn (Week in Indonesia). Week Inn merupakan sebuah aplikasi kalender untuk *smartphone* android. Week Inn akan di publikasikan di google play store. Aplikasi akan berbentuk apk (android *package*) dengan ukuran 540 x 960px. Week Inn akan berjalan dengan baik pada smartphone dengan layar 5 inci. Jika Week Inn dibuka pada *smartphone* dengan layar kurang dari 5 inci maka tampilan aplikasi tidak akan berjalan sempurna.



Gambar IV.16 Desain kalender digital Week Inn.apk.
Sumber: Dokumen pribadi (2016).

Poster

Poster terbagi menjadi dua jenis yaitu poster cetak dan poster dgital. Poster cetak dirancang dengan ukuran A3 (21 x 29,7cm) dengan kertas artpaper 80gram. Poster akan dibuat dengan teknik cetak digital untuk kebutuhan kurang dari 30 lembar. Poster akan di buat dengan teknik cetak *offset* untuk kebutuhan lebih dari 30 lembar. Poster akan dipasang di mading sekolah dasar dan wilayah sekitar sekolah-sekolah dasar. Poster digital dirancang dengan ukuran 720 x 540px. Poster digital akan dipasang di media sosial seperti facebook, twitter dan instagram.



Gambar IV.17 Desain poster cetak.
Sumber: Dokumen pribadi (2016).



Gambar IV.18 Desain poster digital.
Sumber: Dokumen pribadi (2016).

Buku Catatan

Buku catatan akan dibuat dengan ukuran A5 dijilid dengan *hard cover*. Buku akan berisikan kertas HVS 60 gram sebanyak 100 lembar.



Gambar IV.19 Desain cover buku catatan.
Sumber: Dokumen pribadi (2016).

Gantungan Kunci

Gantungan kunci dibedakan menjadi dua bentuk yaitu segienam dan bentuk karakter. Gantungan kunci bentuk segienam dibuat dengan ukuran 5 x 5cm. Gantungan kunci karakter yaitu Geo, Profesor Kubo dan Ling-ling, dibuat dengan tinggi 5cm dengan lebar bervariasi menyesuaikan bentuk karakter masing-masing. Gantungan kunci memiliki ketebalan 4mm dan dibuat dengan menggunakan bahan dasar dari akrilik.



Gambar IV.20 Desain gantungan kunci.
Sumber: Dokumen pribadi (2016).

Seminar

Seminar akan diselenggarakan pada pertengahan semester ganjil, yang bertempat di beberapa sekolah dasar. Seminar akan membahas mengenai geomteri dasar, bangun datar dan bangun ruang. Pada acara seminar akan narasumber mempromosikan aplikasi Vogo secara langsung.

X-Banner

X-banner akan dijadikan sebagai perangkat pendukung penyelenggaraan acara seminar. X-banner akan dicetak dengan teknik digital ukuran 160 x 60cm, dengan bahan Luster sebanyak 2 unit. X-banner akan dipasang disamping kiri dan kanan panggung pada saat seminar.



Gambar IV.21 Desain X-Banner.
Sumber: Dokumen pribadi (2016).

Slide Presentasi

Slide presentasi akan dijadikan sebagai perangkat pendukung penyelenggaraan acara seminar. Slide presentasi dirancang dengan aspect ratio 4:3. Slide presentasi akan digunakan ketika narasumber mulai presentasi.



Gambar IV.22 Desain slide presentasi.
Sumber: Dokumen pribadi (2016).

Digital Banner

Digital banner akan dibuat dalam 2 ukuran yang akan digunakan untuk facebook dan twitter. Digital banner untuk facebook berukuran 850 x 315px dan untuk twitter berukuran 1349 x 320px. Digital banner akan dipasang pada *cover photos* facebook dan twitter.



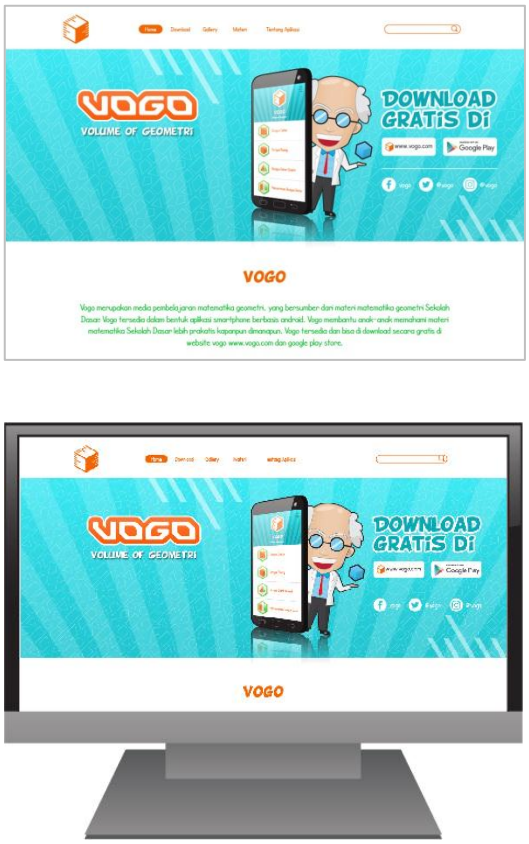
Gambar IV.23 Desain digital banner untuk *cover* facebook.
Sumber: Dokumen pribadi (2016).



Gambar IV.24 Desain digital banner untuk *cover* twitter.
Sumber: Dokumen pribadi (2016).

Website

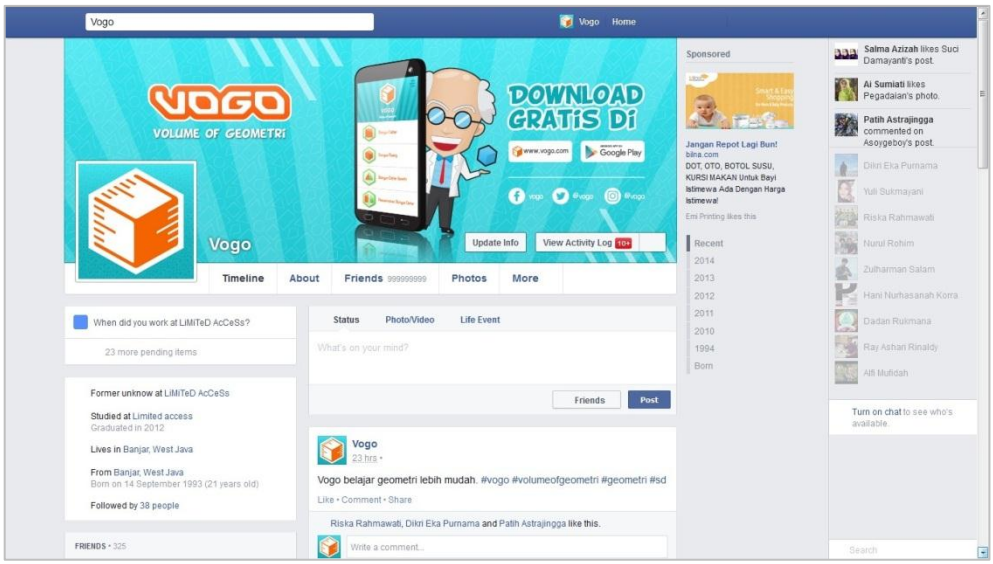
Website akan dirancang dengan ukuran responsive (menyesuaikan ukuran layar pengguna). Website akan bisa dikases dari desktop ataupun mobile. Website akan berisi tentang deskripsi aplikasi Vogo, *screenshot* dan *mandatory* aplikasi Vogo. Website digunakan untuk yang melayani masyarakat yang mencari informasi tentang aplikasi Vogo. Website aplikasi Vogo bisa dikunjungi dengan mengetikan alamat www.vogo.com pada browser.



Gambar IV.25 Desain Website.
Sumber: Dokumen pribadi (2016).

Sosial media

Akun sosial media akan dimanfaatkan sebagai media *sharing* tentang aplikasi Vogo. Masyarakat bisa berkomentar, tanya jawab, review, kirim gambar dan lain-lain tentang aplikasi Vogo. Akun sosial media juga dimanfaatkan untuk memasang poster digital dan banner digital.



Gambar IV.26 Desain cover foto facebook.
Sumber: Dokumen pribadi (2016).



Gambar IV.27 Desain cover foto twitter.
Sumber: Dokumen pribadi (2016).