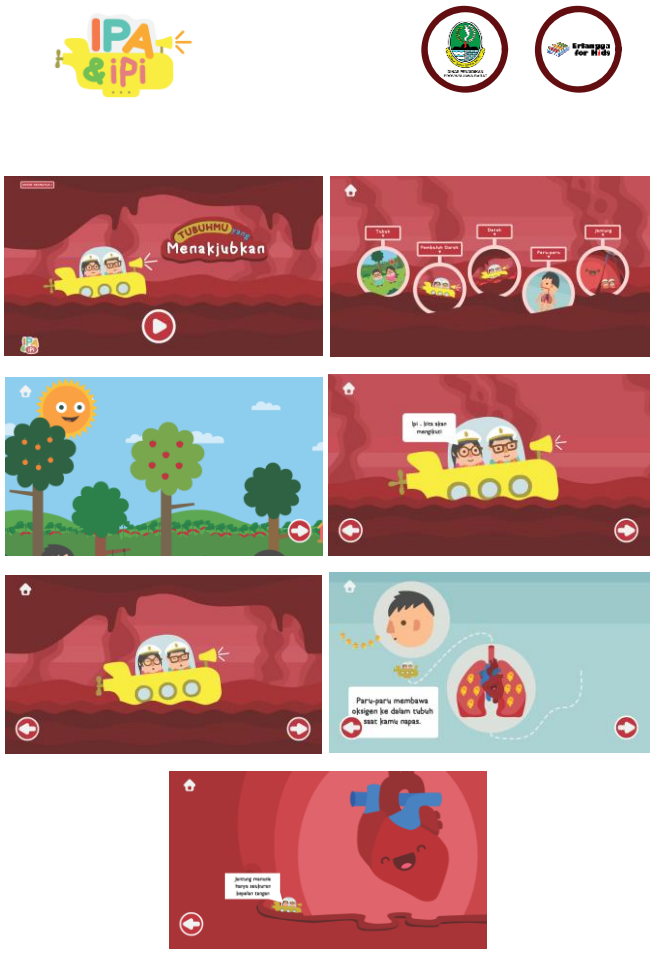
BAB IV. MEDIA DAN TEKNIS PRODUKSI

IV.1 Media Utama

Berdasarkan permasalahan yang ditemukan dari materi organ peredaran darah manusia kelas V SD, maka akan dibuat sebuah media. Media utama yang dibuat untuk mengatasi masalah Dalam penyampaian materi IPA sub bab peredaran darah manusia organ peredaran darah manusia kelas V SD adalah media informasi berupa aplikasi android. Adapun tampilan dari media utama adalah sebagai berikut:

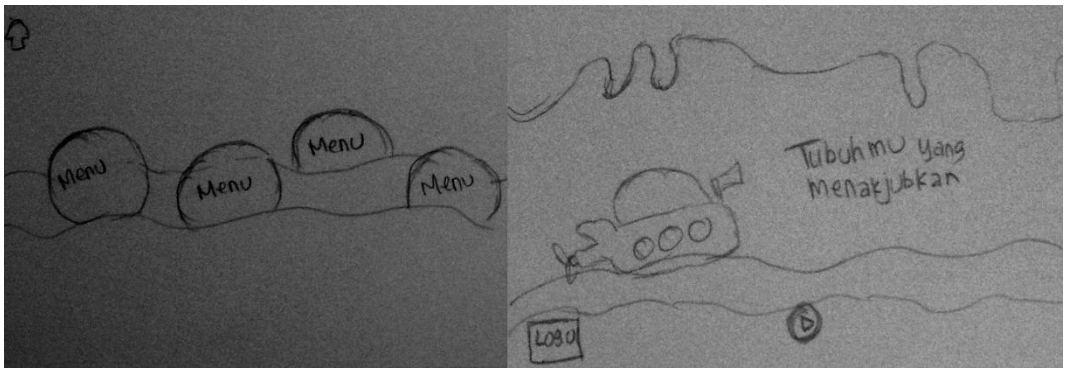


Gambar IV.1 Media Utama (Aplikasi Ipa & Ipi).
Sumber: Dokumen pribadi (2017).

IV.1.1 Tahap Sketsa

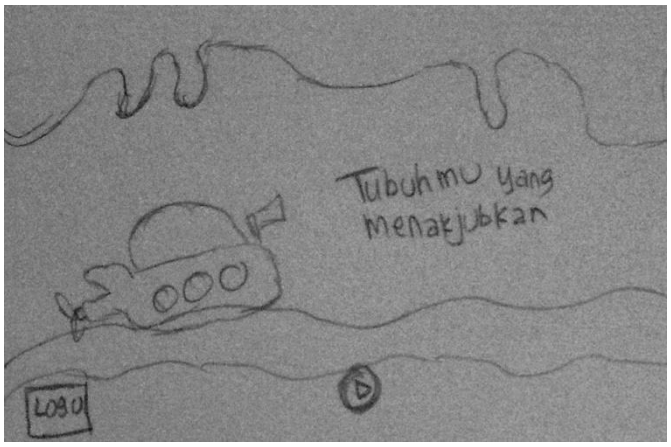
Sketsa digunakan untuk mempermudah perancangan *layout* dan karakter versi digital. Adapun sketsa yang akan dijadikan versi digital untuk aplikasi Ipa & Ipi adalah sebagai berikut:

- Sketsa *layout*



Gambar IV.2 *Layout* Beranda dan Menu.
Sumber: Dokumen pribadi (2017).

Halaman beranda terdapat logo aplikasi di kiri bagian bawah dengan ukuran lebih kecil dan menu terdapat logo aplikasi di tengah bagian atas dengan ukuran lebih kecil, hal tersebut bertujuan supaya area konten *tagline* dan tombol *next* lebih besar. Halaman kategori terdapat *icon-icon* materi, hal tersebut bertujuan supaya konten lebih fokus kepada materi yang akan disampaikan.



Gambar IV.3 Halaman Tubuh.
Sumber: Dokumen pribadi (2017).

Layout materi Tubuh berisikan gambar dari aktivitas berolahraga. *Layout* materi Pembuluh Darah berisikan gambar dari kedua karakter sedang berada di dalam

kapal selam yang akan dimulai petualangannya untuk menuju ke jantung. *Layout* materi Darah berisikan gambar dari kedua karakter sedang berada di dalam kapal selam yang di dalam perjalanannya menemukan darah-darah. *Layout* materi paru-paru berisikan gambar dari paru-paru sedang menjelaskan bagaimana mengolah darah di dalamnya. *Layout* materi Jantung berisikan gambar dari kedua karakter pergi ke dalam bagian jantung. Posisi tulisan dibuat dengan balon kata, supaya lebih terfokus kepada dialog yang disampaikan. Ikon yang berada di bagian bawah bertujuan untuk mempermudah pengguna. Karena kebiasaan orang memegang *tablets* pada bagian bawah, maka sebagian besar *navigation* diletakan pada bagian tersebut, sehingga ikon akan mudah dijangkau oleh jempol pengguna.

- Sketsa karakter

Karakter yang akan tampil dalam aplikasi Ipa & Ipi adalah Ipa & Ipi sendiri. Adapun sketsa dari setiap karakter adalah sebagai berikut:



Gambar IV.4 Karakter Ipa.
Sumber: Dokumen pribadi (2017).

Ipa merupakan seorang anak perempuan pemandu materi sistem peredaran darah. Bentuk karakter Ipa diambil dari kacang merah yang menjadi salah satu makanan yang memiliki vitamin untuk menjaga pelancaran darah supaya tetap stabil. Karakter Ipa seorang pemikir. Ia suka memecahkan masalah. Dengan penuh minat, ingin tahu dan penasaran, Ipa suka berolahraga, bereksperimen dan menemukan banyak hal dengan teman-teman, keluarga dan guru. Sifat karakter Ipa disesuaikan dengan silabus pembelajaran kurikulum 2013. Nama Ipa dipilih karena cukup mudah diucapkan dan diingat oleh anak. Kata Ipa diambil dari Ilmu Pengetahuan

Alam, dengan demikian diharapkan ketika anak mendengar nama IPA, anak akan teringat dengan salah satu materi yaitu sistem peredaran darah.



Gambar IV.5 Ipi.
Sumber: Dokumen pribadi (2017).

Ipa merupakan seorang anak Laki-laki saudara dari pemandu materi sistem peredaran darah yaitu Ipa. Bentuk karakter Ipi diambil dari kacang merah yang menjadi salah satu makanan yang memiliki vitamin untuk menjaga pelancaran darah supaya tetap stabil. Karakter Ipi seorang petualang. Dia mencintai alam bebas. Selalu mengajukan pertanyaan berkenaan dengan dan mencoba berdasarkan rasa ingintahu tentang dirinya, Ipi selalu menikmati hidupnya. Sifat karakter Ipi disesuaikan dengan silabus pembelajaran kurikulum 2013. Nama Ipi dipilih karena cukup mudah diucapkan dan diingat oleh anak. Dengan demikian diharapkan ketika anak mendengar nama Ipi, anak akan teringat dengan salah satu materi yaitu sistem peredaran darah

IV.1.2 Tahap Digital

Dalam perancangan *layout* dan karakter versi digital untuk aplikasi Ipa & Ipi, dibutuhkan beberapa aplikasi atau *software* pengolah grafis. Adapun *software* yang digunakan dalam perancangan aplikasi Ipa & Ipi 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.6 Halaman Beranda.
Sumber: Dokumen pribadi (2017).

Perancangan *layout* halaman beranda dapat melihat panduan untuk orang tua dan bisa langsung masuk kehalaman kategori materi.



Gambar IV.7 Halaman Kategori Materi.
Sumber: Dokumen pribadi (2017).

Perancangan *layout* halaman kategori materi pada aplikasi Ipa & Ipi. Halaman terbagi menjadi 5 jenis, yaitu materi tubuh, pembuluh darah, darah, paru-paru dan jantung. Halaman kategori materi berguna untuk memberikan pengertian secara umum dari ke 5 materi yang telah disebutkan.



Gambar IV.8 Halaman Materi Tubuh.
Sumber: Dokumen pribadi (2017).

Perancangan *layout* halaman pembuluh darah. Menampilkan beberapa cerita dan materi mengenai pembuluh darah. Seperti pembuluh arteri, pembuluh vena dan juga pembuluh kapiler.



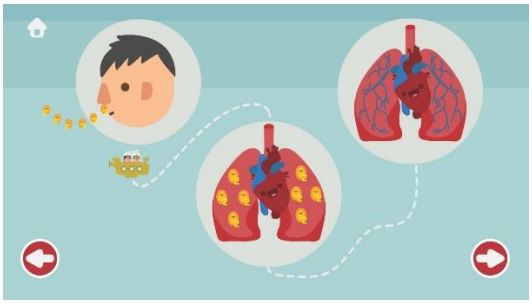
Gambar IV.9 Halaman Materi Darah.
Sumber: Dokumen pribadi (2017).

Perancangan *layout* halaman materi darah. Menampilkan beberapa cerita dan materi mengenai darah. Seperti sel darah merah, sel darah putih, keping darah dan juga sampai penggolongan darah.



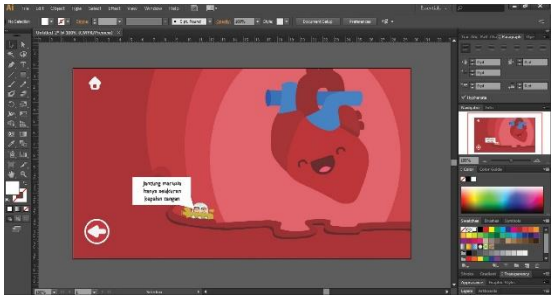
Gambar IV.10 Halaman Materi Paru-paru.
Sumber: Dokumen pribadi (2017).

Perancangan *layout* halaman materi paru-paru. Menampilkan beberapa cerita dan materi mengenai kerjanya paru-paru dalam mengolah darah dalam tubuh manusia.



Gambar IV.11 Paru-paru.
Sumber: Dokumen pribadi (2017).

Perancangan *layout* halaman materi jantung. Menampilkan beberapa cerita dan materi mengenai bagian-bagian jantung, seperti perjalanan dari serambi kanan, bilik kanan, serambi kiri dan berakhir di bilik kiri.



Gambar IV.12 Halaman Materi Jantung.
Sumber: Dokumen pribadi (2017).

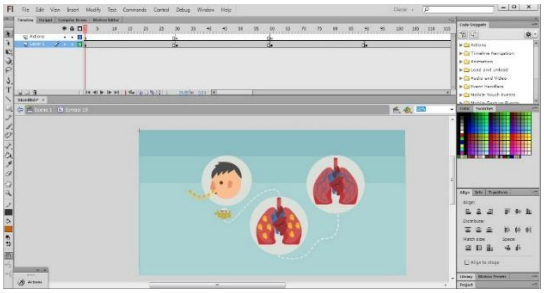
- Adobe Flash CS6

Adobe Flash CS6 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 organ peredaran darah manusia. Adapun tampilan dari proses pembuatan aplikasi Ipa & Ipi adalah sebagai berikut:



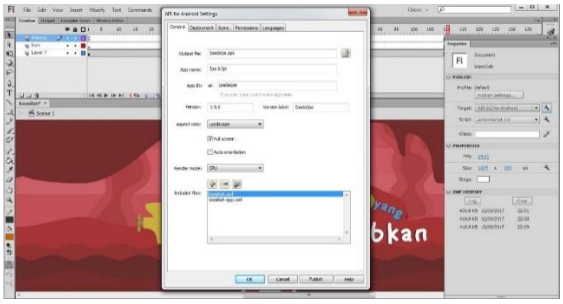
Gambar IV.13 Proses penyusunan halaman, animasi dan hyperlink.
Sumber: Dokumen pribadi (2017).

Karya digital berupa gambar *vector* dari Adobe Illustrator CS 6 kemudian di*import* ke aplikasi Adobe Flash CS6. Dalam Adobe Flash CS6 karya digital disusun berdasarkan urutan halaman yang ingin ditampilkan. Setelah penyusunan halaman kemudian ikon pada tiap halaman diberikan hyperlink yang 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 organ peredaran darah manusia.



Gambar IV.14 Proses pemasangan *keyframe*.
Sumber: Dokumen pribadi (2017).

Keyframe pada Adobe Flash CS6 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 IpadanIpa.apk.
Sumber: Dokumen pribadi (2017).

Tahap akhir dari perancangan aplikasi Ipa & Ipi 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 Ipa & Ipi adalah sebagai berikut:

Profile	: *Default*
Target	: AIR 3.2 for Android
Script	: Action Script 3.0
Output file	: IpadanIpi.apk.
App name	: Ipa & Ipi.
Version	: 1.0.0.

Version label : Ipa & Ipi.

Aspect ratio : Landscape 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 Flash CS6 akan melakukan proses konversi file flash menjadi apk. Setelah proses konversi selesai maka aplikasi Ipa & Ipi sudah bisa di *install* pada *tablets* berbasis android.

IV.2 Media Pendukung

Untuk mendistribusikan aplikasi Ipa & Ipi ke masyarakat luas khususnya ke anak Sekolah Dasar maka dibutuhkan media-media yang mempromosikan keberadaan aplikasi Ipa & Ipi. Adapun media promosi yang mendukung informasi keberadaan aplikasi Ipa & Ipi adalah sebagai berikut:

- *Board game*

  Board game berupa karya fisik dari aplikasi Ipa & Ipi. *Board game* cetak dengan dengan ukuran 29,7 x 42 cm dengan kertas Ivory. *Board game* akan dibagikan ke SD Bandung Kulon. Selain bentuk digital informasi, maka akan disajikan dengan bentuk *board game*. Sehingga informasi akan tersampaikan walaupun tanpa adanya media digital dan konsep belajar sambil bermain dapat diaplikasikan. Sehingga tujuan dari kurikilum 2013 mengenai perilaku ilmiah anak yang harus memiliki rasa ingin tahu, obyektif, jujur, teliti, cermat, tekun, hati-hati, bertanggung jawab, terbuka dan peduli lingkungan dalam aktivitas sehari-hari dapat tumbuh dalam diri anak.



Gambar IV.16 *Board game*
Sumber: Dokumen pribadi (2017).

- Buku Materi

  Buku materi dibuat dengan ukuran 14 x 15 cm dijilid dengan *soft cover*. Buku akan berisikan materi dari aplikasi Ipa & Ipi. Buku materi dapat merangsang rasa ingin tahu anak serta dapat menyajikan materi yang mudah dimengerti



Gambar IV.17 Buku Materi.
Sumber: Dokumen pribadi (2017).

- Pembatas Buku

  Pembatas buku dibuat dengan ukuran 7 x 3 cm. Jenis pembatas buku yang sering digunakan biasanya berupa tali, tetapi untuk informasi ini akan dibuat

pembatas buku dengan semenarik mungkin supaya anak lebih senang ketika membaca buku dan pembatas buku untuk mempermudah pembacaan



Gambar IV.18 Pembatas buku
Sumber: Dokumen pribadi (2017).

- *Ambient* Media akan diaplikasikan pada bus Sekolah dan halte bus. di Sekolah Dasar kota Bandung untuk menarik rasa penasaran anak-anak dan masyarakat terhadap aplikasi Ipa & Ipi berbasis android. *Ambient* media memberikan pengalaman yang berkesan kepada masyarakat. *Ambient* media mempunyai sifat menyembunyikan pesan yang akan disampaikan, sehingga akan menumbuhkan rasa penasaran dari target *audience.*



Gambar IV.19 *Ambient* Media Bus Sekolah.
Sumber: Dokumen pribadi (2017).



Gambar IV.20 *Ambient* Media Halteu Bus.
Sumber: Dokumen pribadi (2017).

- Poster

  Poster terbagi menjadi dua jenis yaitu poster cetak dan poster digital. Poster cetak dirancang dengan ukuran A3 (29,7 x 42 cm) dengan kertas *Art Paper* 150gram. Poster akan dibuat dengan teknik cetak digital untuk kebutuhan kurang dari 32 lembar. Poster akan dibuat dengan teknik cetak *offset* untuk kebutuhan lebih dari 32 lembar. Poster akan dipasang di mading SD dan wilayah sekitar SD. Poster digital dirancang dengan ukuran 800 x 800px. Poster digital akan dipasang di media sosial seperti facebook, twitter dan instagram.



Gambar IV.21 Desain poster cetak.
Sumber: Dokumen pribadi (2017).



Gambar IV.22 Desain poster digital.
Sumber: Dokumen pribadi (2017)

- Sosial media

  Akun sosial media akan dimanfaatkan sebagai media *sharing* tentang aplikasi Ipa & Ipi. Masyarakat bisa berkomentar, tanya jawab, *review*, kirim

gambar dan lain-lain tentang aplikasi Ipa & Ipi. Akun sosial media juga dimanfaatkan untuk memasang poster digital.



Gambar IV.23 Desain *cover* foto facebook.
Sumber: Dokumen pribadi (2017).



Gambar IV.24 Desain cover foto twitter.
Sumber: Dokumen pribadi (2017).



Gambar IV.25 Desain *cover* foto Instagram.
Sumber: Dokumen pribadi (2017).

- Buku Catatan

  Buku catatan akan dibuat dengan ukuran A5 dijilid dengan *soft cover*. Buku akan berisikan kertas HVS 60 Gsm 100 SHT. Buku catatan merupakan salah satu objek yang harus dimiliki anak sekolah. Buku catatan digunakan untuk mencatat berbagai pelajaran yang disampaikan di sekolah.



Gambar IV.26 Desain cover buku catatan.
Sumber: Dokumen pribadi (2017).

- Gantungan Kunci

  Gantungan kunci dibuat dengan ukuran 5 x 5cm. Gantungan kunci karakter dan juga nama aplikasi yaitu ipa, ipi dan logo ipa & ipi. Anak SD selalu membawa tas ketika pergi ke sekolah. Anak SD menggunakan tas untuk membawa buku pelajaran dan alat-alat tulis. Karena tas sekolah banyak digunakan oleh anak SD, maka akan dibuat gantungan kunci yang bisa dipasang di *resleting* tas sekolah.



Gambar IV.27 Desain gantungan kunci.
Sumber: Dokumen pribadi (2017).

- Jam

  Jam dibuat dengan ukuran 20 x 20cm. Di dalam sekolah biasanya terdapat jam dinding. Seringkali anak atau guru melihat jam ketika sedang belajar untuk melihat waktu mata pelajaran sudah habis atau belum. Jam dinding akan dibagikan ke SD Bandung Kulon.



Gambar IV.28 Jam.
Sumber: Dokumen pribadi (2017).

- *Flyer*

  Flyer dibuat dengan teknik cetak dan dirancang dengan ukuran A5 (14,8 x 21,0 cm) dengan kertas artpaper 150gram. *Flyer* akan dibuat dengan teknik cetak digital untuk kebutuhan kurang dari 960 lembar. *Flyer* akan dibagikan ke SD Bandung Kulon. Promosi bertujuan agar target *audience* mengetahui acara *Soft Launching* aplikasi Ipa & Ipi.



Gambar IV.29 *Flyer*.
Sumber: Dokumen pribadi (2017).

- *X-Banner*

  X-banner akan dijadikan sebagai perangkat pendukung *soft launching* aplikasi Ipa dan Ipi. X-banner akan dicetak dengan teknik digital ukuran 160 x 60cm, dengan bahan Jerman sebanyak 2 unit. *X-banner* akan dipasang disamping kiri dan kanan panggung pada saat *soft opening*.



Gambar IV.30 Desain X-Banner.
Sumber: Dokumen pribadi (2017)

- *Hanging Banner*

  Hanging Banner dibuat dengan teknik cetak dan dirancang ukuran A3 (29,7 x 42 cm) dengan kertas artpaper 150gram. *Hanging Banner* akan dibuat dengan teknik cetak digital untuk kebutuhan kurang dari 20 lembar. *Hanging Banner* akan disebar di beberapa titik tempat acara *soft launching*. Tempatnya yang mudah terjangkau pandangan mata membuatnya mudah memancing perhatian *audience*.



Gambar IV.31 *Hanging Banner*.
Sumber: Dokumen pribadi (2017).

- *Flag Chain*

  Flag Chain dibuat dengan teknik cetak dan dirancang ukuran A5 (14,8 x 21,0 cm) dengan kertas artpaper 150gram. *Flag Chain* akan disebar di meja-meja. Tujuannya untuk menyemarakkan. Bendera ini dapat menyemarakkan *brand* atau iklan informasi Ipa dan Ipi.



Gambar IV.32 *Flag Chain*.
Sumber: Dokumen pribadi (2017).

- Tas

  Tas dibuat dengan bahan canvas. Anak SD menggunakan tas untuk membawa buku pelajaran dan alat-alat tulis. Maka pada acara *soft launching* akan ada *doorprize* berupa tas yang tujuannya dapat dimanfaatkan oleh pemenang.



Gambar IV.33 Tas.
Sumber: Dokumen pribadi (2017).

- Merchandise

  Tumbler

  Tumbler merupakan tempat minum yang bisa di bawa bepergian. Salah satunya apabila pergi ke sekolah. Anak SD biasanya selalu membawa bekal minum ke sekolah, maka akan dibuat *tumbler* yang akan dimanfaatkan sebagai *official merchandise* aplikasi Ipa dan Ipi.



Gambar IV.34 *Tumbler*.
Sumber: Dokumen pribadi (2017).

Lunch Box

Lunch Box merupakan tempat makan yang bisa di bawa bepergian. Salah satunya apabila pergi ke sekolah. Anak SD biasanya selalu membawa bekal makan ke sekolah, maka akan dibuat *Lunch Box* yang akan dimanfaatkan sebagai *official merchandise* aplikasi Ipa dan Ipi.



Gambar IV.35 *Lunch Box*.
Sumber: Dokumen pribadi (2017).

Boneka

Boneka merupakan sejenis mainan yang dapat berbentuk macam-macam, salah satunya berbentuk karakter pada aplikasi Ipa dan Ipi. Boneka tersebut akan menjadi icon dari aplikasi Ipa dan Ipi dan akan dimanfaatkan sebagai *official merchandise* aplikasi Ipa dan Ipi.



Gambar IV.36 Boneka.
Sumber: Dokumen pribadi (2017).