BAB IV. MEDIA DAN TEKNIS PRODUKSI

VI.1 Media

Dalam membuat perancangan media yaitu tentang media informasi hal pertama yaitu mengumpulkan konten-konten atau data-data yang akan di informasikan kedalam media. Kemudian dipilihlah *software- sofware* yang akan digunakan untuk menyesuaikan jenis media yang akan dibuat.

IV.2 Media Utama

Media utama yang digunakan dalam perancangan ini yaitu sebuah halaman *website*. Konsep yang digunakan dalam perancangan halaman *web* yang dinamis dan *simple*, dan agar terkesan modern dalam halaman *website* digunakan slide show teks dan gambar supaya menarik pengunjung *website*.

Pada *website* ini terdapat beberapa-halaman yang menjadi *poin*t untuk membuat tarik bagi pengunjung dan halaman *web* dalam penyajian informasi sesuai kebutuhan masyarakat yaitu kebutuhan informasi koleksi buku perpustakaan.

IV.2.1 Teknis Produksi

Pada tahap teknis produksi ini semua konsep dan studi baik visual ataupun studi yang lainya diaplikasikan dalam media yang akan dibuat, Dan dari hasil beberapa rangkaian proses tersebut diharapkan menjadi sebuah tampilan yang diharapkan. Untuk mencapai hasil yang maksimal maka dibutuhkan beberapa tahapan dalam proses produksi.

- Pra Produksi

Tahap awal yang dilakukan sebelum tahap produksi yakni tahap Pra produksi .Tahap ini sebagai penentuan konten informasi apa saja yang akan dimuat dalam media tersebut, tahap ini juga digunakan sebagai pencarian ide gagasan atau refensi visual yang akan membantu dalam proses mendisain media. Tahap ini juga mulai perancangan *wireframe* yang akan menentukan tampilan media, dan dilanjutkan ke tahap berikutnya.

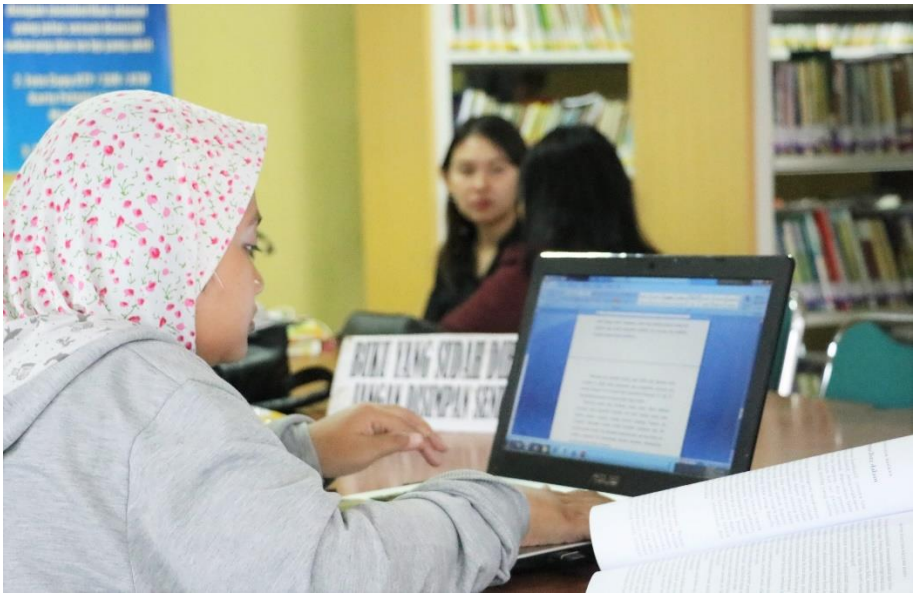
- Pengambilan Ilustrasi Foto

Dalam tahap pengambilan foto dilakukan berdasarkan konsep yang telah dirancang yaitu objek utama foto seorang pelajar dan mahasiswi, dalam pengambilan foto dilakukan dengan beberapa teknik pada fotograpi. Menurut Hajar.A.K (2015) dalam artikel *onlinenya* yang tersedia di www.kelasfotografi.com menyatakan ada beberapa teknik dalam pengambilan foto yaitu:

- *Extreme long shot*
- *Long Shot*
- *Medium long shot*
- *Close up*
- *Big close up*
- *Extreme close up*

Teknik pengambilan foto pada ilustrasi di perancangan ini menggunakan teknik *medium close up, long shot*, dan *medium long shot.* Teknik ini dipilih karena dengan *medium long shot*,dapat menggambarkan suasana sekitar objek utama dapat terlihat dan detail pada media utama pun dapat jelas terlihat.

- *Close up*



Gambar IV.1 Teknik Foto *Close up*
Sumber: Dokumentasi Pribadi (2017)

Gambar IV.1 Teknik Foto *Close Up* digunakan untuk ilustrasi pada halaman utama *website.* Pemilihan Foto ini dikarnakan menggambarkan suasana aktivitas dalam ruang baca perpustakaan, khalayak sasaran yaitu seorang pelajar yang dijadikan objek utama sedang beraktivitas menggunakan laptop sedangkan objek kedua yaitu khalayak sasaran mahasiswi dijadikan latar belakang foto oleh karena itu digunakanlah teknik *blur* pada objek kedua mahasiswi tersebut, agar objek pertama dapat fokus terlihat.



Gambar IV.2 Penempatan Foto Pada Halaman Beranda
Sumber: Dokumentasi Pribadi (2017)

Foto diatas merupakan hasil dari penempatan pada media utama yaitu pada halaman beranda *website.* Foto tersebut dipilih karena konsep yang akan dibangun dalam foto tersebut adalah menggambarkan suasana perpustakaan yang menerima pengunjung dari berbagai kalangan dan usia, sedangkan pemilihan objek perempuan pada foto tersebut menyesuaikan khalayak sasaran yang dituju dalam perancangan ini karena pengunjung perpustakaan didominasi oleh perempuan. Fotografi ini juga sebagai pengambaran bahwa perpustakaan merupakan tempat untuk berkomunikasi masyarakat antar budaya.

- *Medium long shot*



Gambar IV.3 Teknik Foto *Medium Long Shot*
Sumber: Dokumentasi Pribadi (2017)

Sedangkan untuk ilustrasi pada media pendukung menggunakan foto pada Gambar IV.2 Teknik Foto *Medium Long Shot* Foto ini dipilih untuk menggambarkan atau merepresentasikan seseorang atau khalayak sasaran yang sedang mencari info buku dari internet.



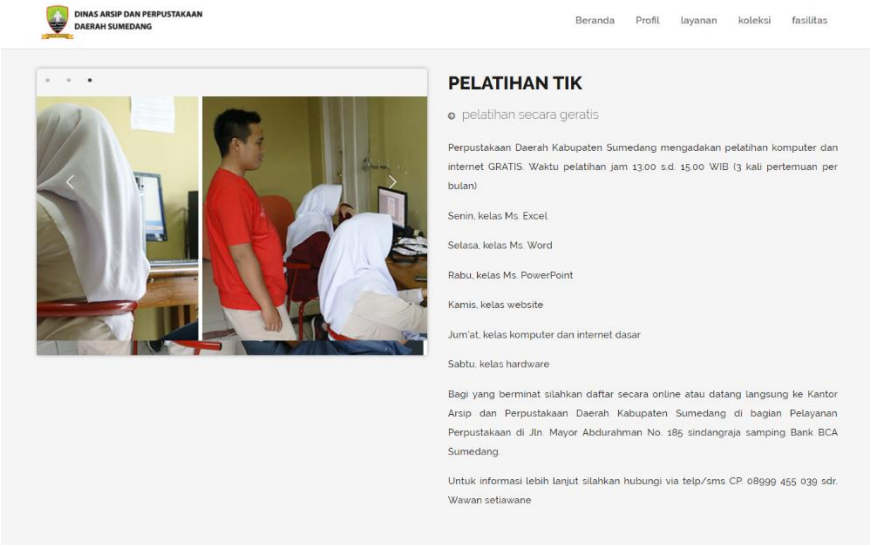
Gambar IV.4 Penempatan Foto Pada Media Pendukung
Sumber: Dokumentasi Pribadi (2017)

- *Long Shot*



Gambar IV.5 Teknik Foto *long shot*
Sumber: Dokumentasi Pribadi (2017)

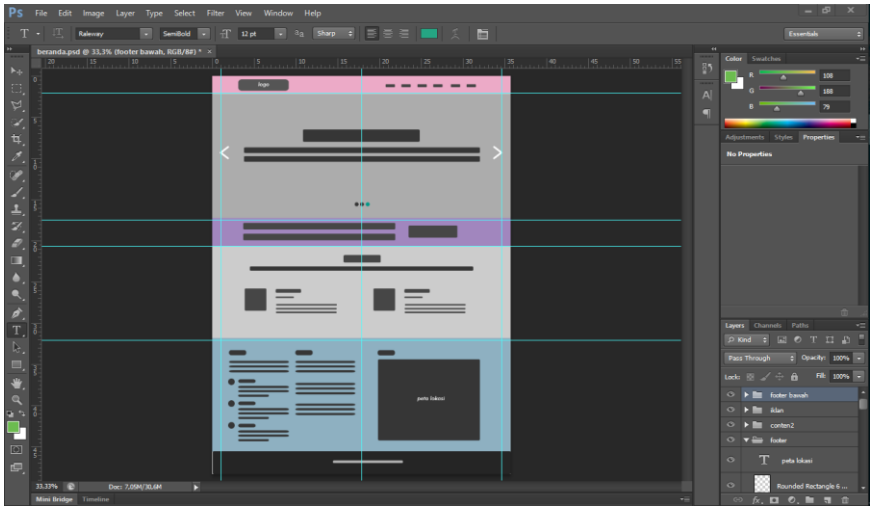
Untuk foto pada konten *website* beberapa mengunakan foto yang diambil saat berlangsungnya kegiatan-kegiatan yang ada di perpustakaan, namun sebagian konten foto juga berasal dari Dinas Arsip dan Perpustakaan Daerah Kabupaten Sumedang. Pada halaman Layanan di *website* yaitu pada konten pelayana TIK beberapa foto dokumentasi menggunakan teknik foto *long shot* dan medium *long hot*, teknik ini dipilih agar interaksi antara kedua objek dapat terlihat.



Gambar IV.6 Penempatan Foto Pada Konten *Website*
Sumber: Dokumentasi Pribadi (2017)

- Produksi

Melanjutkan dari tahap pra produksi, dilakukanlah tahap produksi yaitu menjadikan visualisasi dari sketsa ide atau gagasan menjadi media yang sebenarnaya, Tahap ini meliputi editing foto atau vidio untuk bahan konten pada *website*, melakukan tahap digital *wireframe*, yang juga dibuatnya *website* sesuai *wireframe* sebelumnya.

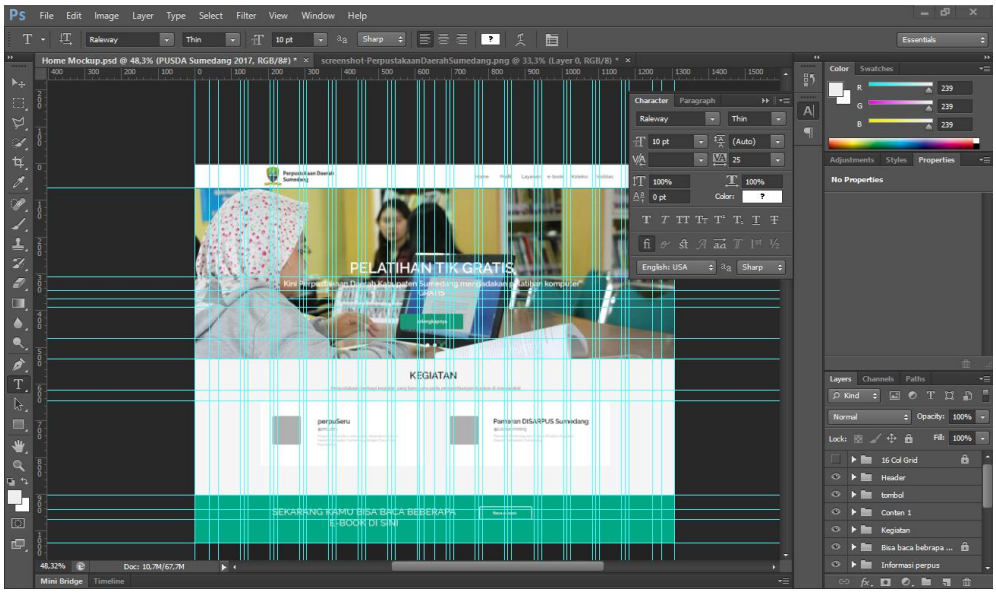


Gambar IV.7 *Wireframe*
Sumber: Dokumentasi Pribadi (2017)

Berdasarkan *wireframe* ditentukanlah media konten foto atau elemenlainya menyesuaikan ukuran ingin ditampilkan. Dalam tahap digital *wireframe* juga dilakukan pemilihan warna yang sesuai kesan yang ingin dibangun.

- *Grid system*

Grid System pada perancangan ini menggunakan 16 kolom, dengan menyesuaikan layar monitor yang *wide*. *Mockup* dirancang agar posisi dan konten pada *website* sesuai dengan wereframe yang telah dibuat.

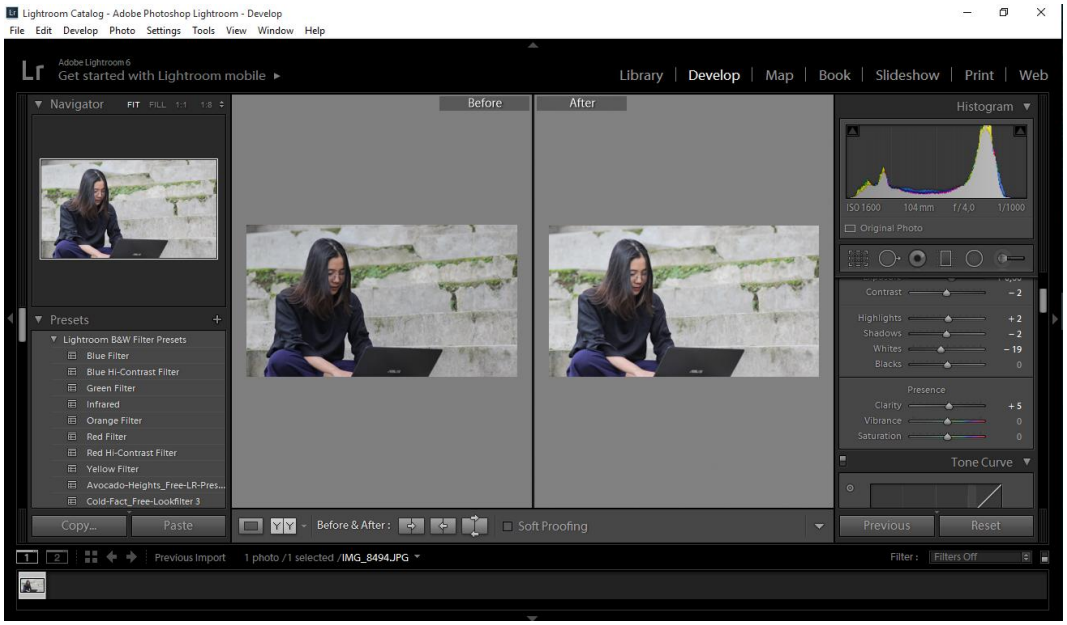


Gambar IV.8 *Grid system*
Sumber: Dokumentasi Pribadi (2017)

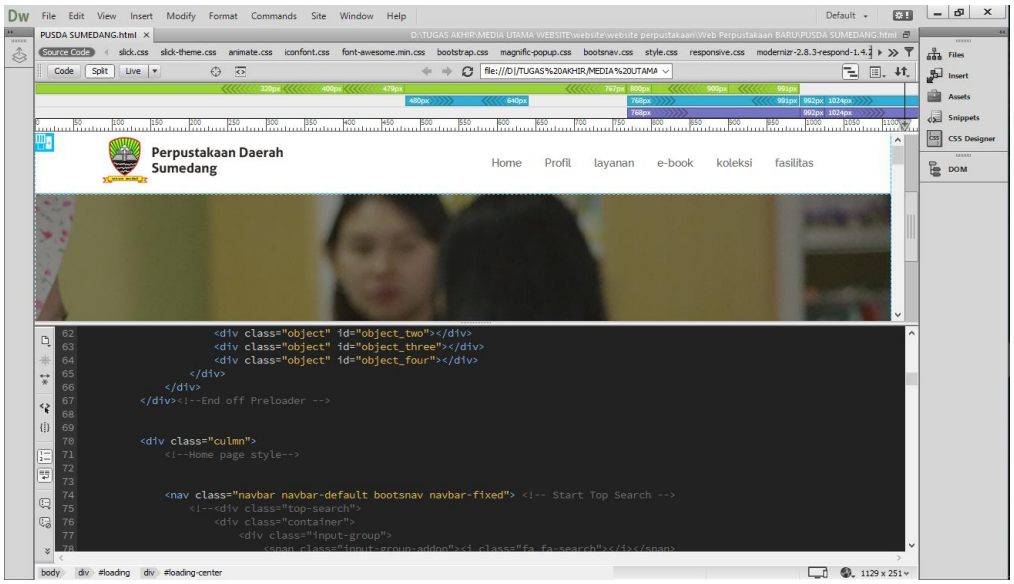


Gambar IV.9 Visualisasi elemen visual
Sumber: Dokumentasi Pribadi (2017)

Pada tahap ini didesain berbagai macam elemen grafis yang akan digunakan dalam perancangan *website* tersebut. Proses ini meliputi pembuatan elemen visual pada media pendukung agar terlihat menarik.



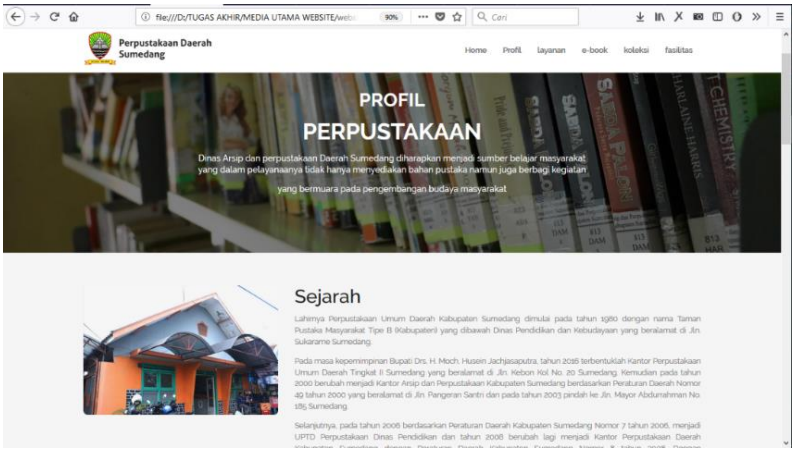
Gambar IV.10 Proses Editing Foto
Sumber: Dokumentasi Pribadi (2017)



Gambar IV.11 Proses Pembuatan *Website*
Sumber: Dokumentasi Pribadi (2016)

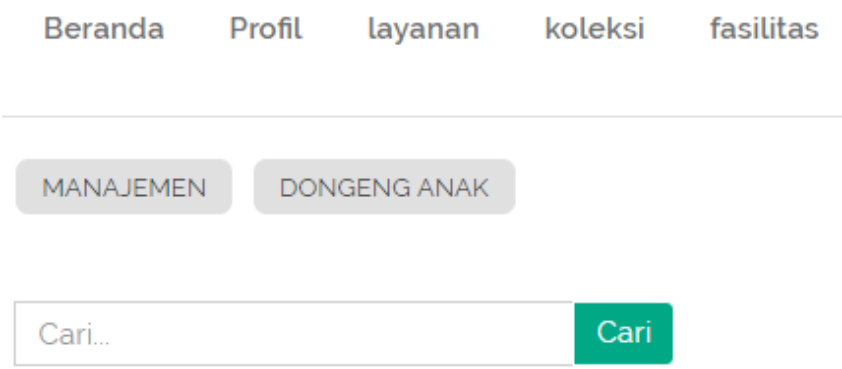
Untuk pembuatan halaman *website* menggunakan bahasa *html*, *javascript* dan css3. Bahasa pemograman ini digunakan agar *website* terlihat lebih simpel dan interaktif.

Pada halaman awal *web* menampilkan fotografi suasana perpustakan dengan maksud pengunjung dapat merasakan bagaimana suasana yang terdapat diperpustakaan. Pada visualisasi fotografi tersebut juga menampilkan pelajar dan mahasiswa menyesuaikan target khalayak yang ditentukan. Teks yang ditampilkan dengan jenis *slide show* dimaksud untuk membangun kesan yang simple dan modern pada *website.*



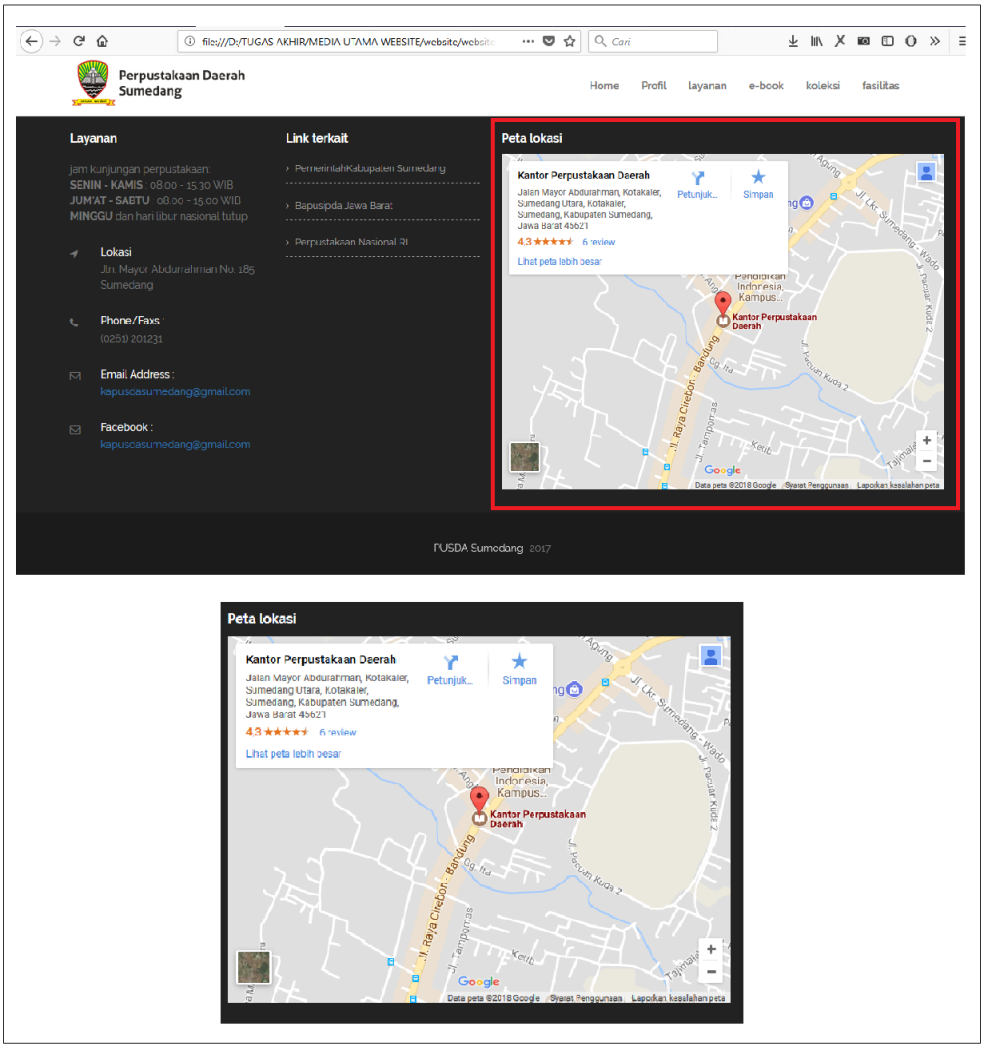
Gambar IV.12 Tampilan Halaman Profil
Sumber: Dokumentasi Pribadi (2017)

Yang kedua adalah halaman profil, halaman ini menampilkan informasi mengenai perpustakkan daerah yang berisikan tentang sejarah singkat perpustakaan, struktur organisasi. Dibagi kedalam tiga kolom, dengan menyesuaikan tampilan yang *simple*.



Gambar IV.13 Tampilan Halaman *Menubar*
Sumber: Dokumentasi Pribadi (2017)

Yang ketiga yaitu *menubar*, menu bar ini dipilih agar dapat menyesuaikan pengunjung perpustakaan, sehingga menubar akan tetap ada mengikuti *scroll* yang dilakukan oleh *user*.



Gambar IV.14 Tampilan lokasi Perpustakaan
Sumber: Dokumentasi Pribadi (2017)

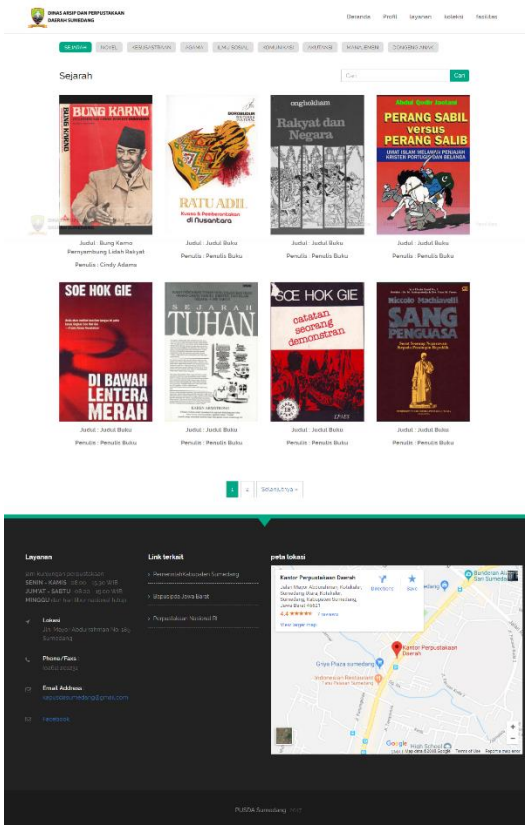
Pada setiap *footer* terdapat informasi alamat Perpustakaan sehingga saat di klik *user* dapat mengetahui lokasi Perpustakaan. Selajutnya adalah halaman koleksi buku menampilkan sedikit informasi tentang koleksi perpustakaan.

Selanjutnya adalah halaman koleksi buku, halaman ini menginformasikan buku-buku yang terdapat di Perpustakaan Daerah Sumedang, pada halaman ini

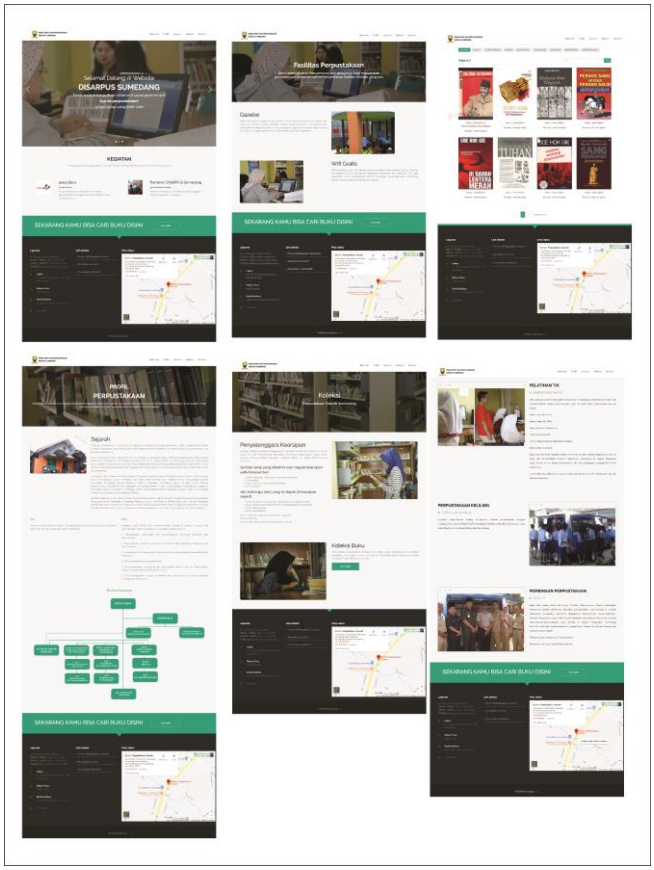
disediakan *menubar search*, yang berguna untuk mengetik judul buku yang dicari oleh *user* melalui *website.* Berikut adalah tampilan halaman koleksi buku.



Gambar IV.15 Tampilan *Search box* Koleksi Buku
Sumber: Dokumentasi Pribadi (2017)



Gambar IV.16 Tampilan Koleksi Buku
Sumber: Dokumentasi Pribadi (2017)



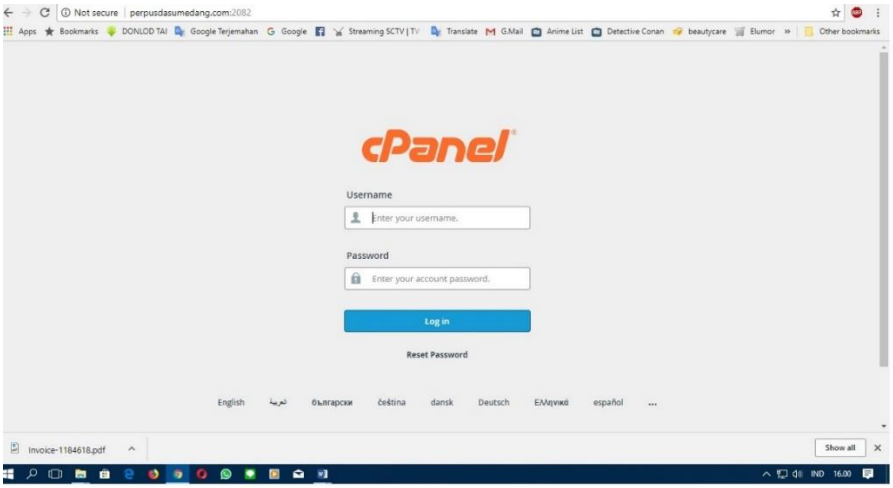
Gambar IV.17 Tampilan Keseluruhan *website*
Sumber: Dokumentasi Pribadi (2017)

Secara keseluruhan halaman *website* menampilkan 5 halaman utama *website.* 5 halaman tersebut nyaitu: Beranda, Profil, Layanan, Koleksi, dan Fasilitas. Seluruh tampilan *website* ini dirancang dengan tampilan yang *simple* dan dinamis, agar memudahkan untuk penyampaian informasi yang dimaksud. Beberabapa efek seperti *slide show* agar *website* menjadi lebih menarik dan lebih interaktif.

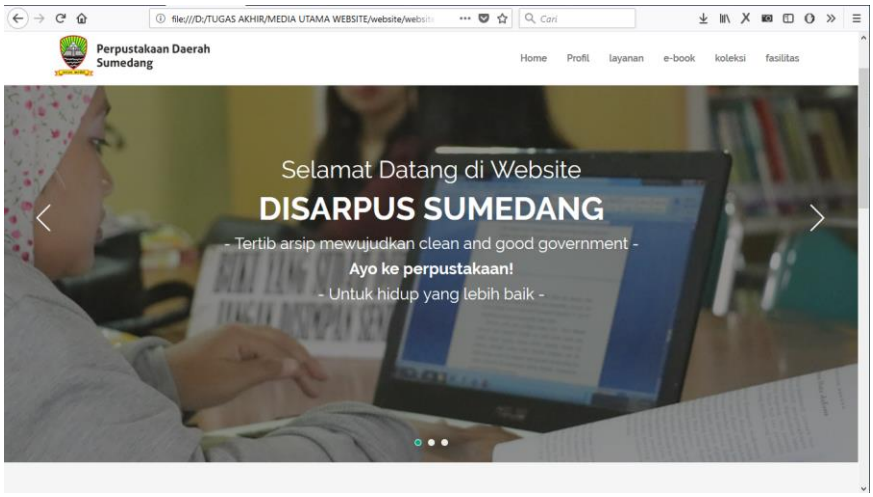
- Pasca Produksi

- *Hosting*

Pasca produksi adalah tahap dimana media utama telah selesai dirancang, siap untuk diaplikasikan di dalam *browser* dan siap ditampilkan dan diperiksa link-link yang terkait pada *website* melalui browser. Untuk dapat diakses oleh masyarakat maka *website* harus di *hosting, Hosting* adalah suatu space atau tempat di internet yang digunakan untuk menyimpan data-data pada situs. Entah itu situs perusahaan, situs pribadi, situs blog, dan lain sebagainya.



Gambar IV.18 Hosting menggunakan Cpanel
Sumber: Dokumentasi Pribadi (2018)



Gambar IV.19 Tampilan Halaman Utama
Sumber: Dokumentasi Pribadi (2016)

- *Domain*

Domain adalah nama situs atau alamat situs yang nantinya akan diingat olek khalayak sasaran. Contohnya google.com domain itu sendiri membantu mengingat untuk mempermudah masyarakat dalam mengakses *website* di internet.

Sehingga pemilihan domain pada perancangan ini digunakanlah nama domain yaitu www.perpusdasumedang.com. Pemilihan perpusda merupakan singkatan dari Perpustakaan Daerah dilanjukan dengan kata Sumedang dengan maksud masyarakat akan mengingat Perpustakaan Daerah Sumedang.

IV.3 Media Pendukung

Media pendukung dibuat untiuk mempublikasikan media *website*, serta sebagai pengingat keberadaan *website* sebagai media utama. Media pendukung ini terdiri dari merchandise dan *gimmick* yang ditempatkan pada 3 tempat yakni, Perpustakaan, Sekolah, dan Kampus.

IV.3.1 *Voucher*



Gambar IV.20 *Voucher*
Sumber: Dokumentasi Pribadi (2017)

Voucher bisa menjadi salah satu daya tarik bagi pengunjung perpustakaan, serta dapat menjadikan bahan publikasi media utama *website* dengan menyertakan alamat *website* dalam lembar *voucher*. Untuk mendapatkan *voucher* ini pengunjung perpustakaan harus menjadi anggota perpustakaan minimal 1 tahun, dan minimal sudah meminjam 20 buku selama berlakunya *voucher*.

Dimensi: 15 cm x 6,5 cm

Material: Art paper 150gr

Teknik Produksi: *Digital Printing*

IV.3.2 Video Iklan Youtube



Gambar IV.21 Video Iklan Youtube
Sumber: Dokumentasi Pribadi (2017)



Gambar IV.22 *Capture* Video Iklan Youtube
Sumber: Dokumentasi Pribadi (2017)

Video iklan ini bertujuan untuk menarik perhatian khalayak yang gemar menonton video di youtube. Video iklan ini menceritakan tentang seorang yang sedang santai mencari informasi tentang buku melalui *website*, menggambarkan bahwa mencari informasi buku bisa dilakukan lebih mudah dan santai.

Durasi: 14 detik Frame size : 1920 x 1080px
Frame rate : 25.59 fps
Aspec ratio : PAL widescreen square pixel 16:9 (Standar Youtube)
Chanel : RGB Depth : Millions of Colors
Format Video : Mp4

IV.3.3 Brosur



Gambar IV.23 Brosur
Sumber: Dokumentasi Pribadi (2017)

Media brosur ini juga disebarkan di Sekolah dan Kampus, untuk Sekolah waktu penyebaran di lakukan sepulang Sekolah pelajar, dan untuk Kampus disebarkan di siang pada siang hari. Berikut adalah spesifkasi brosur ini:

Ukuran: A4
Material: Art paper 150gr
Teknis Produksi : *Digital Printing*

IV.3.4 Baju



Gambar IV.24 Baju
Sumber: Dokumentasi Pribadi (2018)

Baju ini sebagai media pengingat dan media *gimmick* ataupun *merchandise*. Baju ini juga termasuk kedalam media *gimmick* atau hadiah bagi anggota yang mendapatkan *voucher*.

Dimensi: S, M, L, XL
Material: cotton combad 30s
Teknis produksi: Sablon

IV.5 Stampel



Gambar IV.25 Stampel
Sumber: Dokumentasi Pribadi (2018)

Stempel ini sebagai media pengingat media utama, stempel ini digunakan oleh *staff* layanan untuk menandai kartu peminjaman buku oleh para pustakawan. Stempel ini juga dapat digunakan sebagai himbauan dari pihak perpustakaan kepada peminjam buku untuk menjaga buku bacaan yang akan dipinjam. Berikut adalah spesifkasi dari stempel ini:

Ukuran diameter : 5cm x 5cm
Jenis Stempel: Bulat

IV.3.6 *X- banner*



Gambar IV.26 *x-banner*
Sumber: Dokumentasi Pribadi (2017)

X- banner ini di tempatkan di ruang baca perpustakaan, sebagai media informasi tentang keberadaan *website* dan juga media yang menjembatani khalayak sasaran menuju *website* perpustakaan dengan adanya *barcode* yang bisa di*scane* melalui smartphone. berikut adalah spesifkasi dari *x-banner* ini:

Dimensi: 160cm x 60cm
Material: Flexi Jerman
Teknis Peroduksi: *Digital Printing*

IV.3.7 Poster



Gambar IV.27 Poster
Sumber: Dokumentasi Pribadi (2017)

Poster ini disebarkan di Sekolah dan Kampus untuk diterapkan pada mading sekolah atau kampus, media poster ini dipilih karena lebih efektif dapat langsung menuju sasaran utama penyebaran media yaitu para pelajar dan mahasiswa. Berikut spesifkasi dari poster cetak ini:

Ukuran kertas : A3
Material : Art paper 250gr
Teknis Produksi : *Digital Printing*

IV.3.8 *Mouse pad*



Gambar IV.28 *Mouse Pad*
Sumber: Dokumentasi Pribadi (2018)

Mouse pad ini digunakan untuk layanan perpustakaan yaitu layanan pelatihan TIK gratis, *mouse pad* ini di tempatkan di ruang pelatihan TIK, *mouse pad* ini juga dapat dipinjam oleh pustakawan yang datang ke perpustakaan yang membawa laptop untuk digunakan namun setelah selesai digunakan *mause pad* ini harus dikembalikan kembali ke pihak perpustakaan atau diberikan ada *staff* perpustakaan.

Dimensi: 26cm x 21 cm
Material: PVC + Rubber
Teknis Produksi: *Printing Sublim*

IV.3.9 Mug

Mug dijadikan media pengingat serta *merchandise* untuk ditempatkan di *front office* perpustakaan, Mug ini juga untuk salah satu hadiah dari yang mendapatkan *voucher* peminjaman buku.

Dimensi: 21 cm x 8 cm
Material: Keramik
Teknis Produksi: *Printing press*



Gambar IV.29 Mug
Sumber: Dokumentasi Pribadi (2018)

IV.3.10 Kalender



Gambar IV.30 Kalender
Sumber: Dokumentasi Pribadi (2018)

Sama halnya dengan beberapa media pengingat lainnya, kalender ini sebagai media pengingat dan sebagai media *gimmick* bagi yang mendapatkan *voucher* peminjaman. Berikut adalah spesifkasi media kalender:

Dimensi: A4

Material: Art paper 150gr

Teknik Produksi: *Digital Printing*

IV.3.11 Gantungan kunci



Gambar IV.31 Gantungan Kunci
Sumber: Dokumentasi Pribadi (2018)

Gantungan kunci dipilih menjadi salah satu *gimmick* bagi yang media pengingat dikarenakan media ini sering digunakan oleh mahasiswa untuk kunci kendaraan ataupun kunci rumah atau kendaraan.

Dimensi: 4cm x 4cm

Teknik produksi: *Digital Printing* dan Press

IV.3.12 Pin



Gambar IV.32 Pin
Sumber: Dokumentasi Pribadi (2018)

Pin menjadi salah satu *gimmick* bagi yang media pengingat media utama *website*, serta menjadi media *gimmick* bagi pustakawan yang mendapatkan *voucher* peminjaman.

Material: Plastik, besi dan seng
Dimensi: 4cm x 4cm & 6cm x 6cm
Teknik produksi: *Digital Printing* dan *Press*

IV.3.13 *Sticker*

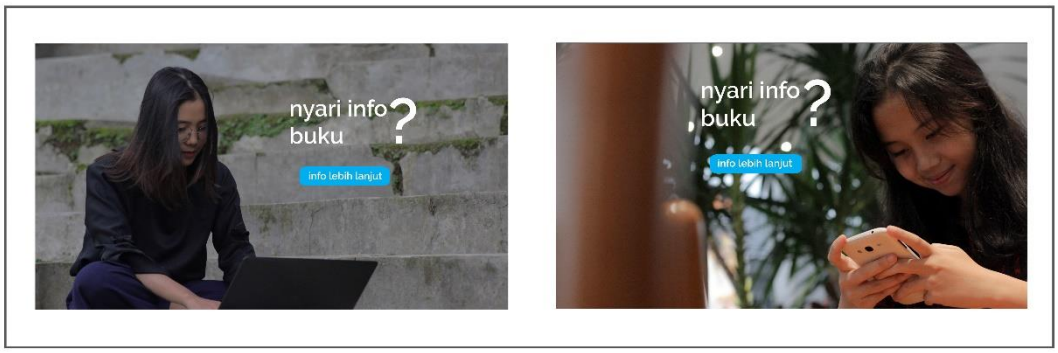


Gambar IV.33 *Sticker*
Sumber: Dokumentasi Pribadi (2018)

Karena sifatnya yang *flexibel* dapat tempelkan pada jenis-jenis barang lainnya atau diberbagai tempat, sehingga media ini efektif dalam penyebaranya yang luas.

Material: Kertas *sticker* vinyl
Dimensi: 6cm x 7,5 cm
Teknik produksi: *Digital Printing* dan laminasi dof

IV.3.14 Digital Banner



Gambar IV.34 Digital Banner
Sumber: Dokumentasi Pribadi (2018)

Digital banner ini digunakan untuk sebagai media publikasi *website* dengan sasarannya adalah para remaja akhir yang geman menonton vidio melalui youtube, Digital benner ini menggambarkan seseorang yang sedang mencari informasi buku bisa dilakukan lebih mudah dan lebih santai.

Dimensi: 720 x 460 px

Teknik produksi: Digital

IV.3.15 *Sticker* mobil perpustakaan keliling



Gambar IV.35 *Sticker* Mobil Perpustakaan Keliling
Sumber: Dokumentasi Pribadi (2018)

Layanan perpustakaan keliling dapat dijadikan media pendukung untuk penyebaran publikasi *website*, dengan adanya mobil perpustakaan keliling yang melakukan perjalanan kebeberapa Sekolah tentu dapat menjadi perhatia pengguna jalan dan para pelajar di Sekolah yang dituju untuk membuka layanan perpustakaan keliling.

Dimensi: Mengikuti dimensi mobil toyota Hiace
Bahan : *St*icker vinyl Oraca

IV.3.15 *Totebag*



Gambar IV.36 *Totebag*
Sumber: Dokumentasi Pribadi (2018)

Media ini digunakan sebagai alat penyimpanan buku bacaan yang akan dipinjam oleh pemustaka, selain itu media totebag ini dapat dijadikan media pengingat, totebag ini diberikan hanya sebatas satu bulan pendistribusianya.

Dimensi: 23 cm x 25cm
Teknis produksi: Sablon
Mterial: Canvas

IV.3.17 Pembatas Buku



Gambar IV.37 Pembatas Buku
Sumber: Dokumentasi Pribadi (2018)

Pembatas buku ini dijadikan sebagai media pengingat yang efektif karena pemakaianya dapat di pakai saat membaca buku di Perpustakaan.

Dimensi: 9 cm X 6 cm

Material: Art paper 250gr

Teknis Produksi: *Digital Printing*

IV.3.18 Kartu Peminjaman Buku



Gambar IV.38 Kartu Peminjaman Buku
Sumber: Dokumentasi Pribadi (2018)

Kartu pinjam ini digunakan sebagai media pengingat untuk diberikan sebagai kartu saat peminjaaman buku bacaan. Kartu ini bisa diselipkan atau ditempel pada buku perpustakaan yang akan dipinjamkan, dalam kartu tersebut berisikan alamat peminjam buku serta tanggal peminjaman dan pengembalian buku.

Dimensi: 9 cm x 14 cm
Material: Art paper 250gr
Teknis Produksi: *Digital Printing*

IV.3.19 Buku Tulis



Gambar IV.39 Buku Tulis
Sumber: Dokumentasi Pribadi (2018)

Media buku tulis ini bisa digunakan sebagai media pengingat. Media ini diberikan kepada tiap pengunjung yang mendapatkan *voucher*. Didalam lembaran buku tulis disertakan alamat *website* agar saat buku dipakai menulis khalayak sasaran dapat membacanya.

Ukuran kertas: A5
Material Cover: Art paper 250gr
Material isi: HVS 80gr
Teknis Produksi: *Digital Printing*

IV.3.20 *Note book*



Gambar IV.40 *Note book*
Sumber: Dokumentasi Pribadi (2018)

Note book ini diberikan untuk salah satu *gimmick* untuk pustakawan yang mendapatkan *voucher* peminjaman. Melalui *note book* ini pun digunakan sebagai media pengingat *website*.

Dimensi: 14 cm x 14 cm
Material: Art paper 250gr dan HVS 70gr
Teknis Produksi: *Digital Printing*

IV.3.21 Penyangga buku



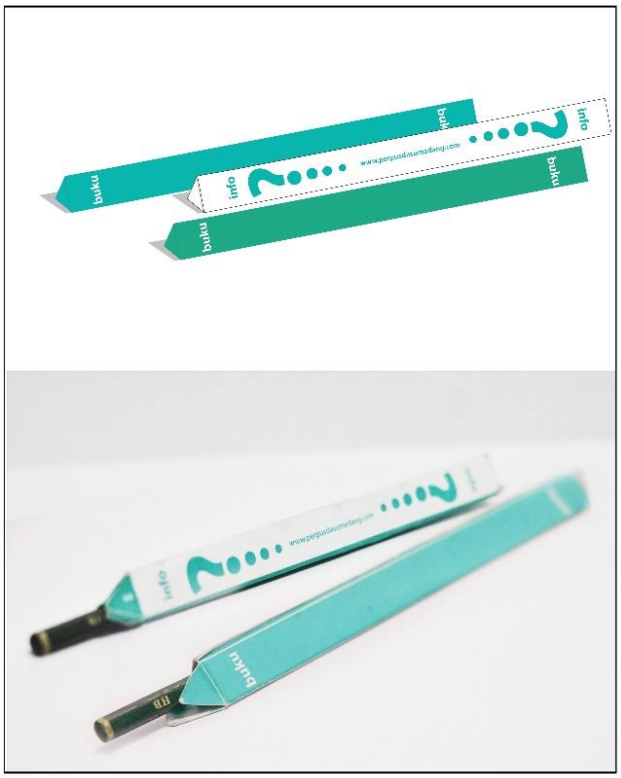
Gambar IV.41 Penyangga Buku
Sumber: Dokumentasi Pribadi (2018)

Salah satu *gimmick* dari penerima *voucher*, media ini juga dipakai sebagai bahan media pengingat akan dipinjam. Berikut adalah spesifkasi dari penyangga buku ini:

Ukuran : 12 cm x 13 cm (akrilik) dan 14,5 cm (panjang besi penyangga)

Material: Besi dan akrilik

IV.3.22 Tempat pensil



Gambar IV.42 Tempat pensil
Sumber: Dokumentasi Pribadi (2018)

Tempat pensil dijadikan sebagai media pengingat dan sebagai media *gimmick.* Didalam tempat pensil ini terdapat 1 buah pensil sebagai hadiah atau *gimmick* yang dibagikan. Pensil ini dibagikan hanya 1 pensil untuk 1 orang khalayak sasaran. Pada desain tempat pensil terdapat halaman *website* hal ini dilakukan agar hkalayak dapat membaca alat *website* sebagai media utama.

Dimensi: panjang 17,5 cm

Material: Art paper 250gr

Teknis Produksi: *Digital Printing*

IV.3.23 *Display*



Gambar IV.43 *Display*
Sumber: Dokumentasi Pribadi (2018)

Display ini digunakan sebagai media pendukung yang ditempatkan di *front office* Perpustakaan, sehingga para pengunjung perpustakaan dapat langsung melihat media-media sebagai *gimmick* dan bisa langsung mengambilnya.

Dimensi: 42 cm x 59,4 cm
Material: Infraboard dan Art paper 150gr
Teknis Produksi: *Digital Printing* dan lem