BAB IV. MEDIA DAN TEKNIS PRODUKSI

IV.1 Media Utama

Berdasarkan permasalahan yang ditemukan, maka akan dibuat sebuah media. Media utama yang dibuat adalah media informasi berupa media interaktif. Adapun tampilan dari media utama adalah sebagai berikut:



Gambar IV.1 *Bumper*
Sumber : dokumen Pribadi (2017)



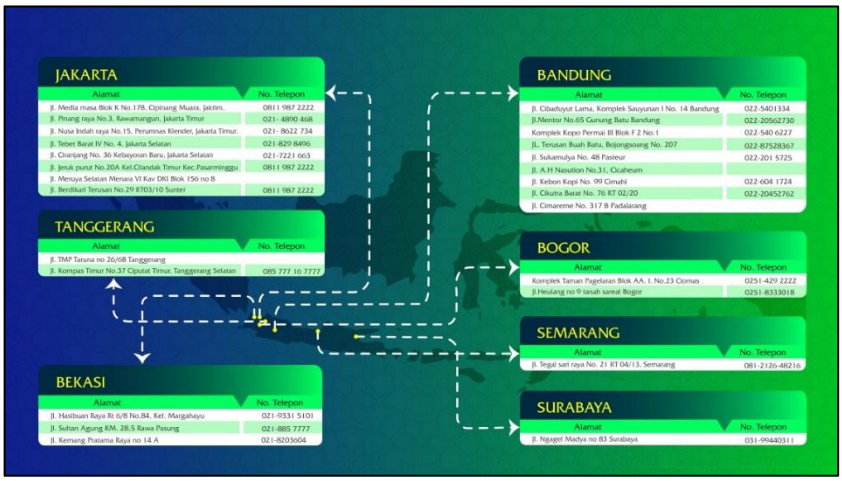
Gambar IV.2 *Intro*
Sumber : dokumen Pribadi (2017)



Gambar IV.3 *Home*
Sumber : dokumen Pribadi (2017)



Gambar IV.4 Sejarah
Sumber : dokumen Pribadi (2017)



Gambar IV.5 Cabang asrama
Sumber : dokumen Pribadi (2017)



Gambar IV.6 Program-program
Sumber : dokumen Pribadi (2017)



Gambar IV.7 SMP Al ihsan
Sumber : dokumen Pribadi (2017)

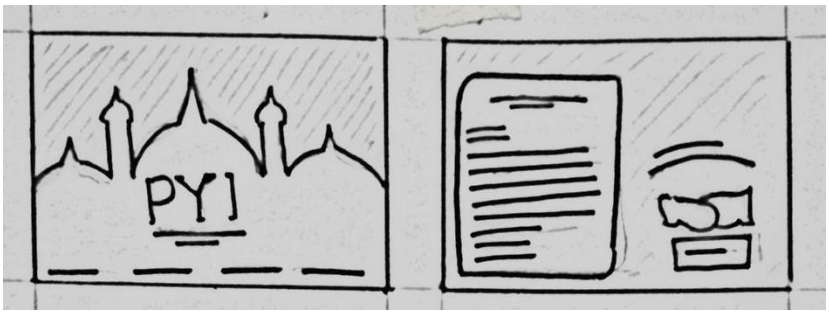


Gambar IV.8 Cara berdonasi
Sumber : dokumen Pribadi (2017)

IV.1.1 Tahap Sketsa

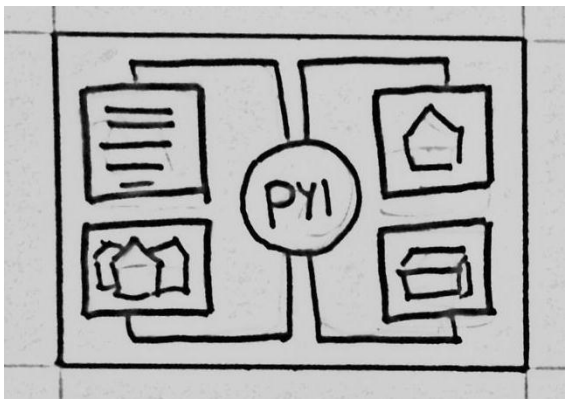
Sketsa digunakan untuk mempermudah perancangan media interaktif. Adapun sketsa yang akan dijadikan versi *digital* media interaktif hasil kegiatan adalah sebagai berikut:

- Sketsa *Layout*



Gambar IV.9 Sketsa *layout bumper* dan *Intro*
Sumber : Dokumen Pribadi (2017)

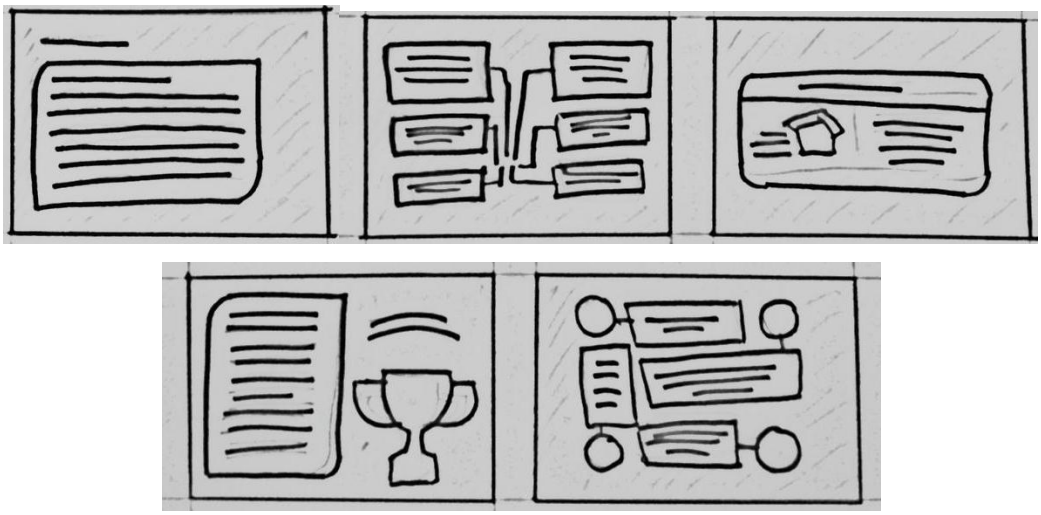
Halaman bumper berisikan gambar *siluet* masjid, logo dan informasi mengenai akun sosial media. Gambar masjid bertujuan untuk menunjukan identitas Panti Yatim Indonesia sebagai lembaga yang religius atau Islami. Logo ditempatkan tepat ditengah tengah siluet masjid yang bermakna PYI berdiri atas dasar ibadah kepada Alloh SWT. Dan informasi akun sosial media yang akan memudahkan audien agar dapat mengikuti setiap kegiatan Panti Yatim Indonesia.



Gambar IV.10 Sketsa Layout Home
Sumber : Dokumen Pribadi (2017)

Halaman *home* berisikan 5 panel yang akan terhubung ke halaman lainnya. logo PYI berada ditengah dapat terhubung ke halam sejarah, ikon yang berada di kiri atas akan terhubung ke halaman program program, ikon yang berada di kiri bawah

akan terhubung ke halaman SMP (sekolah menengah pertama), ikon yang berada di kanan atas akan terhubung ke halaman cabang asrama, ikon yang berada dikanan bawah akan terhubung ke halaman tata cara menjadi donatur.



Gambar IV.11 *Layout* halaman : sejarah, cabang asrama, program, sekolah dan tata cara berdonasi
Sumber : Dokumen Pribadi (2017)

Kelima *layout* ini akan menyajikan informasi informasi secara *detail*. Setiap halaman memiliki tata letak yang tidak sama, terkesan disusun secara acak, hal ini bertujuan agar audien tidak mudah cepat bosan saat membaca dan melihat isi media interaktif ini.

IV.1.2 Tahap *Digital*

Dalam perancangan *layout* versi digital untuk media interaktif, dibutuhkan beberapa aplikasi atau *software* pengolah grafis. Adapun *software* yang digunakan adalah sebagai berikut:

- *Adobe Illustrator CS6*

Adobe Illustrator CS6 digunakan untuk merancang *layout* dan karakter dari versi sketsa menjadi versi *digital*. *Adobe Illustrator* juga digunakan untuk pemberian warna pada *layout*. Pada tahap ini juga menjadi proses penyatuan antara *background*, materi, ikon.



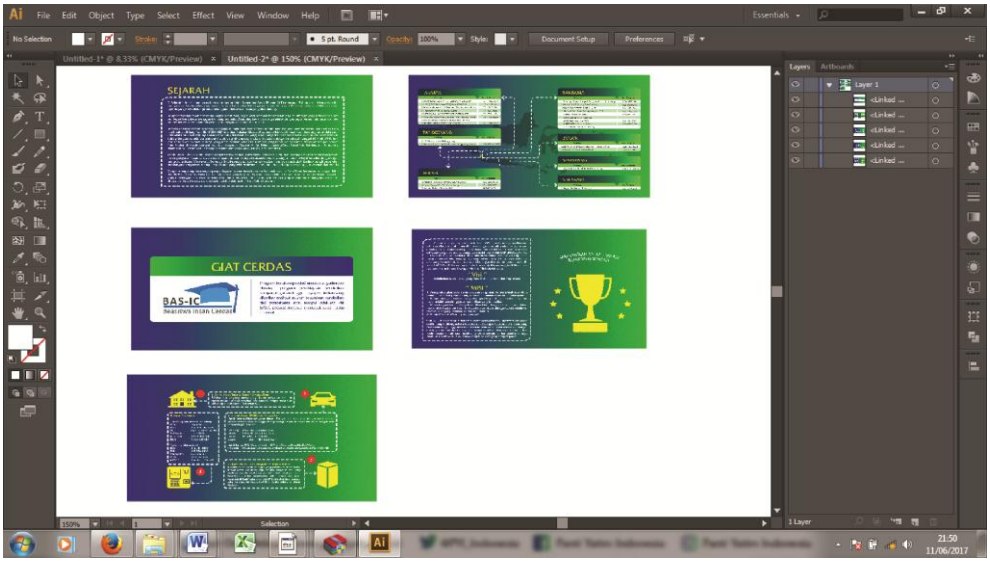
Gambar IV.12 Halaman *Bumper* dan *Intro*
Sumber : Dokumen pribadi (2017)

Perancangan *layout* halaman *bumper* dan *intro* merupakan halaman pembuka di halaman *bumper* menunjukan identitas Panti Yatim Indonesia, sedangkan di halaman *intro* terdapat kata pengantar / mukodimah atau ucapan terima kasih kepada para donatur.



Gambar IV.13 Halaman *Home*
Sumber : Dokumen Pribadi (2017)

Perancangan halaman *home*, di halaman *home* ini terdapat ikon yang akan terhubung kepada setiap isi laporan secara *detail*.

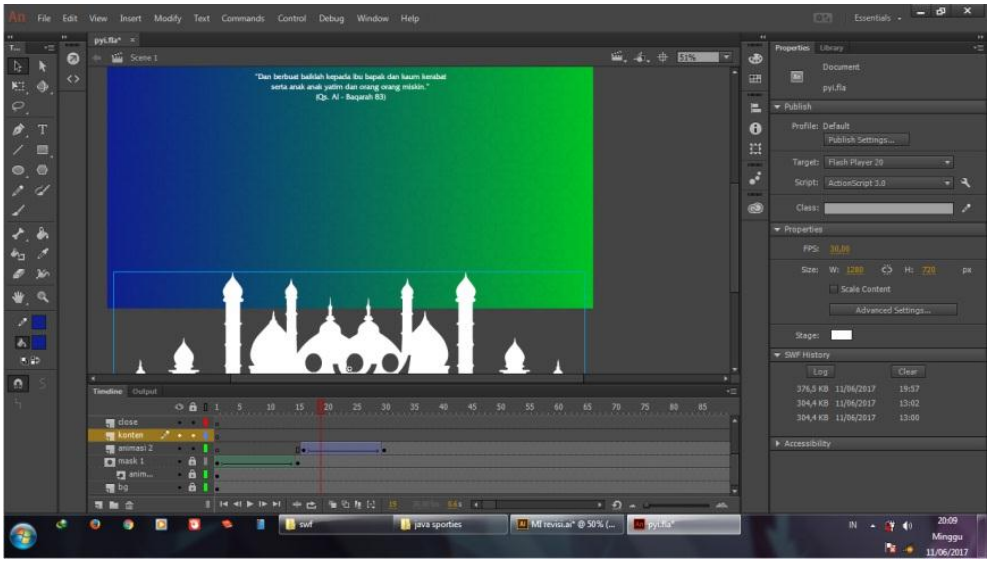


Gambar IV.14 Halaman Sejarah, Cabang Asrama, Program, SMP Al – Ihsan, dan cara menjadi donatur.
Sumber : Dokumen pribadi (2017)

Perancangan halaman sejarah, cabang asrama, program, SMP al – ihsan, dan cara menjadi donatur. Dalam halaman sejarah akan mendeskripsikan sejarah singkat dari PYI, dalam Halaman Cabang akan menginformasikan daftar alamat dari 26 cabang asrama, dalam halaman program akan menjelaskan detail setiap program yang berjalan, dalam halaman SMP akan menjelaskan detail dari sekolah SMP Al ihsan, dan di dalam halaman cara menjadi donatur akan memandu audien untuk mengetahui cara berdonasi kepada PYI.

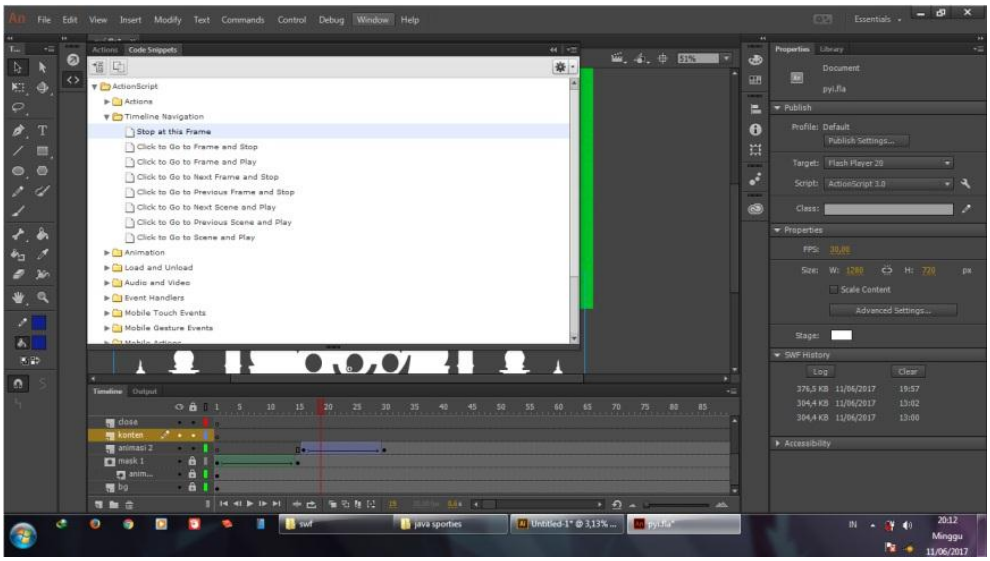
- *Adobe Animate CC*

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. Adapun tampilan dari proses pembuatannya adalah sebagai berikut:



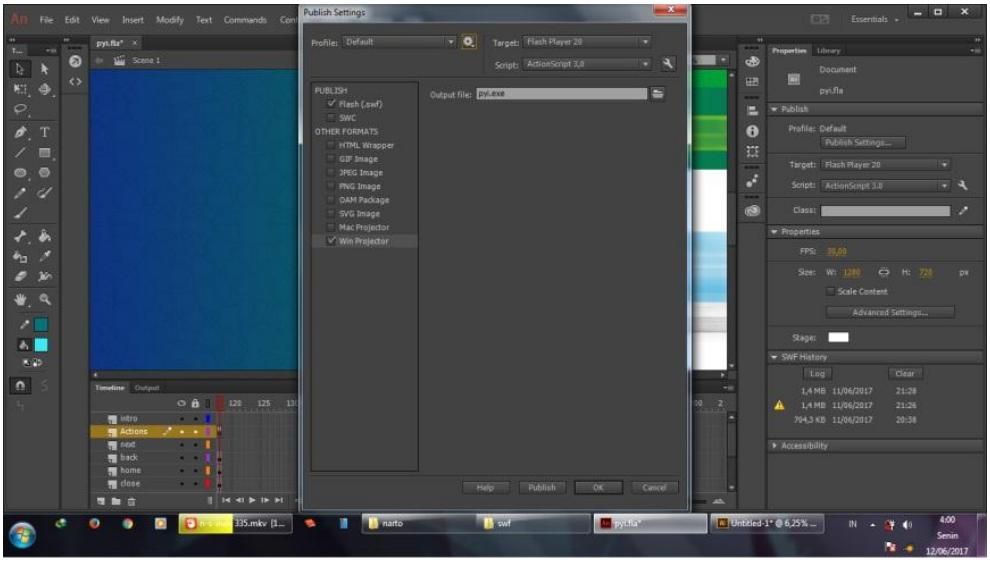
Gambar IV.15 Proses penyusunan halaman, animasi dan *hyperlink.*
Sumber: Dokumen pribadi (2017).

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* berfungsi untuk menghubungkan sebuah halaman ke halaman yang lain. Animasi digunakan untuk membangun suasana yang hidup, dengan tujuan agar pengguna tidak cepat jenuh.



Gambar IV.16 Proses pemasangan *keyframe*.
Sumber: Dokumen pribadi (2017)

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 akan ditampilkan.



Gambar IV.17 Proses *publish setting*
Sumber: Dokumen pribadi (2017)

Tahap akhir dari perancangan adalah merubah format flash ke *format exe*. Pengaturan untuk merubah *flash* ke *exe* ada di *publish setting.* Adapun pengaturan pada *publish* settingnya adalah sebagai berikut:

Target : *Flash Player 20*
Script : *ActionScript 3.0*
fps : *30,00*
Resolution : *1280px x 720px*
profile : *Default*
Output file : *Win Projector exe (execute)*

Setelah melakukan pengaturan pada publish setting, maka *Adobe Animate CC* akan melakukan proses konversi *file flash* menjadi *exe*. Setelah proses konversi selesai maka media interaktif hasil kegiatan sudah bisa di gunakan di komputer / PC.

IV.2 Media Pendukung

Untuk mendistribusikan media interaktif laporan hasil kegiatan ke masyarakat luas khususnya kepada paara donatur maka dibutuhkan media-media yang mempromosikan keberadaan media interaktif. Adapun media promosi yang digunakan adalah sebagai berikut:

- *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. *X-banner* akan dipasang dimasing masing cabang asrama.



Gambar IV.18 X banner
Sumber : Dokumen Pribadi (2017)

- Brosur

  Brosur dicetak di ukuran kertas *art paper* 85 gram dengan ukuran a4, brosur akan di bagikan kepada masyarakat umum.



Gambar IV.19 Desain brosur tampak depan
Sumber : dokumen Pribadi (2017)



Gambar IV.20 Desain Brosur tampak belakang
Sumber : Dokumen Pribadi (2017)

- Buku Catatan

Buku catatan akan dibuat dengan ukuran A6 dijilid dengan *soft cover*. Buku akan berisikan kertas HVS 60 gram sebanyak 50 lembar.



Gambar IV.21 Desain cover buku catatan tampak depan
Sumber: Dokumen pribadi (2017)



Gambar IV.22 Desain cover buku catatan tampak belakang
Sumber: Dokumen pribadi (2017)

- Poster

Poster terbagi menjadi dua jenis yaitu poster cetak dan poster *digital*. Poster cetak dirancang dengan ukuran A3 (21 x 29,7cm) dengan kertas *art paper* 80gram. Poster akan dibuat dengan teknik cetak *digital.*



Gambar IV.23 Desain poster
Sumber: Dokumen pribadi (2017)

- Kalender

kalender akan dibuat dengan ukuran A5 dicetak menggunakan kertas *art paper* dan menggunakan dudukan berbahan duplek.



Gambar IV.24 Desain cover kalender 2018
Sumber: Dokumen pribadi (2017)



Gambaar IV.25 Desain kalender 2018
Sumber : Dokumen Pribadi (2017)

- Mug

Mug adalah barang yang biasa digunakan sehari hari. Mug di cetak di atas permukaan berwarna dasar putih.



Gambar IV.26 Desain Mug
Sumber: Dokumen pribadi (2017)



Gambar IV.27 Desain Mug 2
Sumber : Dokumen Pribadi (2017)

- *Sticker*

Sticker di cetak dengan ukuran 7 cm x 3 cm, menggunakan teknik *cutting sticker*.



Gambar IV.28 Desain *sticker*
Sumber : Dokumen Pribadi (2017)

- Gantungan Kunci

Dibuat dalam bentuk bulat berukuran 5 cm , menggunakan bahan dop.



Gambar IV.29 Desain gantungan kunci 1
Sumber: Dokumen pribadi (2017)



Gambar IV.30 Desain Gantungan Kunci 2
Sumber : Dokumen Pribadi (2017)

- Jam dinding

Jam dinding akan dibuat dalam bentuk bulat berdiameter 25 cm,



Gambar IV.31 Desain Jam dinding
Sumber : Dokumen Pribadi (2017)

- *Digital Banner*

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.20 Desain *digital banner* untuk *twitter*
Sumber : Dokumen Pribadi (2017)



Gambar IV.21 Desain *digital banner* untuk *facebook*
Sumber : Dokumen Pribadi (2017)