BAB IV. MEDIA & TEKNIS PRODUKSI

Bab ini merupakan tahap akhir dari perancangan media informasi edukasi seks untuk anak usia dini melalui aplikasi android, pembahasan dalam bab ini mencangkup pra produksi, produksi, hasil akhir, dan media pendukung.

IV.1 Media Utama

Media yang akan dirancang adalah sebuah media informasi edukasi seks untuk anak yang dapat digunakan melalui perangkat keras seperti gawai, karena bentuk dari media informasi tersebut adalah aplikasi android. Dipilihnya media dalam bentuk aplikasi android berdasarkan hasil observasi peneliti, orang tua dan anak-anak pada zaman sekarang lebih sering menggunakan gawai. Penyampaian informasi melalui bentuk aplikasi android memiliki kelebihan lain yaitu dapat lebih mudah diakses dan dibaca kapan saja. Isi konten dari media informasi ini berkaitan dengan memberitahu tentang seks dasar, seperti membedakan jenis kelamin, bagian-bagian tubuh yang boleh disentuh dan tidak. Adapun format dari perancangan informasi dalam bentuk aplikasi android adalah sebagai berikut:

Format	: *Widescreen* 16:9
Ukuran *frame*/resolusi	: 1280x720 *pixel*
Format file	: *Android package* (.apk)
Jenis	: Aplikasi Android

IV.1.1 Pra Produksi

Teknis pra produksi dalam perancangan media ini dimulai dari membuat konsep baik itu visual, *tex*t, *layouting* dan juga pada isi informasi yang akan disampaikan. Setelah itu, mulai dilakukan pencarian data tambahan yang berhubungan dengan materi yang akan disampaikan dan pembuatan sketsa dari karakter yang akan ditampilkan pada isi konten media.

Setelah tahap pra produksi, langkah selanjutnya mengolah dan menyusun data yang sudah dikumpulkan. Hal peratama yang dilakukan dalam pembuatan media utama adalah:

a. Sketsa

Tahapan awal adalah pembuatan sketsa karakter yaitu anak-anak dan orang tua. Sketsa dibuat menggunakan media kertas dan pensil. Pembuatan sketsa tersebut bertujuan untuk mempermudah saat masuk dalam tahap proses digital. Karakter yang telah dibuat akan ditampilkan pada aplikasi.

b. Proses Digital Karakter

Tahap selanjutnya setelah memasuki produksi adalah tahap proses digital karakter. Pada proses tersebut diawali dengan proses sketsa karakter kemudian masuk pada proses pendigitalisasian karakter. Karakter yang telah dibuat juga dikembangkan kembali, seperti penambahan ekspresi wajah dari setiap karakter. Proses pembuatan karakter dari sketsa menjadi digital menggunakan *software* Adobe Illustrator CS6 yang dimana *software* tersebut memiliki *tools* yang dibutuhkan dalam pembuatan karakter digital yaitu *pen tool.* Penggunaan *software* tersebut didasari oleh karena lebih mudah jika dioprasikan.

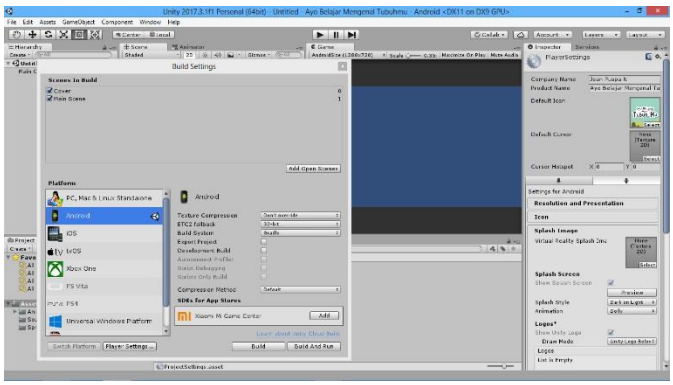


Gambar IV.1 Karakter Digital
Sumber: Dokumentasi Pribadi (2018)

IV.1.2 Tahap Produksi

Tahap produksi adalah bagian dari pengolahan konsep yang telah ada disatukan mulai dari teks, karakter, latar belakang dan lainnya. Pada tahap ini juga memasuki tahap pembuatan aplikasi atau multimedia interaktif. Adapun *software* yang digunakan dalam pembuatan media yaitu menggunaka Unity.

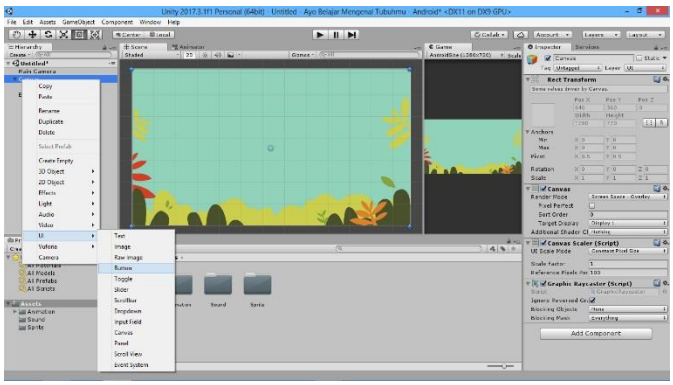
- ***Setting***



Gambar IV.2 *Setting*
Sumber: Dokumentasi pribadi (2018)

Tahap pertama masuk pada bagian *setting*, yaitu mengubah menjadi peruntukan android sesuai media yang akan dibuat. Setelah itu mengganti nama serta *icon.*

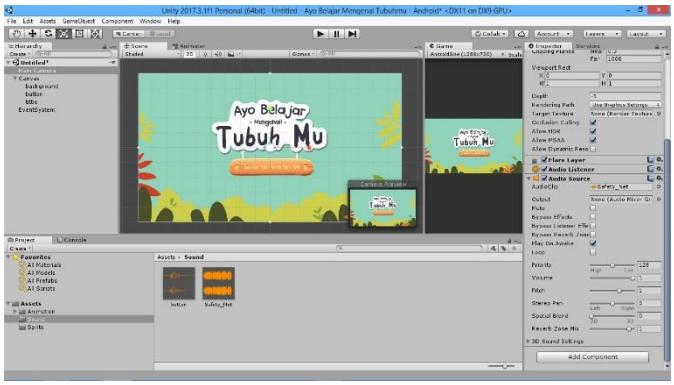
- ***Add UI***



Gambar IV.3 UI
Sumber: Dokumentasi pribadi (2018)

Kemudian, tambahkan atau "*add*" UI, pada tahapan tersebut merupakan tahapan memasukan gambar-gambar untuk latar belakang, informasi dan juga tombol-tombol yang akan digunakan.

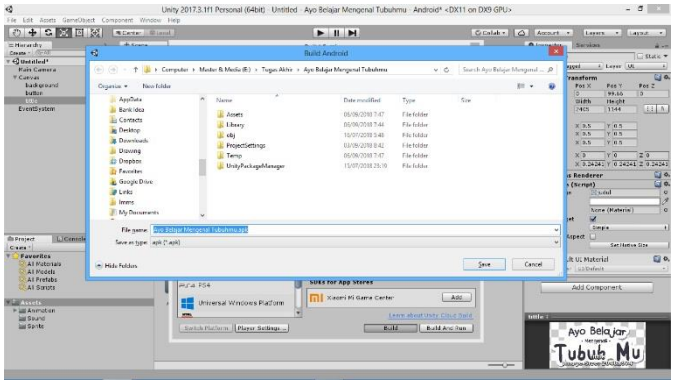
- ***Add Sound FX***



Gambar IV.4 *Sound*
Sumber: Dokumentasi pribadi (2018)

Tahapan berikutnya adalah menambahkan suara latar atau *backsound* dan *sound FX*.

- ***Exporting Media***



Gambar IV.5 *Build*
Sumber: Dokumentasi pribadi (2018)

Bagian terahir masuk kedalam tahapan *exporting media*, yaitu menjadi aplikasi android dengan eksistensi .apk.

IV.2 Hasil Akhir

Berikut ini akan ditampilkan beberapa hasil akhir berupa visual yang mengacu pada isi konten dari aplikasi yang telah dibuat.

- **Halaman Pertama**



Gambar IV.6 Visual halaman pertama
Sumber: Dokumentasi pribadi (2018)

Pada halaman pertama adalah bagian pembuka yang dimana visual yang ada pada halaman tersebut terdapat logo yang dibuat animasi dengan arah vertikal dari atas ke bagian tengah sehingga letak akhir logo menjadi di bagian tengah. Selain itu terdapat *button* dengan visual kayu dengan bertuliskan Edukasi Seks Usia Dini, dan pada saat di klik akan mengarahkan pada halaman berikutnya yaitu *menu*.

- **Halaman *Menu***



Gambar IV.7 Visual halaman *menu*
Sumber: Dokumentasi pribadi (2018)

Pada halaman kedua atau bagian *menu* terdapat dua *button* yang keduanya akan mengarahkan ke halaman selanjutnya berikut dengan peruntukan yang berbeda. *Button* dengan bertuliskan ‘Orang Tua Cerdas’ adalah halaman yang dikhususkan

untuk orang tua yang dimana kontennya lebih kearah untuk memberikan informasi seperti apa itu edukasi seks?, berikut manfaat & tujuan, serta tahapan dari edukasi anak. Sedangkan *button* yang kedua bertuliskan 'Ayo Kenali Tubuhmu' adalah halaman untuk anak.

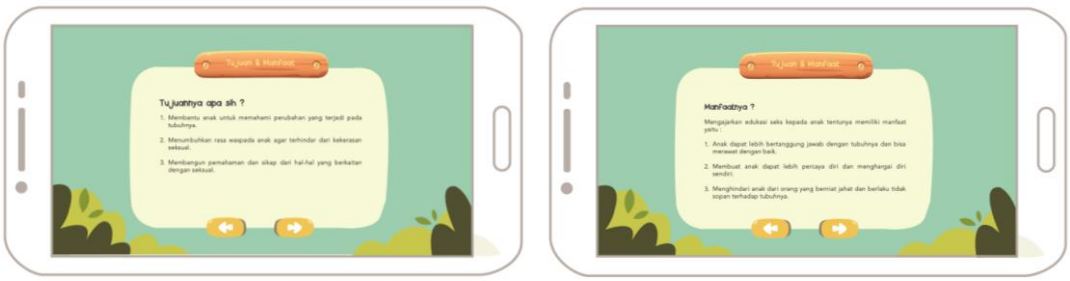
- **Halaman Edukasi Seks Usia Dini**



Gambar IV.8 Visual halaman Edukasi Seks
Sumber: Dokumentasi pribadi (2018)

Halaman berikutnya adalah edukasi seks usia dini, seperti pada judulnya halaman ini tentunya membahasa tentang apa arti atau istilah edukasi seks tetapi dengan penjelasan yang singkat. Hal tersebut dikarenakan tujuan dari dibuatnya aplikasi ini adalah meberikan informasi tetapi tidak secara teoritis hanya mengambil dasar-dasarnya saja.

- **Halaman Tujuan & Manfaat**

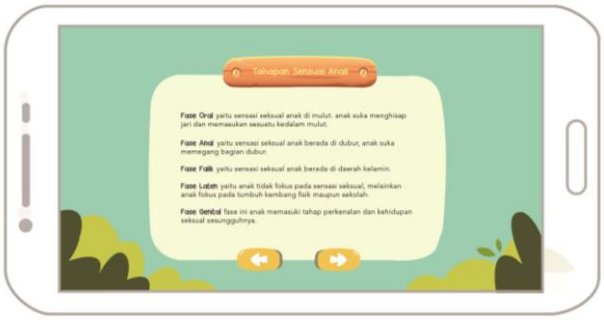


Gambar IV.9 Visual halaman Tujuan & Manfaat
Sumber: Dokumentasi pribadi (2018)

Pada halaman ini dijelaskan tentang tujuan serta manfaat dari adanya pemberian edukasi seks untuk anak. Tujuan dan manfaat pada halaman ini dijelaskan dalam

beberapa *point.* Adanya halaman ini adalah agar orang tua dapat memahami tujuan dan manfaat dari edukasi seks.

- **Halaman Tahapan Sensual Anak**



Gambar IV.10 Visual halaman Tahapan Sensual Anak
Sumber: Dokumentasi pribadi (2018)

Pada halaman ini dijelaskan tentang tahapan dari sensual anak. Tujuannya adalah orang tua diharapkan dapat memahami bahwa setiap perkembangan anak terdapat fase-fase yang berbeda terkait tentang seksualitas.

- **Halaman Cara Mengajarkan Kepada Anak**



Gambar IV.11 Visual halaman Cara Mengajarkan
Sumber: Dokumentasi pribadi (2018)

Halaman ini orang tua diberikan tips bagaimana cara mengajarkan edukasi seks kepada anak. Sebagian dari orang tua masih kebingungan dalam mengajarkan edukasi seks tersebut. Salah satu cara adalah melakukan pendektan kepada anak dan membertahukan dengan terbuka karena dengan demikian komunikasi orang tua dan anak juga akan berjalan dengan baik.

IV.3 Media Pendukung

- **Media Promosi Cetak**

a. Poster A3

Ukuran : A3 (29.7 x 42 cm)

Jenis Kertas : *Art paper* 260 gram

Laminasi : *Doff*

Teknis : Cetak *offset*



Gambar IV.14 Visual untuk Poster A3
Sumber: Dokumentasi pribadi (2018)

Keberadaan poster sebagai media pendukung adalah untuk memberikan informasi agar khalayak dapat mengetahui adanya media aplikasi edukasi seks untuk anak ini. Ukuran poster dibuat dengan ukuran A3 karena dirasa cukup menjangkau penglihatan masyarakat dari jarak yg cukup jauh dan visual pada poster menampilkan logo, bentuk visual gawai, akun sosial media sebagai penunjang informasi.

b. *X-Banner*

Ukuran : 60 x 160 cm

Jenis Kertas : *Jerman*

Teknik Produksi : *Digital Printing Outdoor*



Gambar IV.15 Visual untuk X-Banner
Sumber: Dokumentasi pribadi (2018)

Desain pada *x-Banner* menampilkan logo aplikasi, gambar gawai sebagai bentuk informasi bahwa ini adalah aplikasi yang diperuntukan untuk gawai. Serta dilengkapi informasi tambahan untuk mengajak khalayak mengunduh aplikasi ini.

d. Flyer

Ukuran : 10 x 21,64 cm

Jenis Kertas : *Art Paper* 160gr

Teknik Produksi : Cetak *offset*

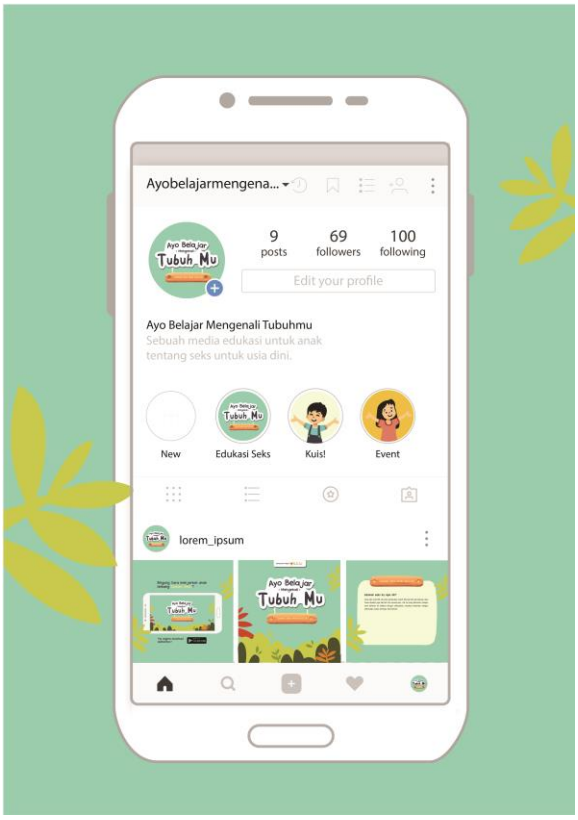


Gambar IV.16 Visual untuk *flyer*
Sumber: Dokumentasi pribadi (2018)

Peranan *flyer* dalam media pendukung adalah lebih membantu dalam hal media promosi dari media utama. Dengan adanya *flyer* maka khalayak dapat melihat informasi tentang media utama yaitu aplikasi edukasi seks untuk anak.

- **Media Promosi *Online***

a. Instagram



Gambar IV.17 Visual untuk Instagram
Sumber: Dokumentasi pribadi (2018)

Akun media sosial Instagram diberi nama sama dengan aplikasi yaitu @ayobelajarmengenalitubuhmu berfungsi sebagai media promosi online selain itu konten pada sosial media instagram tersebut juga berisikan info-info menarik serta kuis berhadiah *official merchandise* dari akun ini.

- ***Merchandise***

a. *Sticker Pack*

Ukuran : 8 x 5 cm
Jenis Kertas : Stiker vinil DOP
Teknik Produksi : Cetak *offset*



Gambar IV.18 Visual untuk *Sticker Pack*
Sumber: Dokumentasi pribadi (2018)

Desain pada stiker mengambil visual dari karakter dan juga logo dari aplikasi. Peruntukan dari stiker ini adalah bisa didapat secara gratis dengan syarat yaitu mengikuti kuis yang ada di akun sosial media Instagram.

b. *Keychain*

Ukuran : 58mm
Material : Kaleng pin, Plastik pin
Tenik Produksi : Mesin *press* pin



Gambar IV.19 Visual untuk *Keychain*
Sumber: Dokumentasi pribadi (2018)

Desain pada *key chain* mengambil visual dari logo dari aplikasi. Peuntukan dari *key chain* ini adalah sebagai *merchandise* dan juga pengingat keberadaan aplikasi ini. *Key chain* ini bisa didapatkan secara gratis dengan syarat mengikuti kuis yang ada pada Instagram.

c. *Note book*

Ukuran : 20,2 cm x 12,4 cm

Jenis Kertas : Untuk *cover* dan *background* menggunakan *art paper* 260 gram, untuk bagian isi menggunakan kertas 100 gram.

Laminasi : *Doff*



Gambar IV.20 Visual untuk *Notebook*
Sumber: Dokumentasi pribadi (2018)

Keberadaan *notebook* dapat digunakan sebagai catatan. Desain pada *notebook* menampilkan logo dan gambar karakter anak-anak dilengkapi elemen visual tambahan yang menghiasi bagian sisi dari *notebook* sehingga terlihat menarik. *Notebook* ini bisa didapatkan secara gratis dengan syarat mengukuti kuis yang ada di Instagram.

d. *Tumbler*

Ukuran : 17 x 5 cm

Material : Kaca



Gambar IV.21 Visual untuk *Tumbler*
Sumber: Dokumentasi pribadi (2018)

Keberadaan *tumbler* adalah sebagai *merchandise* dan *tumbler* ini bisa didapatkan secara gratis dengan mengikuti kuis yang tertera pada media sosial Instagram.

e. *Mini Sling Bag*

Ukuran : 27 x 22 cm

Material : Kain jeans (bahan keras)



Gambar IV.22 Visual untuk *Mini Sling Bag*
Sumber: Dokumentasi pribadi (2018)

Fungsi dari *mini sling bag* selain difungsikan sebagai *merchandise* yaitu sebagai tempat atau wadah-wadah *merchandise* yang telah dibagikan jika pengguna memenangkan kuis yang ada di Instagram.