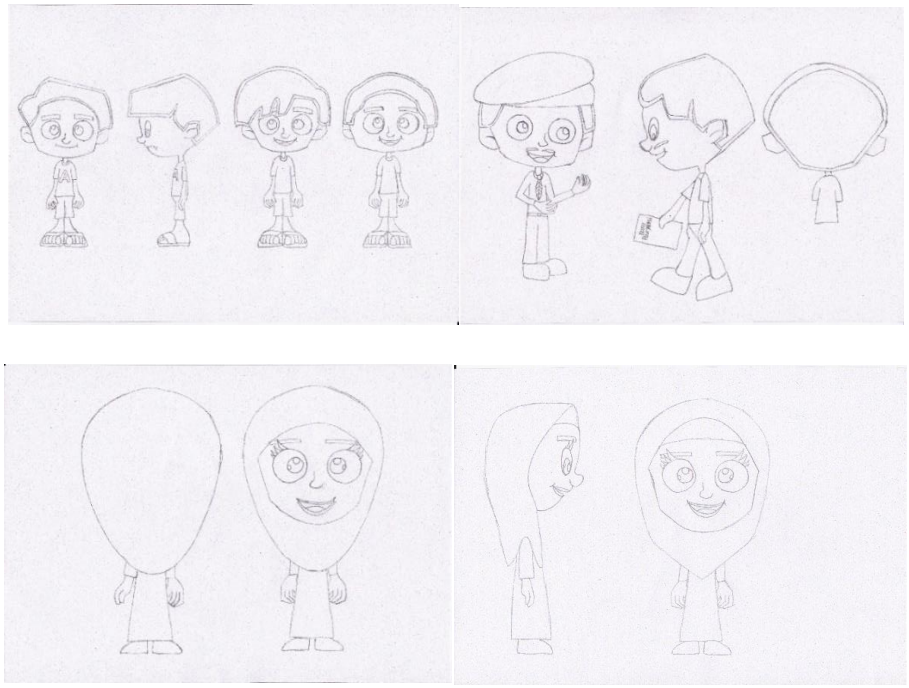
BAB IV. MEDIA DAN TEKNIS PRODUKSI

IV.1 Media Utama

Media utama untuk perancangan informasi perilaku dasar anak laki-laki menurut syariat Islam ini adala aplikasi berbasis android, pemilihan media utama ini karena memiliki beberapa keunggulan antara lain mudah didapatkan secara gratis pada Play Store. Aplikasi ini berisi tentang informasi sifat wajib rosul yang disajikan melalui lagu disertai penerapannya dalam kehidupan sehari-hari yang disajikan melalui cerita interaktif yang dapat digunakan oleh orang tua sebagai sarana pembelajaran dan permainan kuis untuk melatih kecerdasan dan ingatan anak. Aplikasi ini disajikan dengan tampilan ilustrasi vektor dua dimensi dan pemakaian warna-warna cerah sehingga anak-anak tidak merasa bosan saat menggunakannya. Dalam pembuatan aplikasi ini memiliki beberapa tahapan, berikut tahapan dalam proses pembuatannya.

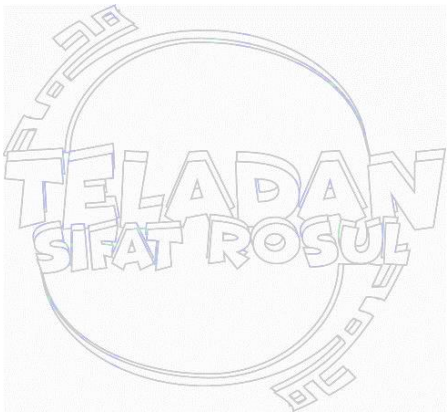
IV.1.1. Sketsa

Pembuatan sketsa ini bertujuan untuk mempermudah dalam pembuatan vektor dalam bentuk digital. Sketsa ini dibuat dengan kertas *sketchbook* ukuran a4 dengan panjang 29,7x21cm dan pensil 2B. Berikut tampilan sketsa pada halaman aplikasi.



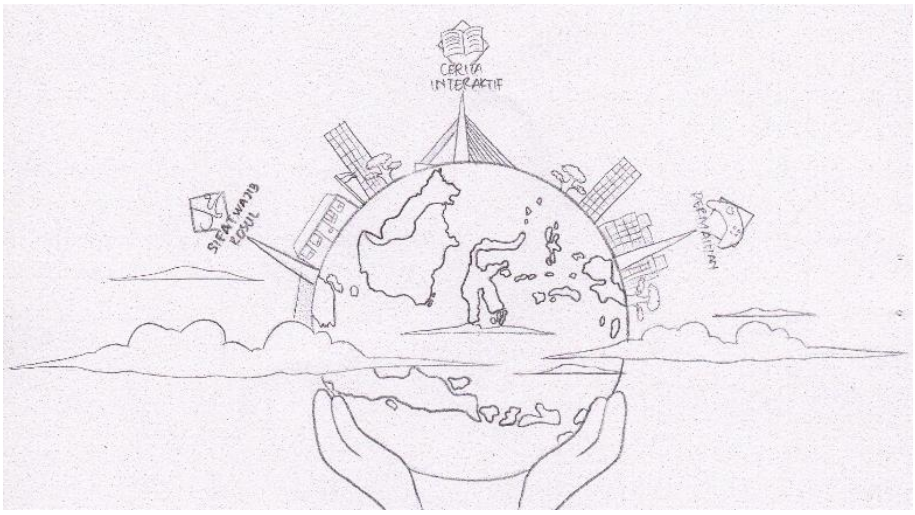
Gambar IV.1 Tampilan Sketsa Karakter.
Sumber: Dokumen Pribadi (2018).

Karakter yang dibuat ini mengacu pada tampilan masyarakat Indonesia terutama masyarakat Kota Bandung dengan pakaian yang digunakan dalam keseharian.



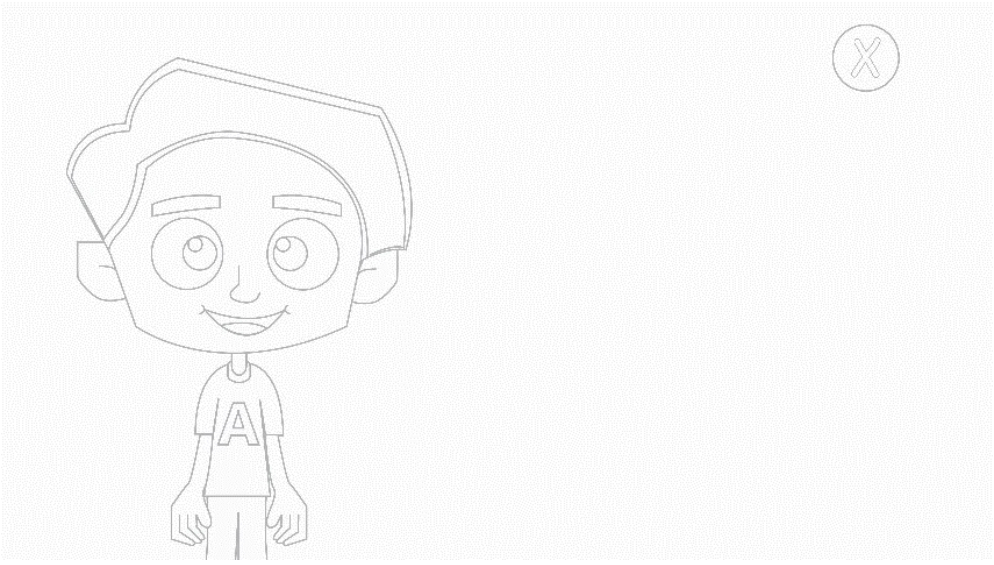
Gambar IV.2 Tampilan Sketsa Logo.
Sumber: Dokumen Pribadi (2018).

Logo pada aplikasi ditempatkan pada posisi tengah dengan *background* polos agar audiens dapat terfokus pada logo, tampilan awal dengan logo ini bertujuan menumbuhkan ingatan pada audiens terhadap aplikasi teladan sifat rosul.

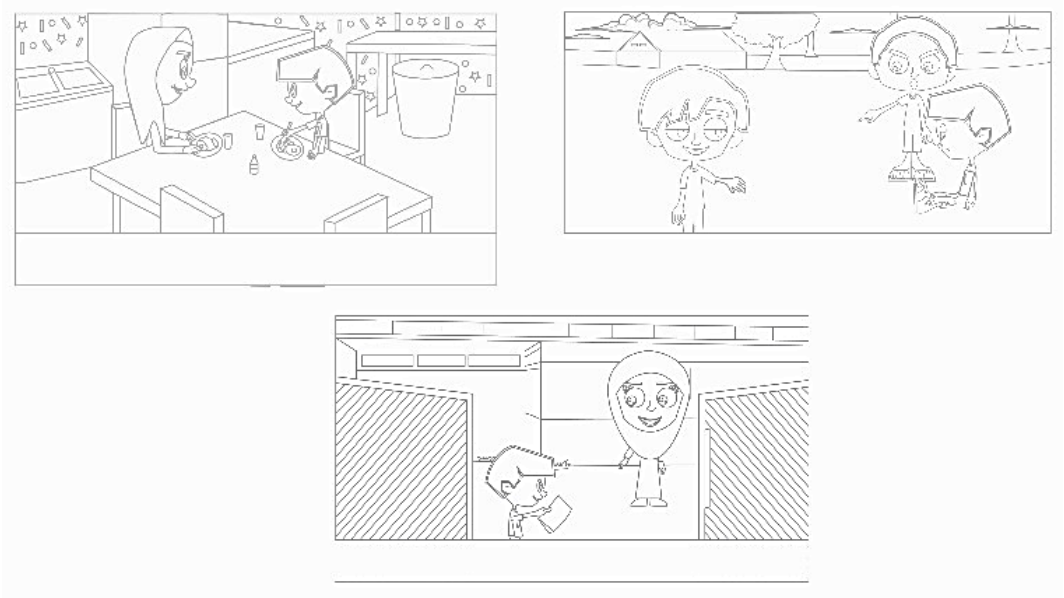


Gambar IV.3 Tampilan Sketsa Menu.
Sumber: Dokumen Pribadi (2018).

Tampilan menu disajikan dalam bentuk tangan yang sedang memegang bola dunia yang menampilkan peta Indonesia sebagai perwakilan visual bahwa aplikasi ini dapat digunakan bagi masyarakat Indonesia secara umum.



Gambar IV.4 Tampilan Sketsa Tampilan Awal Lagu Sifat Wajib Rosul.
Sumber: Dokumen Pribadi (2018).

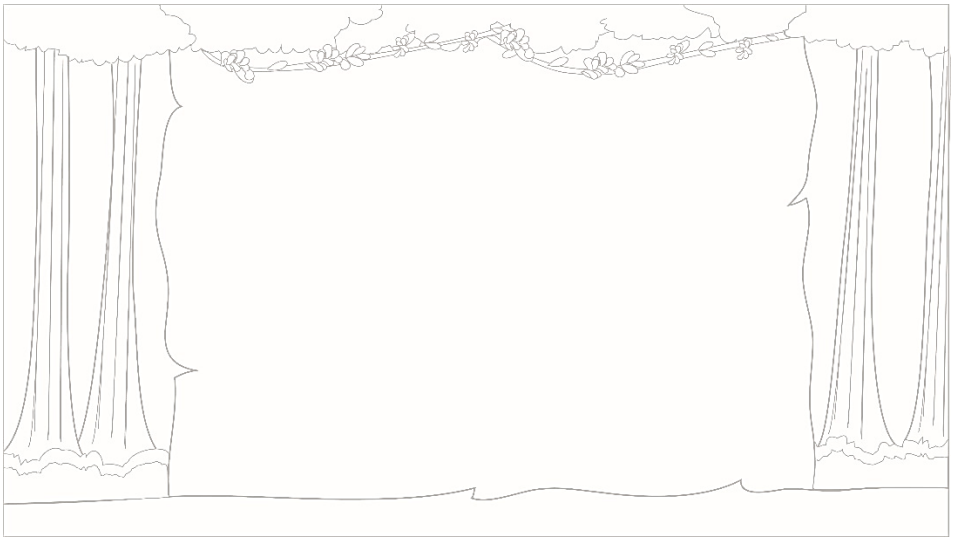


Gambar IV.5 Tampilan Sketsa Cerita Interaktif.
Sumber: Dokumen Pribadi (2018).

Dalam cerita interaktif terdapat tiga cerita sebagai penerapan sifat *sidiq, tabligh* dan *amanah* yang dapat dipilih pada tiga tombol yang tersedia sesuai dengan judul cerita interaktif, masing-masing seri cerita interaktif terdapat gambar karakter, suasana dan animasi.

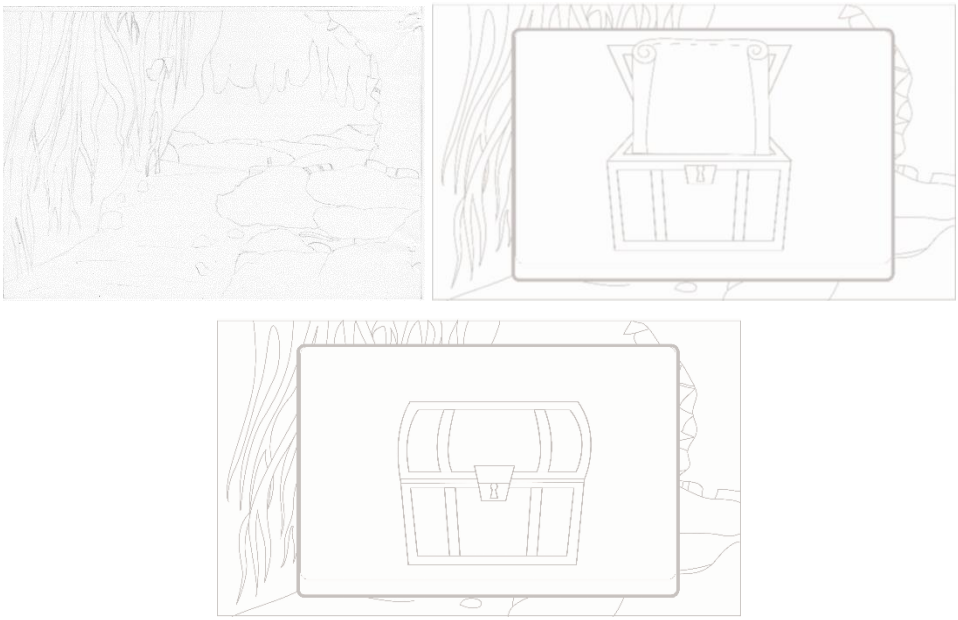
Gambar IV.6 Tampilan Sketsa Permainan Memilih Jalan.
Sumber: Dokumen Pribadi (2018).

Permainan memilih jalan ini melatih anak untuk memilih dua jalan yakni jalan kebaikan yang digambarkan ke arah kanan dan jalan keburukan yang digambarkan ke arah kiri, pemilihan jalan ini berdasarkan jalan di kehidupan yakni jalan baik dan jalan buruk.



Gambar IV.7 Tampilan Sketsa Permainan Kuis.
Sumber: Dokumen Pribadi (2018).

Permainan kuis ini melatih ingatan dan pengetahuan anak mengenai sifat wajib rosul.



Gambar IV.8 Tampilan Sketsa Permainan Mencari Kotak Kebaikan.
Sumber: Dokumen Pribadi (2018).

Permainan mencari kotak kebaikan ini bertujuan untuk melatih ketelitian anak dalam menemukan dan membedakan benda-benda yang ada disekitar.

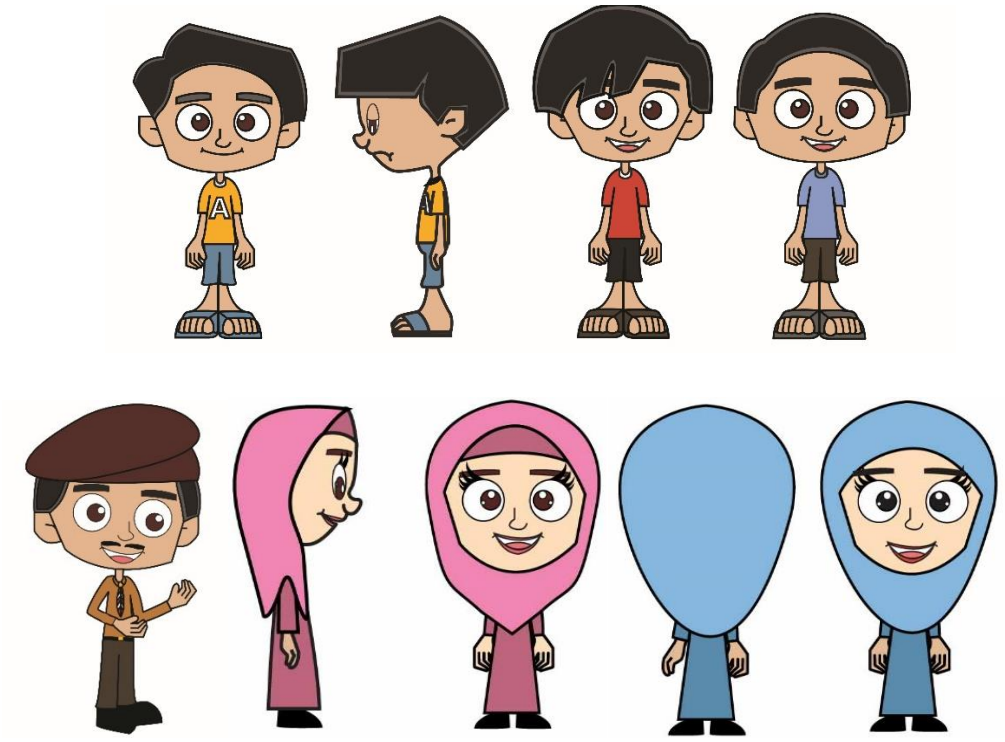
IV.1.2. Tahap Digital

Pada tahap digital perancangan aplikasi ini menggunakan laptop dan komputer, *software* Adobe Illustrator CS6 untuk membuat gambar digitalnya menggunakan Adobe Illustrator CS6 dan Adobe Flash CS 6 untuk pembuatan aplikasi, pemilihan *software* Adobe Illustrator CS6 ini dikarenakan penggunaanya yang cukup mudah dan Adobe Illustrator CS6 adalah *software* desain yang digunakan untuk melakukan pengolahan gambar. Kelebihan Adobe Illustrator CS6 yakni pengerjaan ilustrasi sangat *powerful* dan ringan, kualitas warna *output* di monitor dengan *print out* hampir mendekati sama, kemampuan untuk *load file* besar diatas 50mb. Pada pembuatan desain aplikasi ini Adobe Illustrator CS6 digunakan untuk mengolah desain gambar dan *mockup* untuk mengaplikasikan desain media pendukung. Sedangkan Adobe Flash CS6 digunakan untuk mengolah aplikasi menjadi aplikasi berbasis android, *software* ini memiliki keunggulan diantaranya dapat membuat objek langsung pada lembar kerja dan teknik animasi yang tidak terlalu rumit serta

output dapat ke berbagai media seperti cd, android dan ios. Berikut tahapan digital dalam perancangan aplikasi teladan sifat rosul.

- Adobe Illustrator CS6

  Tahapan digital awal yakni pembuatan karakter dari sketsa ke digital serta pewarnaan menggunakan Adobe Illustrator CS6.



Gambar IV.9 Tampilan Digital Karakter.
Sumber: Dokumen Pribadi (2018).



Gambar IV.10 Tampilan Digital Logo dan *Tagline* di Halaman Awal.
Sumber: Dokumen Pribadi (2018).



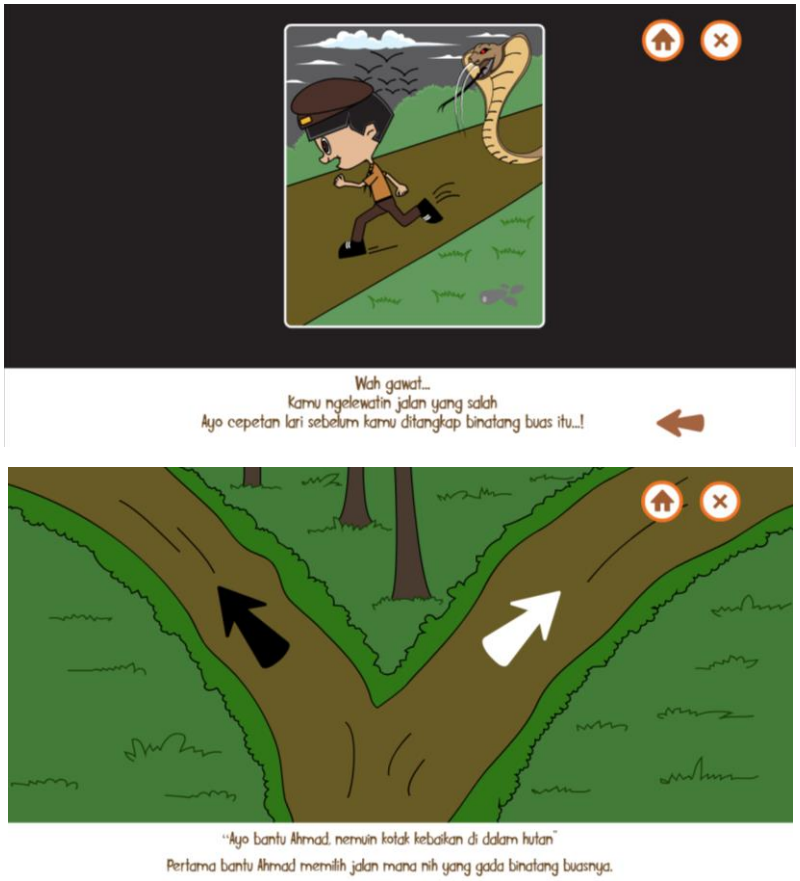
Gambar IV.11 Tampilan Digital Menu Utama.
Sumber: Dokumen Pribadi (2018).



Gambar IV.12 Tampilan Digital Lagu Sifat Wajib Rosul.
Sumber: Dokumen Pribadi (2018).



Gambar IV.13 Tampilan Digital Cerita Interaktif.
Sumber: Dokumen Pribadi (2018).



Gambar IV.14 Tampilan Digital Permainan Memilih Jalan.
Sumber: Dokumen Pribadi (2018).



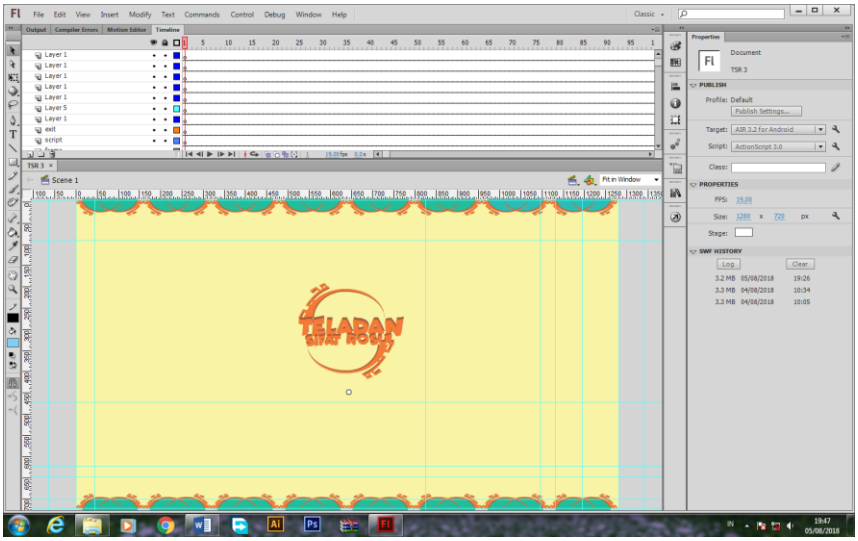
Gambar IV.15 Tampilan Digital Permainan Kuis.
Sumber: Dokumen Pribadi (2018).



Gambar IV.16 Tampilan Digital Permainan Menemukan Kotak Kebaikan.
Sumber: Dokumen Pribadi (2018).

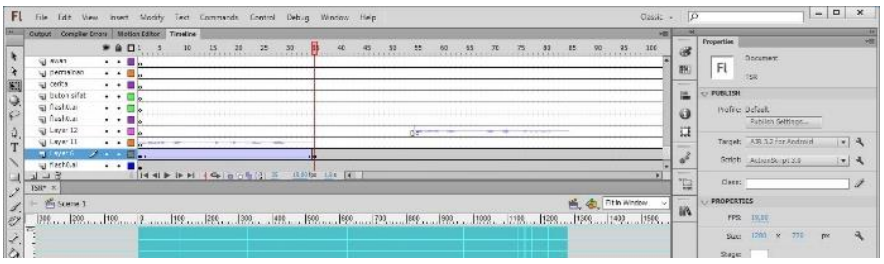
- Adobe Flash CS6

  Tahapan kedua yakni pembuatan aplikasi menggunakan Adobe Flash CS6. Pada tahapan ini merupakan proses pembuatan animasi, *link* ke setiap halaman dan pengkodean. Berikut tahapan pembuatan aplikasi.



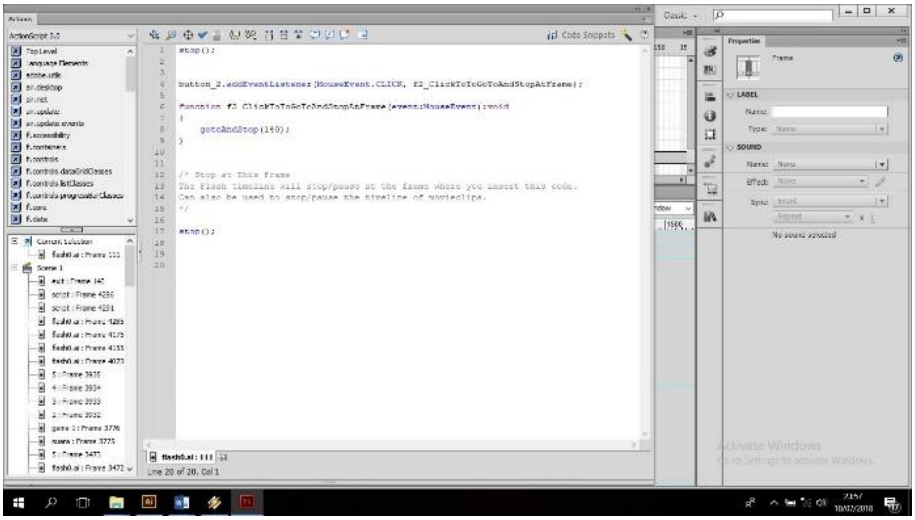
Gambar IV.17 Proses Penyusunan Halaman.
Sumber: Dokumen Pribadi (2018).

Proses penyusunan halaman ini dilakukan dengan memasukan setiap gambar digital yang telah dibuat di Adobe Illustrator CS6 ke lembar kerja Adobe Flash CS6. Penyusunan ini diurutkan sesuai dengan sitemap yang telah dibuat.



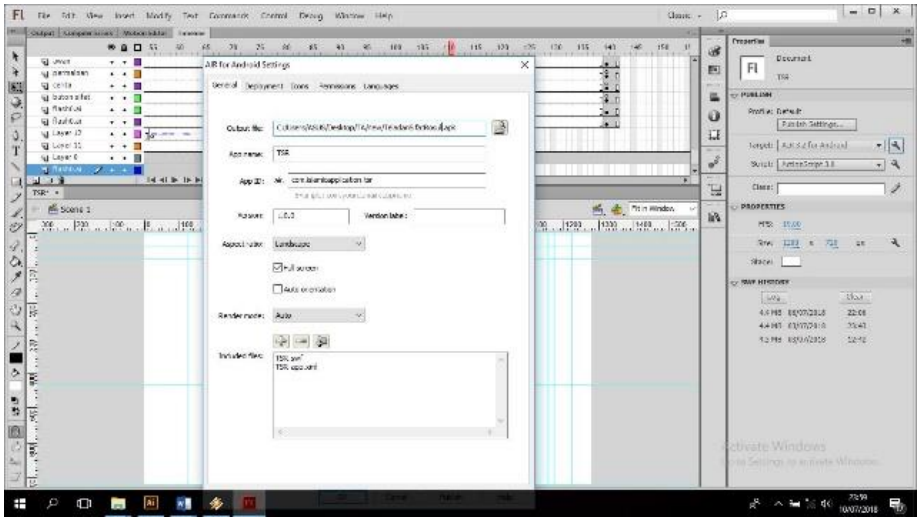
Gambar IV.18 Proses Pembuatan Animasi Menggunakan *Keyframe*.
Sumber: Dokumen Pribadi (2018).

Pembuatan animasi ini dilakukan pada setiap halaman yang menampilkan karakter aplikasi, agar suasana pada tampilan terkesan lebih hidup dan dinamis.



Gambar IV.19 Proses Pengkodean.
Sumber: Dokumen Pribadi (2018).

Pada proses pengkodean ini dilakukan untuk pembuatan tombol atau *user control* ke setiap halaman.



Gambar IV.20 Proses *Publish Setting* ke Apk.
Sumber: Dokumen Pribadi (2018).

Publish setting merupakan tahapan akhir atau *final artwork* yang siap untuk dijadikan aplikasi pada android. Setelah menjadi apk, maka selanjutnya *file* apk dimasukkan pada media *handphone* atau *tablet* berbasis android.

IV.2 Media Pendukung

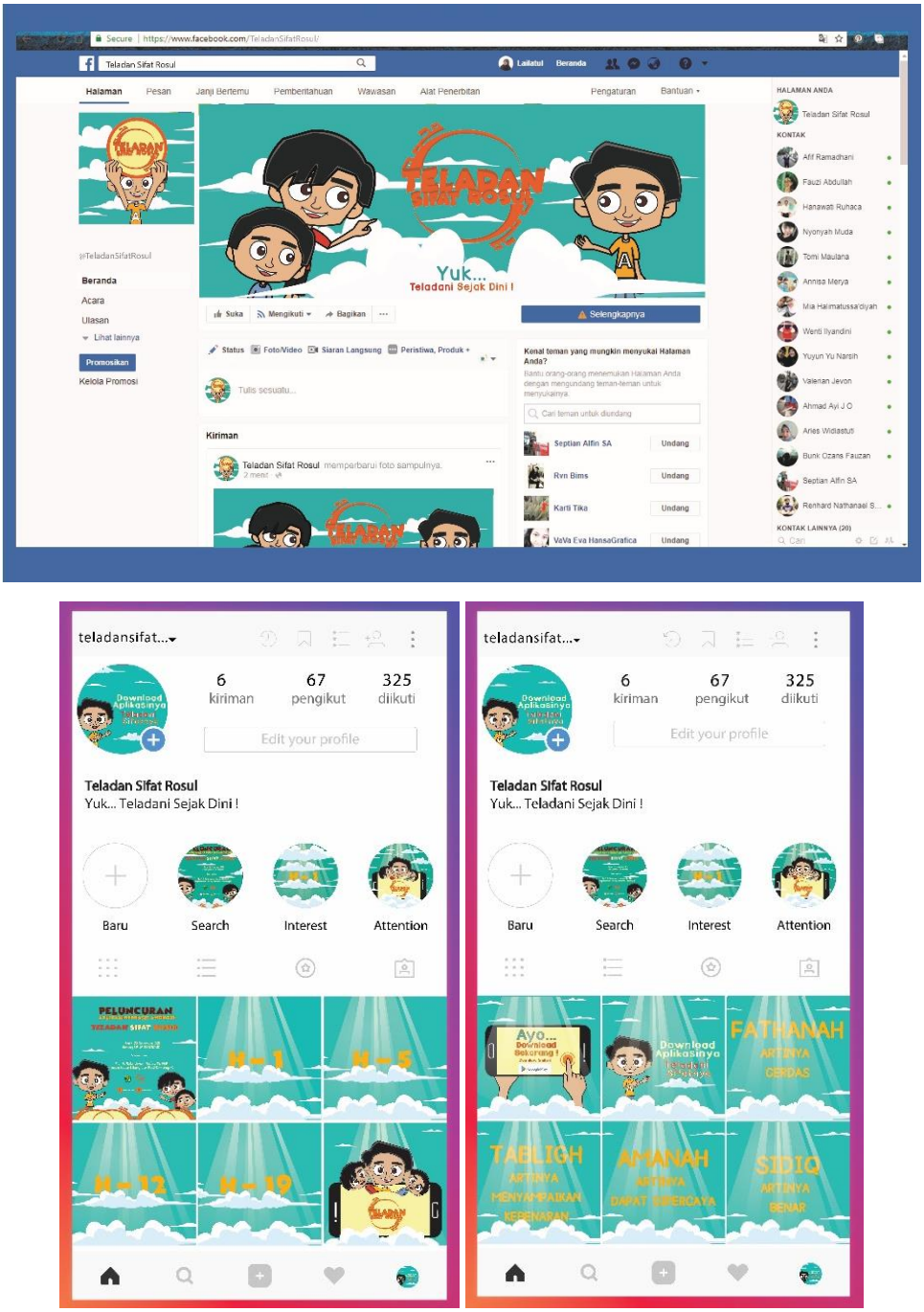
Setelah dibuatnya media utama, maka akan dibuat media pendukung untuk mendistribusikan media utama. Pada pendistribusian aplikasi berbasis android ini menggunakan media pendukung yang umumnya ada dalam keseharian anak-anak. Adapun media pendukungnya adalah sebagai berikut.

- Poster dan e-poster

  Poster merupakan bentuk fisik media pendukung untuk memberitahu informasi tentang keberadaan media utama dan *peluncuran* aplikasi, poster akan disebarkan ke mading sekolah dasar dan madrasah ibtidaiyah yang ada di Kota Bandung, poster tercetak berukuran A3 (42x29,7cm) menggunakan kertas *Art paper* 260 gram menggunakan teknik cetak *offset*, sedangkan e-poster merupakan bentuk nonfisik dari poster yang disebarkan melalui akun facebook dan instagram teladan sifat rosul, e-poster dibuat dengan desain yang sama dengan poster tercetak, ukuran e-poster yakni 800x800px dengan format *vertical image* dan *export* 300dpi agar pesan yang ingin disampaikan dapat terlihat dan terbaca dengan jelas.



Gambar IV.21 Poster.
Sumber: Dokumen Pribadi (2018).



Gambar IV.22 E-poster.
Sumber: Dokumen Pribadi (2018).

- *Flag Chain*

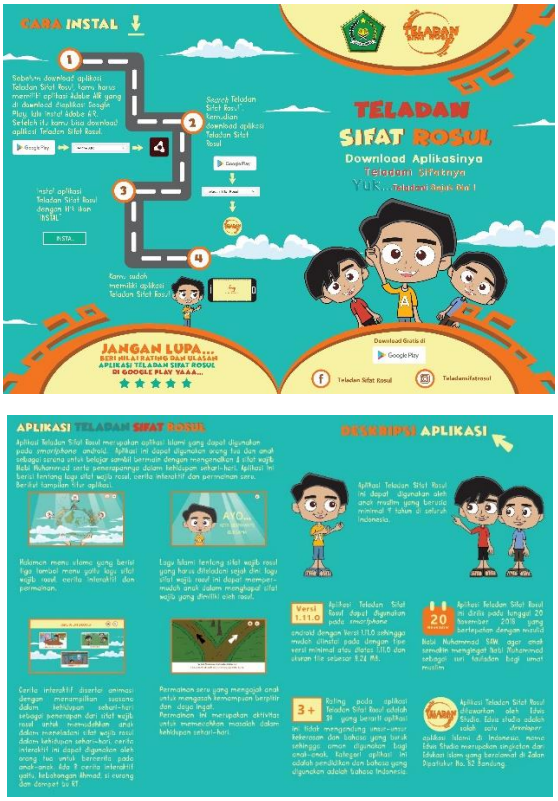
  Flag Chain akan ditempatkan pada meja saat peluncuran untuk memeriahkan acara dan agar anak dapat melihat logo dan karakter aplikasi teladan sifat rosul. *Flag chain* ini berukuran A4 (29,7 x 21cm) teknik produksi cetak digital dengan material kertas *Art paper* 120 gram serta tali rapia untuk menyatukannya.



Gambar IV.23 *Flag Chain.*
Sumber: Dokumen Pribadi (2018).

- Brosur

  Brosur akan dibagikan pada peserta yang datang saat acara peluncuran aplikasi, brosur berisi deskripsi tentang aplikasi dan cara menginstal aplikasi. Brosur dicetak pada ukuran A4 (29.7 x 21)cm dengan teknik cetak *offset* dan *finishing* yang akan dilipat menjadi dua bagian.



Gambar IV.24 Brosur.
Sumber: Dokumen Pribadi (2018)

- *X-banner*

  X-banner digunakan pada saat acara peluncuran yang ditempatkan disebelah pembicara. *X-banner* ini memiliki ukuran t=160cm, l=60cm, teknik produksi menggunakan cetak digital serta material luster.



Gambar IV.25 *X-banner*.
Sumber: Dokumen Pribadi (2018).

- *Backdrop*

  Backdrop akan dijadikan *background* bagi pembicara saat peluncuran aplikasi. Ukuran *backdrop* yakni 2x1m dengan menggunakan material luster untuk tampilan didalam ruangan dan diproduksi dengan teknik cetak digital.



Gambar IV.26 *Backdrop*.
Sumber: Dokumen Pribadi (2018).

- *Merchandise*

  Pada saat *peluncuran* akan ada kuis berhadiah bagi peserta yang beruntung, berikut *merchandise* yang akan dibagikan pada peserta diantaranya.

- Jam Tangan

  Jam tangan merupakan jam yang digunakan pada tangan, jam tangan ini biasanya digunakan anak saat bepergian, diameter jam tangan yakni 42mm menggunakan tali berbahan rubber dengan lebar tali 20mm dan menggunakan mesin baterai serta gambar pada jam tangan diproduksi dengan tenik cetak digital.



Gambar IV.27 Jam Tangan.
Sumber: Dokumen Pribadi (2018)

- Gantungan kunci

  Gantungan kunci dibuat dari material akrilik transparan yang mengikuti bentuk karakter dalam aplikasi, ukurannya pun bervariasi mulai dari 6 hingga 7,5cm diproduksi dengan mesin cetak akrilik dan dipotong mengikuti bentuk karakter menggunakan mesin laser *cutting* akrilik, kemasan diproduksi dengan teknik cetak *offset* menggunakan material Art paper 260 gram.



Gambar IV.28 Gantungan Kunci.
Sumber: Dokumen Pribadi (2018).

- *Tumbler*

  Tumbler yang berukuran 85x190mm dengan material plastik dan cetak digital bagian dalam dengan kertas stiker chromo.



Gambar IV.29 *Tumbler*.
Sumber: Dokumen Pribadi (2018).

- *Cutting Sticker*

  Cutting Stiker yang didesain mengikuti bentuk karakter dengan ukuran 3x6cm dan 5x5cm yang akan dimasukkan pada tempat stiker. *Cutting* stiker menggunakan material stiker *vinyl doff* dan diproduksi dengan teknik cetak digital serta area *cutting* menggunakan mesin *vinyl cutter*.



Gambar IV.30 *Cutting* Stiker.
Sumber: Dokumen Pribadi (2018).

- Alat Tulis Sekolah

  Alat tulis sekolah yang terdiri dari buku tulis, pulpen, pensil, penghapus dan tempat pensil. Ukuran buku tulis yakni A5 (14.8 x 21cm) menggunakan kertas hvs 80 gram berisi 36 lembar serta *cover* yang dicetak menggunakan kertas *Art Paper* 260 gram jilid hekter tengah diproduksi menggunakan teknik cetak *offset*. Ukuran panjang pensil yakni 17cm diproduksi menggunakan teknik cetak *offset* dan di press mengikuti bentuk pensil, ukuran penggaris yakni 30.5cm x 3.3cm diproduksi menggunakan teknik cetak *offset*. sedangkan ukuran penghapus 3.5x3cm dengan bentuk bulat yang disesuaikan dengan logo dan penempatan *tagline* di bawahnya label diproduksi menggunakan teknik cetak *offset* menggunakan kertas stiker chrom serta ukuran pulpen yakni 15.3cm dan label pulpen diproduksi dengan teknik cetak *offset* menggunakan stiker chromo dan di press mengikuti bentuk isi pulpen, dan tempat pensil untuk memasukkan alat-alat tulis seperti pulpen, pensil, penghapus dan penggaris. Ukuran tempat pensil yakni panjang 20cm, lebar 9.3cm dan tingginya 3.5cm diproduksi dengan teknik cetak digital menggunakan kertas artpaper 120 gram dilaminasi doff panas dan

di lem menggunakan lem *power glue*. Alat tulis ini merupakan media yang umumnya digunakan oleh anak-anak untuk belajar.



Gambar IV.31 Buku Tulis.
Sumber: Dokumen Pribadi (2018).



Gambar IV.32 Pensil.
Sumber: Dokumen Pribadi (2018).



Gambar IV.33 Pulpen.
Sumber: Dokumen Pribadi (2018).



Gambar IV.34 Penghapus.
Sumber: Dokumen Pribadi (2018).



Gambar IV.35 Penggaris.
Sumber: Dokumen Pribadi (2018).



Gambar IV.36 Tempat Pensil.
Sumber: Dokumen Pribadi (2018).

- *Ring Holder Handphone*

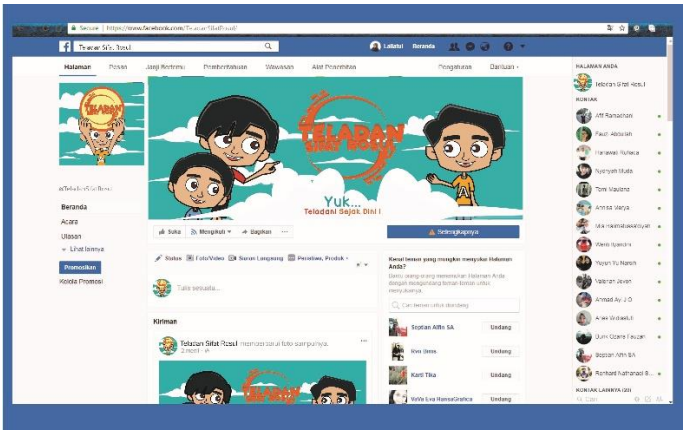
  Ring holder handphone terbuat dari material ring adalah solid aluminium dengan dimensi produk 5x5x0.7cm. *Ring holder handphone* ini digunakan untuk memegang *handphone* agar tidak mudah jatuh dalam genggaman tangan. Diproduksi menggunakan mesin cetak akrilik dan dipotong mengikuti bentuk karakter menggunakan mesin laser *cutting* akrilik, kemasan diproduksi dengan teknik cetak *offset* menggunakan material Art paper 260 gram.



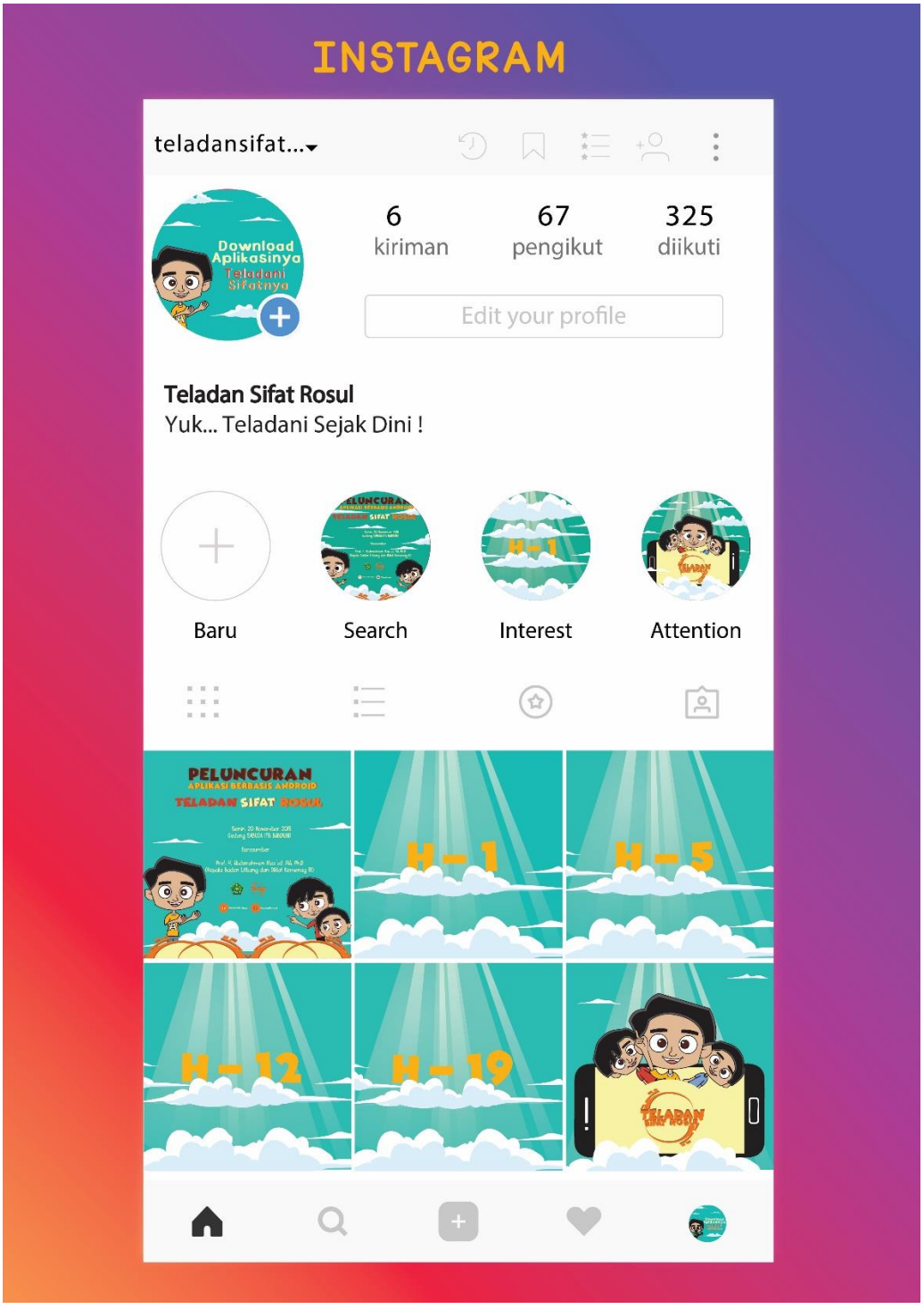
Gambar IV.37 *Ring Holder Handphone*.
Sumber: Dokumen Pribadi (2018).

- Akun Media Sosial

  Akun media sosial yang dibuat yakni akun facebook dan instagram yang umumnya banyak digunakan oleh semua kalangan, akun ini digunakan untuk memberikan informasi mengenai peluncuran dan keberadaan aplikasi teladan sifat rosul. Akun media sosial ini juga digunakan untuk menyebarkan e-poster.



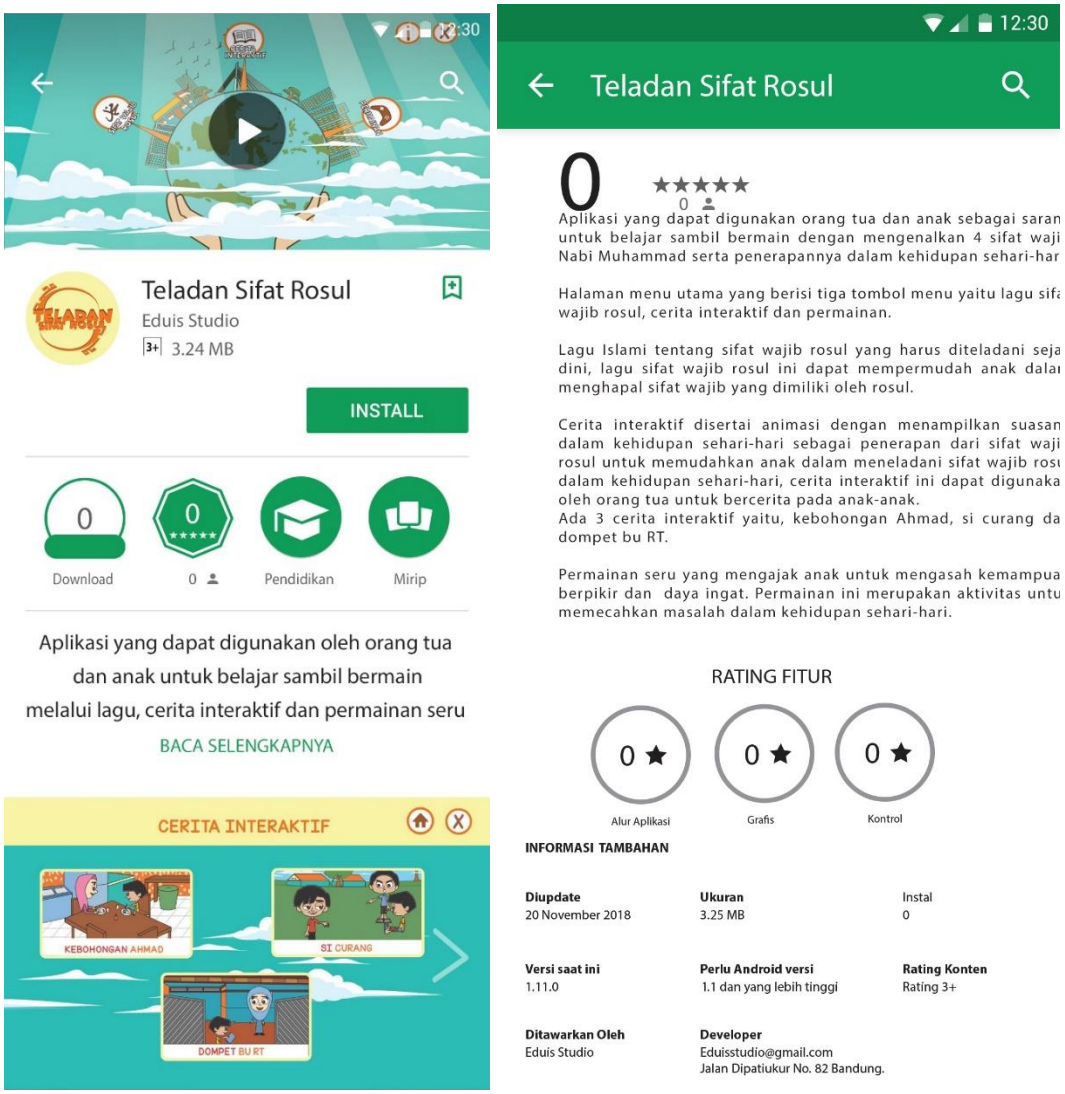
Gambar IV.38 Facebook.
Sumber: Dokumen Pribadi (2018).



Gambar IV.39 Instagram.
Sumber: Dokumen Pribadi (2018).

- *Play Store*

Tampilan pada *play store* ini berisi deskripsi aplikasi dan tampilan *screenshoot* serta video cara penggunaan aplikasi.



Gambar IV.40 *Play Store*.
Sumber: Dokumen Pribadi (2018).

- *Standing* karakter

  Standing karakter ini berfungsi sebagai maskot aplikasi saat acara peluncuran aplikasi, maskot ini akan ditempatkan pada pintu masuk untuk mempersilahkan pengunjung memasuki ruangan. *Standing* karakter terbuat dari bahan luster yan diproduksi dengan teknik cetak digital yang dilapisi *styrofoam* dengan tinggi 160cm dan ketebalan 3cm.



Gambar IV.41 *Standing* karakter.
Sumber: Dokumen Pribadi (2018).