BAB IV. MEDIA & TEKNIS PRODUKSI

IV.1 Media Utama

IV.1.2 Perangkat Produksi

Pembuatan aplikasi Android ini membutuhkan perangkat komputer dengan spesifikasi sebagai berikut:

- Komputer : Rakitan/*Custom*
- Processor : Core I7 7700K
- Motherboard : Asus
- Harddisk : Samsung M.2 690 PRO
- GPU : Asus 1070 OC
- Memory : 16 Gb

Berikut adalah beberapa *software* yang digunakan dalam pembuatan aplikasi Android Area Serama, diantaranya sebagai berikut:

- Adobe Illustrator CC

  Digunakan untuk membuat visual media utama dan media pendukung. Dalam merancang aplikasi, terdapat button yang dapat dirancang dengan hasil *output vector*, dan *vector* tersebut dapat dirancang menggunakan Adobe Illustrator.
- Adobe Photoshop CC

  Digunakan untuk membuat visual media utama dan media pendukung. Adobe Photoshop CC digunakan untuk merancang dan mengubah tampilan foto yang telah dipersiapkan untuk diaplikasikan dalam tata letak aplikasi.
- Adobe Animate CC

  Digunakan untuk membuat animasi pada media utama. Adobe Animate CC akan digunakan untuk merancang efek *Slide* dan perancangan *button* pada aplikasi.
- Adobe XD

  Digunakan untuk memecah elemen *wireframe* menjadi bagian yg terpisah
- Android Studio

  Digunakan untuk membuat aplikasi Android

- Java SE Development Kit 7

  Digunakan untuk mendukung Android *studio*, karena menggunakan bahasa program

IV.2 Teknis Produksi

Berikut merupakan konsep produksi, konsep perwujudan material, serta teknis produksi media utama dan media pendukung.

IV.2.1 Teknis Produksi Media Utama

A. Praproduksi

Pada tahap ini, dilakukan pembuatan konsep yang akan diaplikasikan pada tahap produksi, diantaranya sebagai berikut :

- Membuat Sistem Navigasi

  Sistem navigasi yang dirancang dalam pembuatan aplikasi Area Serama ini mengikuti hasil dari analisa permasalahan yang akan menjadi *output* solusi untuk permasalahan.
- Membuat *Wireframe*

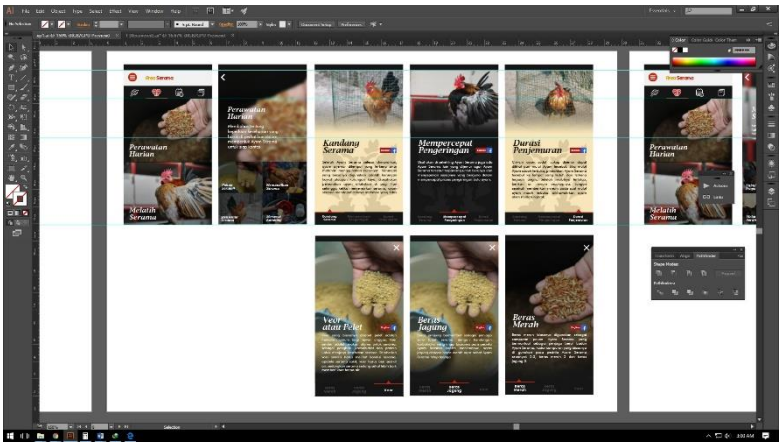
  Membuat *wireframe* bertujuan agar mendapatkan layout kasar untuk ketahap visualisasi. Pembuatan *wireframe* dilakukan satu persatu agar mendapatkan *layout* yang dapat menjadi patokan untuk disetiap halaman yang akan digunakan.
- Mempersiapkan Isi Konten

  Mempersiapkan isi konten berupa isi pesan yang akan disampaikan berdasarkan solusi yang akan dirancang.
- Mempersiapkan elemen pesan pendukung

  Setelah mempersiapkan isi konten yang akan disampaikan. Langkah berikutnya adalah mempersiapkan elemen-elemen pendukung untuk memperjelas pesan yang disampaikan menggunakan foto.
- Mempersiapkan elemen identitas

  Pada tahap ini, elemen yang akan dibuat mengikuti ornamen floral yang akan mewakili identitas dari kota kelahiran Ayam Serama.
- Pembuatan Visual Digital,

Tahap ini adalah tahap dimana *wireframe* yg telah dirancang akan mulai di perjelas visualnya dengan mengabungkan antara isi pesan,elemen pendukung pesan dan elemen identitas menggunakan Adobe Illustrator dan kemudian dilanjutkan menggunakan Adobe XD yang akan memisahkan kesatuan *wireframe* menjadi bahan yang akan diaplikasikan pada Android Studio pada proses produksi.

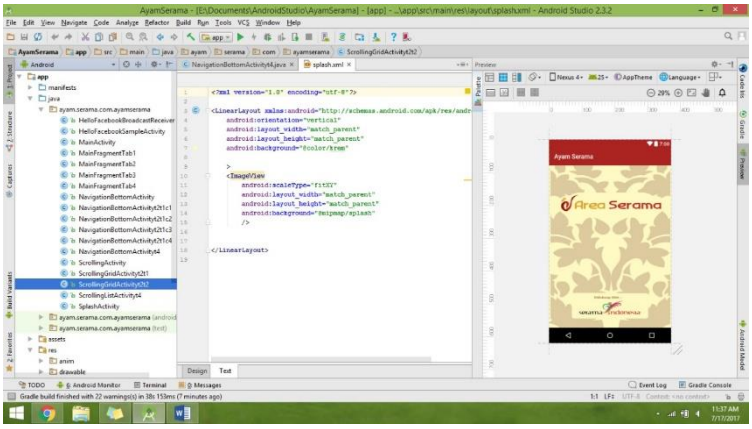


Gambar IV.1 Pembuatan Visual Digital
Sumber: Dokumen Pribadi, 2017

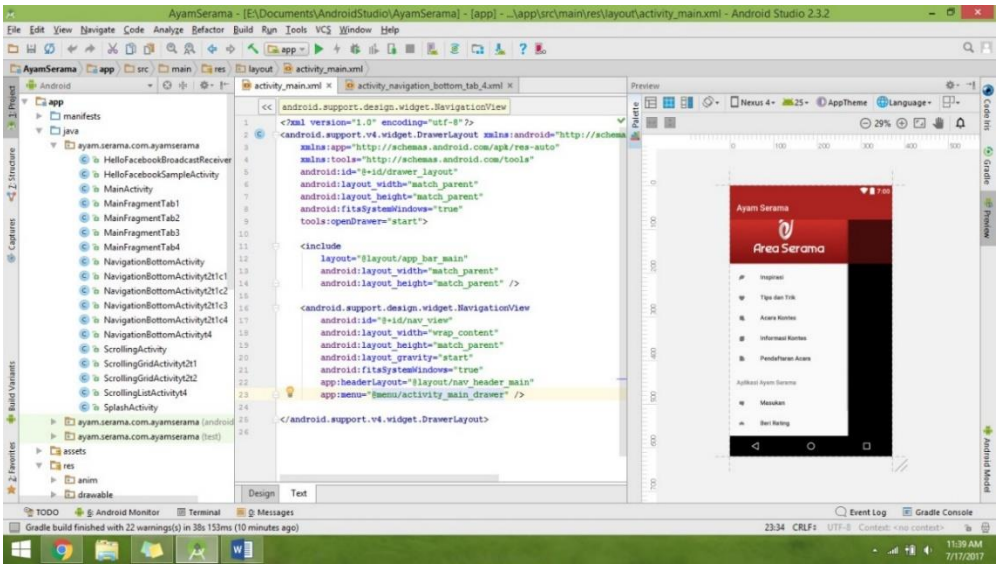
B. Produksi

Pada tahap ini, perancangan dilanjutkan menggunakan program Android Studio untuk melakukan tahap coding yang berguna untuk menyusun fungsi dan pola kerja aplikasi.

Selain menambahkan fungsi dan pola pada kerja aplikasi, tahap ini juga mengatur visual yang akan dirancang mengikuti hasil akhir pada proses praproduksi.



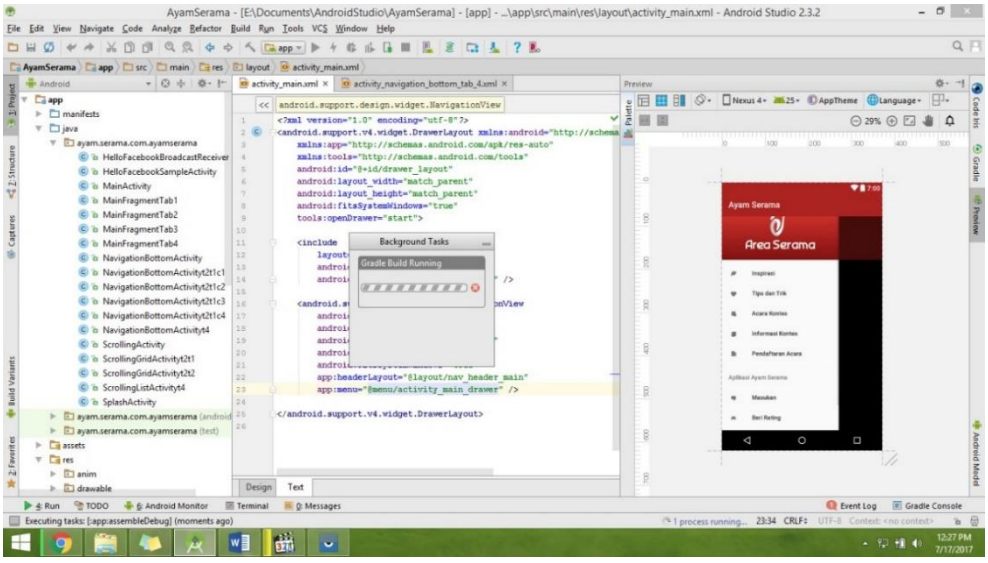
Gambar IV.2 Tahap *Coding*
Sumber: Dokumen Pribadi, 2017



Gambar IV.3 Tahap *Coding* Menyusun Layout Navigasi Kiri
Sumber: Dokumen Pribadi, 2017

C. Pasca Produksi

Setelah proses *coding* selesai, berikutnya adalah tahap pembuatan SDK. Tahap ini sama dengan tahap *rendering* namun dalam bahasa pemograman tahap ini tahap menggabungkan semua fungsi menjadi satu kesatuan yang nantinya akan menghasilkan *output* file APK yang akan dijalankan pada perangkat *Smartphone* android. Tahap ini dinamakan tahap *Debug.*



Gambar IV.4 Tahap *Debug*
Sumber: Dokumen Pribadi, 2017

IV.2.2 Teknis Produksi Media Pendukung

A. *X-Banner*

X-Banner Area Serama digunakan sebagai sarana informasi dari media utama yang akan dibuat. *X-banner* ini memuat *Headline* yang memberi pesan kepada target audiens tentang tujuan kegunaan aplikasi ini. *X-banner* ini akan digunakan pada saat *launching* aplikasi Area Serama bersama acara kontes kecantikan Ayam Serama BST III pada tanggal 12 agustus 2017.



Gambar IV.5 *X-Banner* aplikasi Android Area Serama
Sumber: Dokumen Pribadi, 2017

Ukuran dan Teknis Media

Format	: *Potrait*
Ukuran	: 60 cm x 160 cm
Resolusi	: 300 dpi
Bahan	: Jerman
Teknis Produksi	: Digital Printing

X-banner ini mengikuti ukuran pada umumnya dan bahan yang digunakan yaitu bahan standar bahan untuk *X-banner* Jerman.

B. Poster

Dalam perancangan ini menggunakan dua poster. Poster pertama digunakan pada acara BST III yang akan dilaksanakan pada tanggal 12 agustus 2017. Kegunaan poster pertama berguna untuk menginformasikan kepada khalayak maupun target audiens tentang acara kontes kecantikan ayam Serama BST III. Sedangkan poster kedua digunaan untuk membuat khalayak dan target audiens mengingat atau memberitahu tentang aplikasi dan fitur-fiturnya.



Gambar IV.6 Poster Event BST III (kiri) dan Poster Promosi aplikasi Area Serama (kanan)
Sumber: Sumber Pribadi

Ukuran dan Teknis Media

Format	: *Potrait*
Ukuran	: Letter 21.59 cm x 27.94 cm (poster BST)
	A3 29.7 cm x 42 cm (poster pemasaran)
Resolusi	: 300 dpi
Bahan	: *Art paper* 150 gram
Teknis Produksi	: Digital Printing

C. Tiket

Tiket ini digunakan pada acara kontes kecantikan ayam Serama BST III pada 12 agustus 2017. Selain sebagai menjadi penanda atau tanda bukti pembelian akses masuk acara kontes tiket ini berguna sebagai tanda urutan peserta kontes.



Gambar IV.7 Tiket BST III
Sumber : Dokumen Pribadi

D. *Flyer*

Flyer akan disebarkan ke khalayak Kota Bandung setelah rilis pertama aplikasi Android Area Serama yang akan dilaksanakan pada 12 agustus 2017. *Flyer* ini disebarkan di tempat-tempat yang sering dikunjungi oleh target audiens seperti toko ayam hias, toko pakan ayam hias, serta di acara kontes kecantikan ayam Serama



Gambar IV.8 *Flyer*
Sumber : Dokumen pribadi

Ukuran dan Teknis Media

Format : *Potrait*

Ukuran : 14.8 cm x 21 cm (A5)

Resolusi : 300 dpi

Bahan : *art paper* 150 gram

Teknis Produksi : Digital Printing

E. Spanduk

Spanduk akan dipasang pada area-area strategis yang berada di Kota Bandung. Daerah-daerah stratrgis yang dimaksud seperti diperempatan jalan atau pertigaan jalan yang biasanya memiliki kepadatan arus lalu lintas tinggi sehingga khalayak dapat mengetahui mengenai aplikasi Area Serama yang telah rilis.



Gambar IV.9 Spanduk Area Serama
Sumber : Dokumen

Ukuran dan Teknis Media

Format : *Landscape*

Ukuran : 3 m x 1 m

Resolusi : 300 dpi

Bahan : Flexy China

Teknis Produksi : Digital Printing

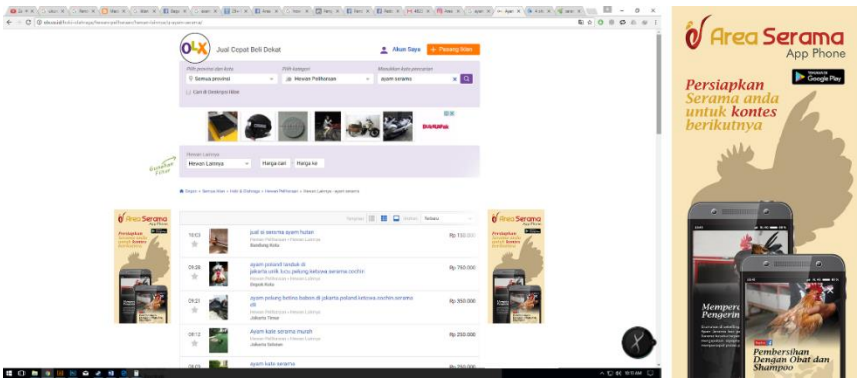
F. *Online Banner*

- ***Website Banner***

  Website *Banner* akan di pasang pada website-website yang membahas tentang Hewan peliharaan agar dapat meraih area jangkauan target audien dan blog perseorangan yang membahas tentang Ayam Serama. Pembuatan media Website *Banner* ini menggunakan aplikasi Adobe Illustrator CC dan Adobe Photoshop CC yang berisikan pesan kehadiran aplikasi Area Serama.



Gambar IV.10 Proyeksi website *Banner* 728px x 90px pada website www.pasarhewan.com dan Proyeksi visual website *Banner* 728px x 90px
Sumber : Dokumen Pribadi



Gambar IV.11 Proyeksi Website *Banner* 300px x 600px Pada Website www.olx.com dan Proyeksi Visual Website *Banner* 300px x 600px
Sumber : Dokumen Pribadi

Ukuran dan Teknis Media

Ukuran : 728px x 90px (*Landscape*) dan 300px x 600px (*Potrait*)

Bahan/Format : PNG

Teknis Produksi : Digital

- **Facebook *Banner***

  Untuk Banner yang akan dipasang pada Facebook tidak akan menggunakan *Banner* yang diperuntukan untuk website dengan alasan Facebook memiliki ukuran standar Banner yang telah direkomendasikan untuk periklanan dengan foto tunggal. Ukuran yang disarankan oleh pihak Facebook untuk memasang banner foto tunggal adalah 1200px x 628px atau rasio ukuran gambar 1.9 : 1.



Gambar IV.12 Proyeksi Penempatan Banner Pada *Feeds* dan *Site Panel* di Situs Facebook
Sumber : Dokumen Pribadi



Gambar IV.13 Visual Banner 1200px X 628px yang Akan Dipasang di Situs Facebook
Sumber : Dokumen Pribadi

Ukuran dan Teknis Media

Ukuran	: 1200px x 628px (*Landscape*)
Bahan/Format	: PNG
Teknis Produksi	: Digital

G. *Photo Booth*

Stiker adalah salah satu dari *merchandise* yang akan digunakan sebagai media pengingat. Elemen yang ada pada stiker ini berupa logo utama aplikasi Area Serama dan kalimat penjelas yang berfungsi untuk memperjelas identitas dari Area Serama, yaitu aplikasi android.



Gambar IV.14 Visual Photo Booth yang akan digunakan
Sumber : Dokumen Pribadi

Ukuran dan Teknis Media

Ukuran : 3M x 3M

Resolusi : 300 dpi

Bahan/Format : Flexi China

Teknis Produksi : Digital Printing

H. Gorden Meja

Gorden meja akan digunakan ketika BST III berlangsung, di aplikasikan pada meja ayam kontes. Tujuan peletakan gorden meja pada meja kontes agar khalayak mengetahui aplikasi Area Serama.



Gambar IV.15 Gorden Meja
Sumber : Dokumen Pribadi

Ukuran dan Teknis Media

Ukuran : 340cm x80cm

Resolusi : 300 dpi

Bahan/Format : Katun Combed

Teknis Produksi : Sablon DTG

I. Papan Figur

Papan figur akan digunakan sebagai media pendukung ketika *event* BST III berlangsung. Kegunaan papan figur yang berbentuk *smartphone* android tersebut diharapkan dapat mencuri perhatian khalayak maupun target audiens ketika *event* kontes BST III berlangsung dan diharapkan dapat menyampaikan pesan berupa kehadiran aplikasi Area Serama yang sudah siap dipergunakan.



Gambar IV.16 Papan Figur
Sumber Pribadi

Ukuran dan Teknis Media

Ukuran	: 80cm x 66cm
Resolusi	: 300 dpi
Bahan/Format	: Styrofoam dan Art paper tipis
Teknis Produksi	: Digital Printing

IV.2.3 Teknis Produksi *Merchandise*

A. Gantungin Kunci

Pada gantungan kunci menggunakan nama aplikasi Android Area Serama sebagai media pengingat untuk khalayak dari aplikasi tersebut. Gantungan kunci ini nantinya akan diberikan kepada khalayak yang mengikuti acara pada rilis pertama di acara BST III sebagai cindramata yang dapat memperkuat daya ingat target audiens terhadap aplikasi Area Serama.



Gambar IV.17 Gantungan Kunci
Sumber Pribadi

Ukuran dan Teknis Media

Ukuran : 5 cm x 5 cm

Bahan : Akrilik

Teknis Produksi : Kostum Akrilik

Ukuran gantungan kunci ini menggunakan ukuran pada umumnya yang tidak terlalu besar dan tidak terlalu kecil.

B. *T-Shirt*

T-shirt yang digunakan sebagai media pendukung adalah kaos dengan lengan pendek. Pemilihan *T-shirt* sebagai media pendukung diharapkan dapat mempromosikan media utama pada pecinta Ayam Serama yang terpencar. *T-shirt* diperuntukan bagi para penggemar yang sudah mengunduh dan membeli aplikasi yang telah dibuat.



Gambar IV.18 *T-Shirt* lengan pendek yang akan dijadikan *merchandise*.
Sumber : Dokumen Pribadi

Ukuran dan Teknis Media

Ukuran	: M, L, XL
Bahan	: katun *combed*
Warna	: Hitam dan Putih
Teknis Produksi	: Sablon DTG (*Direct to Garment*)

C. Stiker

Stiker adalah salah satu dari *merchandise* yang akan digunakan sebagai media pengingat. Elemen yang ada pada stiker ini berupa logo utama aplikasi Area Serama dan kalimat penjelas yang berfungsi untuk memperjelas identitas dari Area Serama, yaitu aplikasi.



Gambar IV.19 Stiker Aream Serama.
Sumber : Dokumen Pribadi

Ukuran dan Teknis Media

Ukuran	: 5 cm x 10 cm
Bahan	: Vinyl
Teknis Produksi	: Cetak Digital

D. Mug

media pendukung mug akan digunakan ketika acara BST III berlangsung, diletakan pada meja juri. Selain sebagai media pendukung pada saat acara kontes BST III. Mug Area Serama juga dijadikan *merchandise* pada saat pembagian *merchandise* di acara kontes Ayam Serama BST III



Gambar IV.20 Mug Area Serama
Sumber : Dokumen Pribadi

Ukuran dan Teknis Media

Ukuran	: 12cm x 10cm
Warna	: Putih
Bahan	: Cramic
Teknik Produksi	: Digital Printing

E. Kandang Serama

Untuk kandang kontes serama akan digunakan sebagai *merchandise* yang akan di bagikan pada acara BST III beserta *merchandise* yang lainnya. Kandang Serama ini terbuat dari kayu dan triplek yang akan diberi efek grafir pada pintu pembuka Ayam Serama. tujuan pemberian efek grafir dengan logo aplikasi Area Serama agar penerima merchandise dapat mengingat aplikasi Area Serama dan sebagai *reminder* bagi penerima *merchandise*.



Gambar IV.21 Kandang Kontes Area Serama
Sumber : Dokumen Pribadi

Ukuran dan Teknis Media

Ukuran	: 30cm x 20cm x 40cm
Warna	: Coklat
Bahan	: Kayu dan triplek
Teknis Produksi	: Pandai Kayu dan grafir

F. *Tote Bag*

Kegunaan *Tote bag* sama seperti *merchandise* Kandang Serama yang akan digunakan khalayak dalam menjalani keseharian. Dengan sifatnya yang dapat digunakan kapan saja, *Tote bag* ini berguna sebagai media pendukung *merchandise* yang bersifat *reminding* mengenai aplikasi Area Serama.



Gambar IV.22 *Tote Bag*
Sumber : Dokumen Pribadi

Ukuran dan Teknis Media

Ukuran	: 21 cm x 29cm
Warna	: Putih dan Hitam
Bahan	: Kanvas
Teknis Produksi	: Sablon DTG (*Direct To Garment*)

G. Topi

Topi yang digunakan sebagai media pendukung adalah Topi. Pemilihan Topi sebagai media pendukung diharapkan dapat mempromosikan media utama pada pecinta Ayam Serama yang terpencar. Topi diperuntukan bagi para penggemar yang sudah mengunduh dan membeli aplikasi yang telah dibuat.



Gambar IV.23 Topi
Sumber : Dokumen Pribadi

Ukuran dan Teknis Media

Ukuran	: Relatif
Warna	: Hitam
Bahan	: Busa dan Krek
Teknis Produksi	: Sablon DTG (*Direct To Garment*)

IV.2.4 Media Online Area Serama

Media sosial yang digunakan bertujuan untuk memperluas jangkawan dalam mempromosikan dan berbagi informasi mengenai Ayam Serama. Media online yang digunakan Aplikasi Android Area Serama adalah Facebook, dan Instagram. Pemilihan Facebook dan Instagram sebagai media media online dikarenakan Facebook biasanya digunakan para pecinta Ayam Serama sebagai media penghubung didalam suatu komunitas pecinta Ayam Serama, sedangkan Instagram biasanya digunakan sebagai media untuk memamerkan ayam Serama.



Gambar IV.24 Media Media online Area Serama
Sumber : Dokumen Pribadi

Ukuran dan Teknis Sarana

Media Format : *Landscape*

Rasio Ukuran : 1.9 : 1

Teknis Sarana : *Online*

Media media online ini akan memberikan informasi terbaru terkait aplikasi Area Serama secara online. Alasan pemilihan media media online dikarenakan dapat meningkatkan tingkat keefektifan dalam menyampaikan pesan dengan mayoritas pecinta Ayam Serama aktif dalam jual beli dan menyampaikan informasi menggunakan media media online.