BAB IV MEDIA DAN TEKNIS PRODUKSI

IV.1 Media Utama

Website sebagai halaman yang dapat menampilkan informasi melalui internet yang dapat diakses secara cepat dan secara luas oleh *audiens.* Media ini dipilih karena melihat kebanyakan *audiens* tidak terlepas dari internet sehingga praktis untuk digunakan, tahan lama, dapat dibaca berulang ulang, dapat diakses secara leluasa dan dapat diperbaharui sehingga pengguna tidak merasa bosan dalam menggunakan media *website* ini.



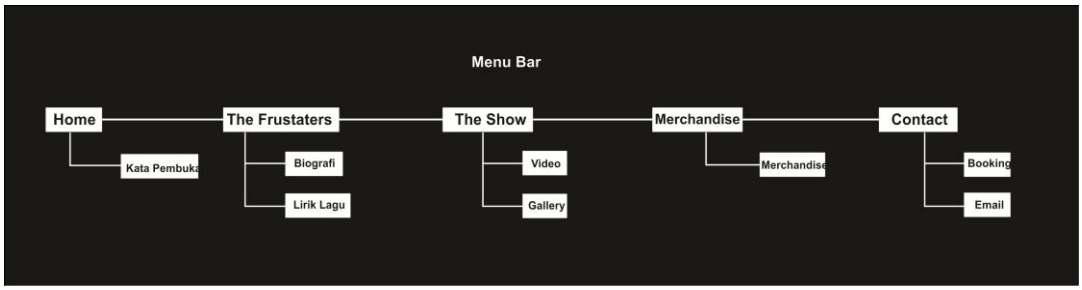
Gambar IV.1 *Website* The Frustaters
Sumber : Dokumentasi Pribadi (21 juni 2016)

IV.2 Teknis Produksi

Proses pembuatan *website* ini dilakukan secara bertahap dengan membuat *site map, wire frame, layout* dan *coding*. Adapun urutan proses pembuatannya secara rinci dijelaskan sebagai berikut :

IV.2.1 Site Map

Untuk memulai langkah awal dalam merancang sebuah situs *website* maka diperlukan sebuah perancangan *sitemap* guna sebagai alur rancangan yang akan diaplikasikan kedalam sebuah *website* agar menjadi terstruktur .



Gambar IV.2 *Sitemap*
Sumber : Dokumentasi Pribadi (21 juni 2016)

IV.2.2 Wire Frame

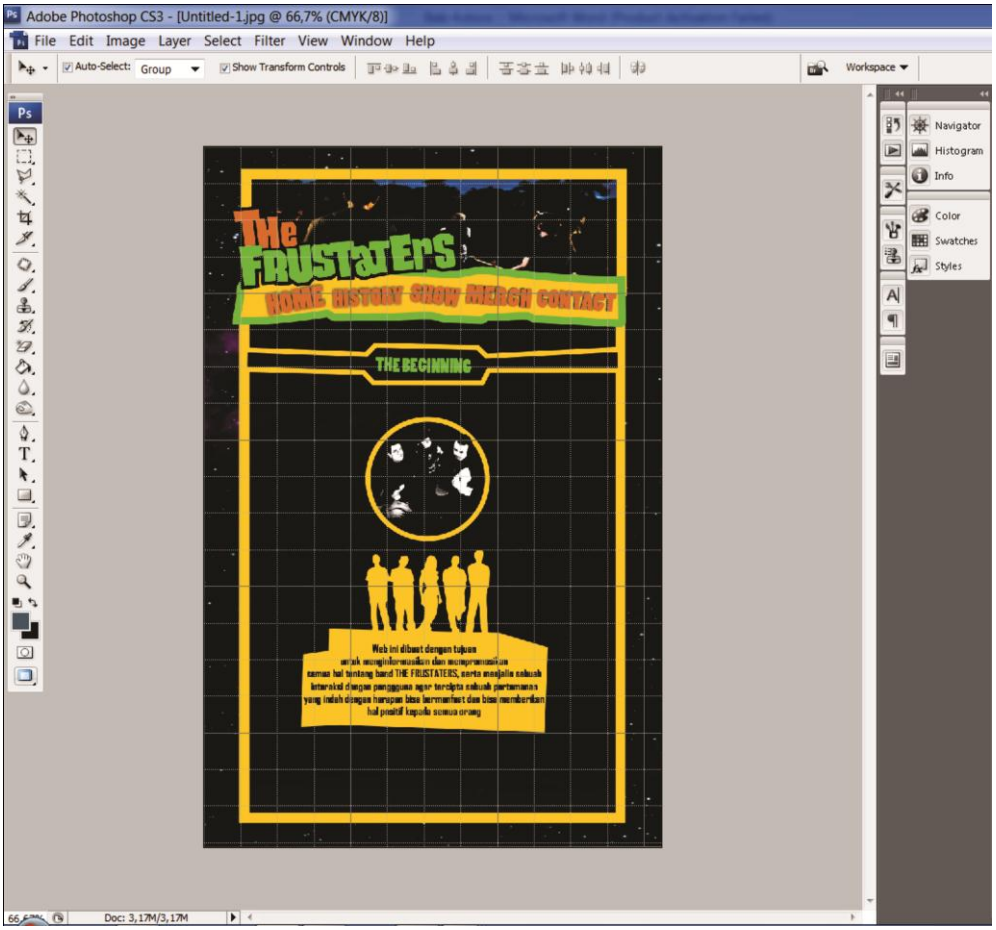
Langkah selanjutnya yang harus diperhatikan dalam merancang sebuah *website* ialah dengan membuat *wireframe* guna agar *website* yang dibuat memiliki sketsa awal, panduan dan terstruktur dengan design *interface* sebelum diaplikasikan kedalam *website digital* dan supaya *website* yang dibuat menjadi terkonsep dengan jelas.



Gambar IV.3 *Wire Fram*e
Sumber : Dokumentasi Pribadi (10 juni 2016)

IV.2.3 Layouting

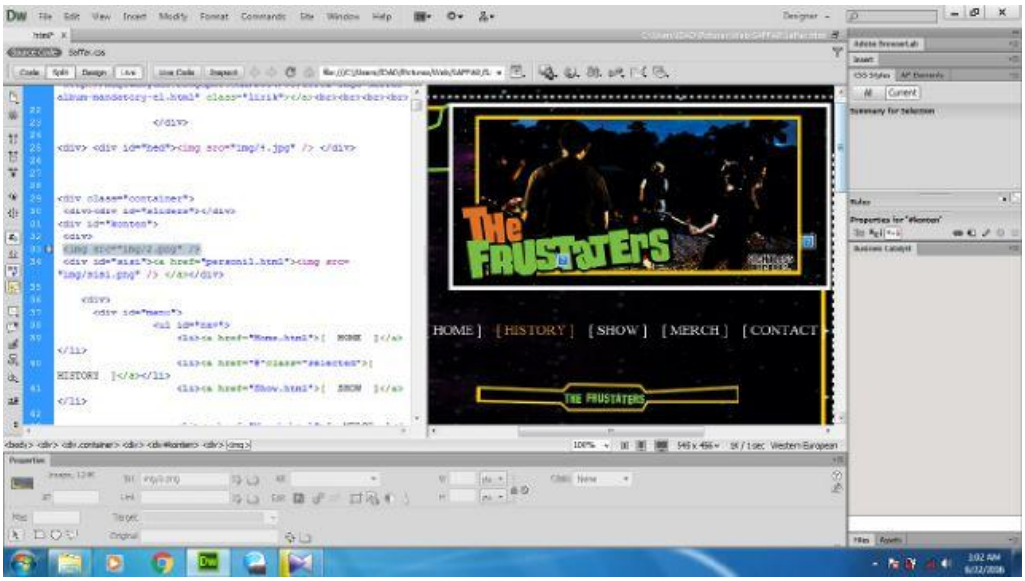
Setelah merancang *wireframe* lalu diaplikasikan kedalam *layout digital* sebagai gambaran *website interface* nya. proses ini dilakukan dengan menggunakan *software* Adobe Photoshop CS3 .



Gambar IV.4 Proses *Layouting*
Sumber : Dokumentasi Pribadi (21 juni 2016)

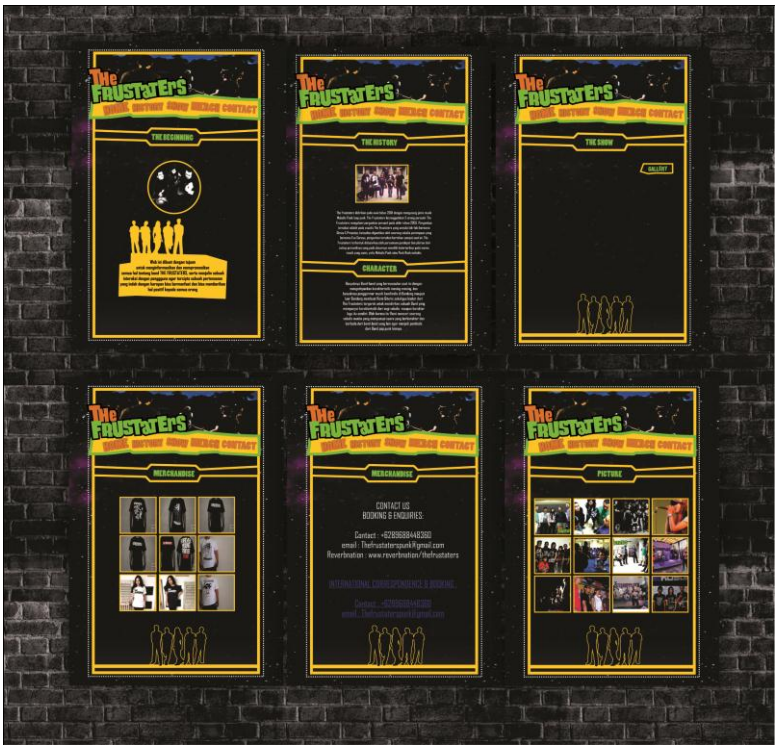
IV.2.4 *Coding*

Setelah merancang *site map, wire frame , layout & slicing* lalu diaplikasikan kedalam *website* dengan menggunakan bahasa pemograman *html* dan digunakannya format *html* 5 agar *suport* pada semua *browser* dengan tambahan *css* & *jquery*. Proses *coding* ini dilakukan dengan menggunakan *software* Adobe Dreamweaver CS6.



Gambar IV.5 Proses *Coding*
Sumber : Dokumentasi Pribadi (21 juni 2016)

IV.2.5 *Website* The Frustaters



Gambar IV.5 Hasil akhir *Website*
Sumber : Dokumentasi Pribadi (21 juni 2016)

IV.2.6 Media Pendukung

Adapun media pendukung yang menjadi suatu media tambahan atau media promosi yang dibuat oleh sebuah perusahaan untuk menginformasikan produknya sekaligus menjadi media alternatif yang berfungsi sebagai *reminder* terhadap media utama, maka media pendukungnya meliputi :

IV.2.6.1 X-Banner

Media yang digunakan sebagai informasi dari Band The Frustaters yang berfungsi agar mengajak orang yang melihat untuk mengunjungi *website* Band The Frustaters. Penempatannya bisa diletakan di depan Distro dan pada saat Distro *open booth* di acara musik dan kegiatan acara lainnya.



Gambar IV.6 X-Banner dan penempatanya
Sumber : Dokumentasi Pribadi (21 juni 2016)

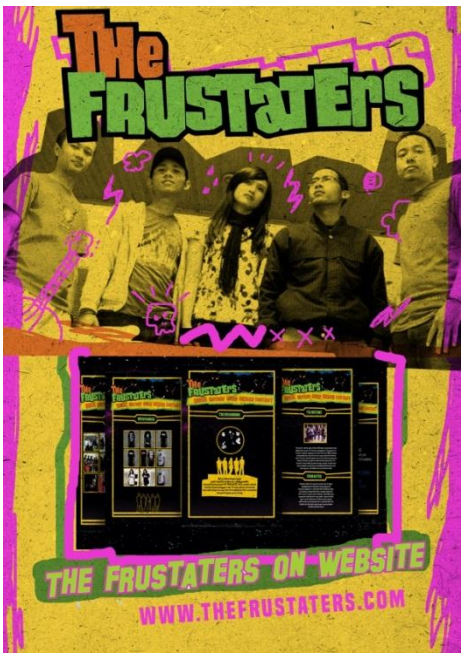
Ukuran : 160 cm x 60 cm

Material : Korea

TeknisProduksi : Cetak *Offset*

IV.2.6.2 Poster

Poster yang memberikan informasi kepada target *audiens* agar mengajak orang yang melihat untuk mengunjungi *website* Band The Frustaters. Media promosi ini ditempel di kampus, sekolahan, studio musik, acara musik, dan disetiap sudut jalan di kota Bandung khususnya yang menjadi tempat banyaknya anak muda berkumpul.





Gambar IV.7 Poster dan penempatanya
Sumber : Dokumentasi Pribadi (21 juni 2016)

Ukuran : A3 (29.7cm x 42cm)

Material : *Art Paper*

TeknisProduksi : Cetak *Offset*

IV.2.6.3 Stiker Cutting

Stiker atau gambar tempel merupakan media yang dapat diaplikasikan diberbagai tempat. Biaya yang dikeluarkan pun relatif murah dan terjangkau. Stiker dapat dibagikan kepada *audiens* secara cuma - cuma pada suatu *event* musik ataupun diberikan pada setiap pembelian produk dari The Frustaters.



Gambar IV.8 Stiker dan penempatanya
Sumber : Dokumentasi Pribadi (21 juni 2016)

Ukuran : 7cm x 3.41cm
Material : *Stiker Vinyl*
TeknisProduksi : *Printing cutting*

IV.2.6.4 *T-Shirt*

T-shirt sebagai media pendukung yang selain di perjual belikan juga bisa digunakan oleh *crew* The Frustaters pada saat berada di distro atau pada saat The Frustaters show. Ditempatkan di toko baju yang menjual merchandise The Frustaters.

.



Gambar IV.9 T-shirt dan penempatanya
Sumber : Dokumentasi Pribadi (21 juni 2016)

Ukuran : A4 (29.7cm x 21cm)
Material : *Combat 30s (M)*
Teknis Produksi : Sablon

IV.2.6.5 Web Banner

Sebuah media promosi digital dalam bentuk gambar nantinya akan dipasang pada sebuah halaman *website* dan mengandung pranala atau *link* yang akan menuntun *user* ke halaman *website* link tersebut memakai *Qr Code* . *Webbanner* ini nantinya akan diletakan di *facebook*.



Gambar IV.10 *Web Banner* dan penempatanya
Sumber : Dokumentasi Pribadi (18 juni 2016)

Ukuran : 851 pixels x 315 pixels

Material : Digital

Teknis Produksi :Internet

IV.2.6.6 Pin

Pin dapat dibagikan sebagai *gimmick* secara cuma-cuma untuk setiap pembelian produk The Frustaters dan pada saat The Frustaters main di acara musik .



Gambar IV.11 Pin dan penempatanya
Sumber : Dokumentasi Pribadi (20 juni 2016)

Ukuran : Diameter 4.5 cm

Material : Pin Peniti

Teknis Produksi : *Digital Printing*

IV.2.6.7 *Patch* (Emblem)

Patch dapat diberikan setiap pembelian merchandise dari The frustaters atau Dapat di beli per satuan di Distro yang menjual merchandise The Frustaters .



Gambar IV.11 Patch dan penempatanya
Sumber : Dokumentasi Pribadi (20 juni 2016)

Ukuran : Diameter 7x4 cm

Material : Patch

Teknis Produksi : *Bordir*