BAB IV. MEDIA DAN TEKNIS PRODUKSI

IV.Strategi Perancangan

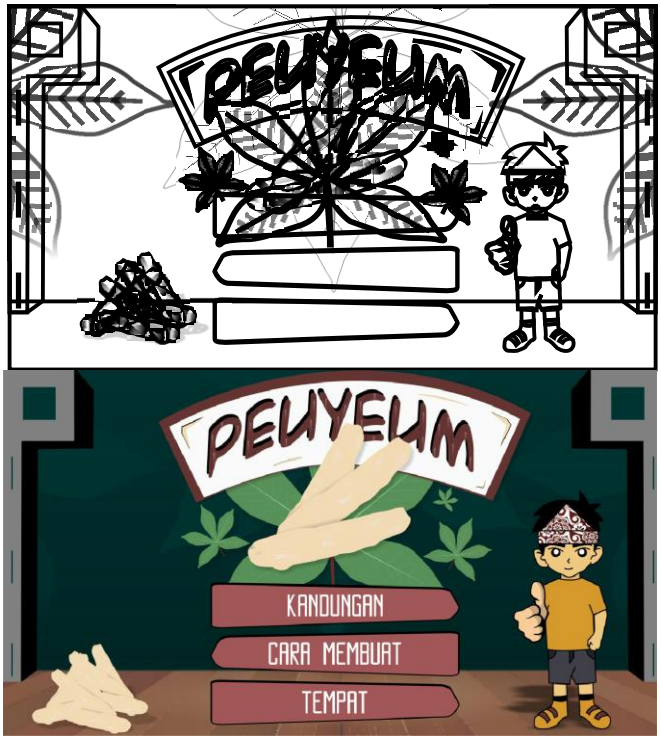
Proses pembuatan aplikasi informasi *peuyeum* ini dibuat dengan *format multimedia* melalui *software* Adobe Flash, dimulai dari *pen*gumpulan data dan informasi yang akan dijadikan konten aplikasi media utama, selanjutnya adalah studi visual dengan mempelajari *referensi-referensi* visual mengenai *peuyeum* dan gaya visual dari *game* seperti *criminal case* dengan *format* gambar *vector*.



Gambar IV.1 *Referensi* visual

Sumber: *network* (2016)

Setelah mempelajari *referensi* visual hingga menemukan konsep dan gaya visual tepat sesuai dengan konsep maka tahap selanjutnya adalah pembuatan sketsa gambar *Digital*, menggunakan *software* berbasis *vector* seperti Corel Draw, sketsa *outline*nya menggunakan *pen tools* dan selanjutnya melakukan proses pewarnaan.



Gambar IV.2 sketsa dan pewarnaan

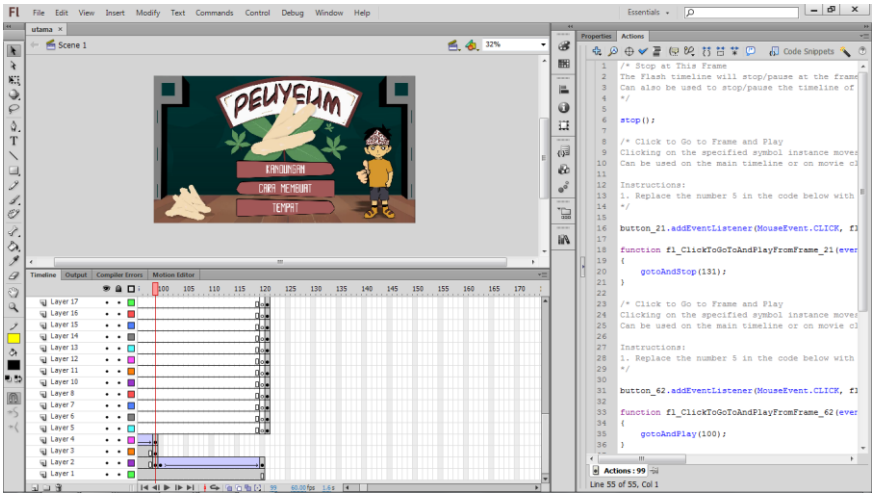
Sumber : data pribadi (2016)



Gambar IV.3 properti

Sumber : data pribadi (2016)

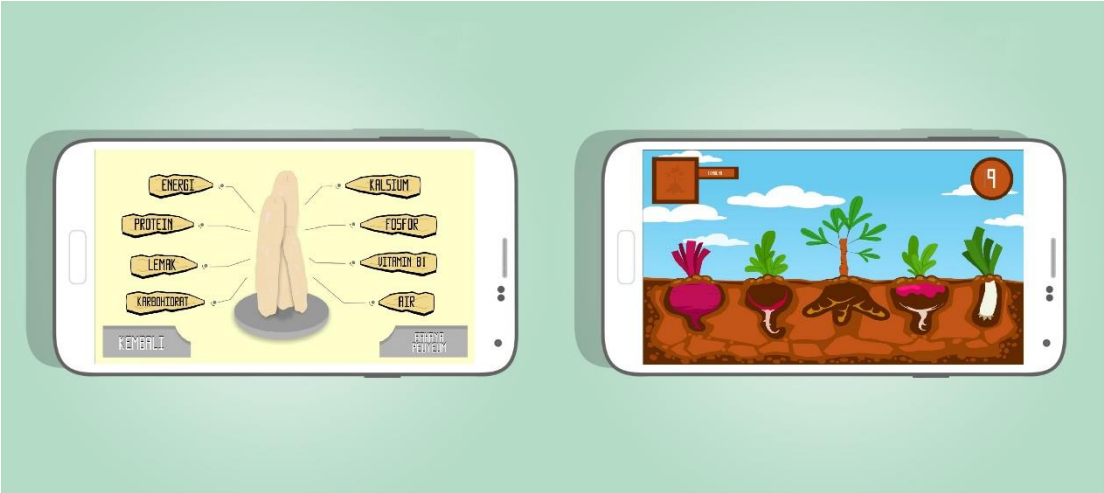
Setelah selesai proses pewarnaan kemudian gambar-gambar tersebut *export* dalam *format* png dengan *format* warna RGB (*Red*, *Green*, *Blue*) untuk digunakan sebagai konten aplikasi yang akan dikerjakan dengan *software* Adobe Flash. menggunakan resolusi layar 1280x720*pixel*



Gambar IV.4 proses pembuatan aplikasi

Sumber : data pribadi (2016)





Gambar IV.5 Media utama dalam *gadget*

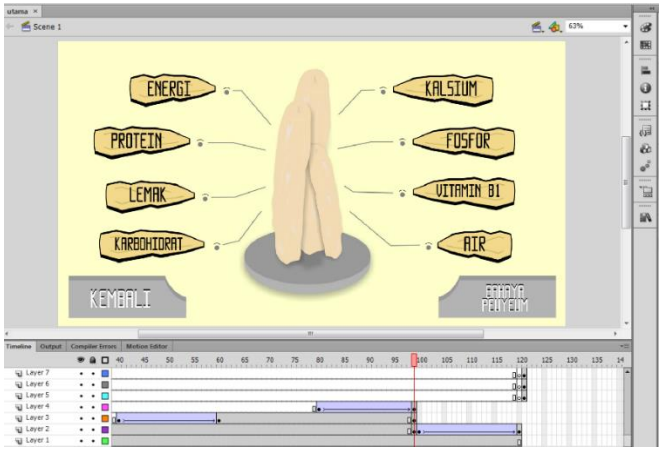
Sumber: Data pribadi (2016)

IV.2 Media Utama

Media utama berupa aplikasi, yang bertujuan untuk menyampaikan informasi di zaman teknologi ini, agar media dapat dengan mudah berbaur dengan target masyarakat yang mengakses data melalui media berupa *gadget*. Media aplikasi didukung dengan beberapa keilmuan desain lainya seperti perancangan sebagai berikut:

- Media *interaktif*

Dalam bagian ini akn di buat sebuah informasi yang menjelaskan tentang kandungan dalam *peuyeum* dan manfaatnya dalam bentuk animasi Flash.



Gambar IV.6 tampilan informasi

Sumber : data pribadi (2016)

- *Game*

Game ini bertujuan untuk memberi edukasi bagai mana proses membuat *peuyeum* dari mencari benda seperti singkong, pohon pisang, ember, dan alat lainnya



Gambar IV.7 hasil akhir tampilan *game*

Sumber : data pribadi (2016)

IV.3 Media Pendukung

IV.3.1 Kaos

Kaos sebagai media promosi secara tidak langsung, sekaligus memperkenalkan aplikasi kepada masnyarakat



Gambar IV.8 kaos

Sumber : data pribadi (2016)

Spesifikasi:

Ukuran media : A4 (21,0 cm x 29,7 cm)

Bahan Material : katun combat 30s

Teknik : Sablon

IV.3.2 Stiker

Sebagai mercendais sekaligus sebagai media promosi untuk memperkenalkan aplikasi *peuyeum*



Gambar IV.9 stiker

Sumber : data pribadi (2016)

Spesifikasi:

Ukuran media : (6,7cm x 5cm)

Bahan Material : finel

Teknik : *Print Digital*

IV.3.3 Poster

Kelebihan dari media ini adalah target audiens dapat mengatur tempo dalam membaca dan media poster dapat di tinjau ulang dan sekaligus media promosi.



Gambar IV.10 poster

Sumber : data pribadi (2016)

Spesifikasi:

Ukuran : A3 (29,7 cm x 42 cm)

Bahan Material : *Art Paper* 210 gr

Teknik : *Print Digital*

IV.3.4 *Video Teaser*

Sebagai media *attention* terhadap media utama, *Video Teaser* berguna untuk menarik simpatik khalayak umum, ditayangkan di youtube dan media sosial seperti instagram, path, line dan facebook.



Gambar IV.11 *Video Teaser*

Sumber : data pribadi (2016)

Spesifikasi:

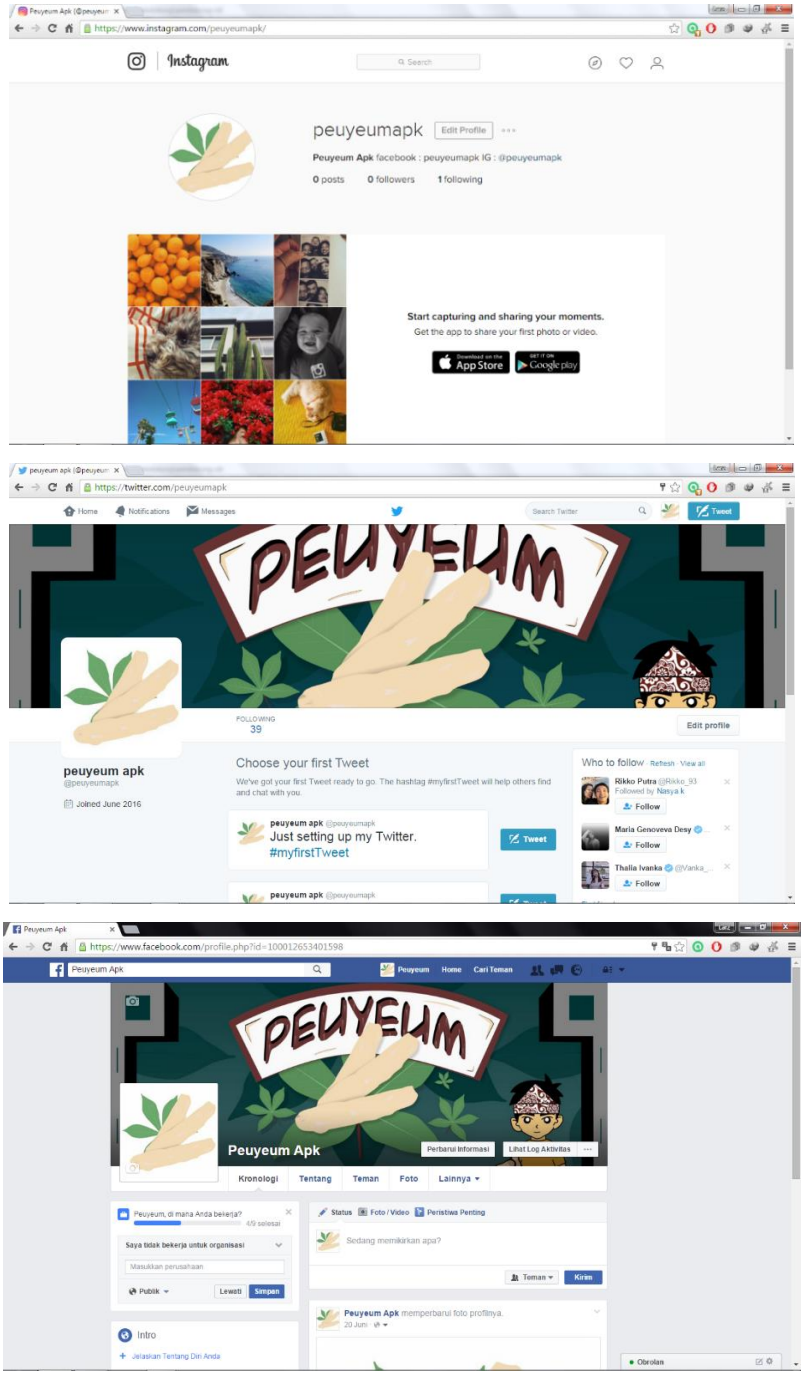
Ukuran : *HD* (1920 x 1080 *pixel*)

Format : Mp4

Teknik : *Video file*

IV.3.5 Sosial media

Sebagai media promosi yang palik cepat dan luas bagi para *pen*gguna *gadget* di masyarakat.



Gambar IV.12 Sosial media

Sumber : data pribadi (2016)