

BAB V PRODUKSI DAN PASKA PRODUKSI

5.1 Produksi

5.1.1 Desain Logo

Tahap ini merupakan tahap pembuatan logo sebagai wajah luar dari aplikasi. Logo yang diciptakan berupa *word mark* (logotype) untuk mempermudah pengenalan aplikasi kepada masyarakat. Proses pembuatan logo menggunakan aplikasi Adobe Illustrator CC 2019 untuk menghasilkan logo dengan kualitas grafik yang baik.



Gambar 5.1 Proses pemilihan logo
Sumber: Data Penulis



Gambar 5.2 Proses pewarnaan logo
Sumber: Data Penulis

BedTime STORY

Gambar 5.3 Logo Final Aplikasi
Sumber: Data Penulis.

5.1.2 Desain Karakter

Desain karakter merupakan wajah dari aplikasi. Terdapat beberapa karakter yang diciptakan dengan tujuan menjadi identitas dari aplikasi. Proses pembuatan karakter menggunakan aplikasi adobe photoshop CC2021. Karakter-karakter ini sendiri dibuat dengan memiliki keunikan dan identitas masing-masing. Karakter tersebut adalah:

a. Ally

Ally adalah satu dari sekumpulan alien yang memiliki sifat lucu, aktif, dan suka bermain. Ally dapat diidentifikasi dengan topi berwarna kuning



Gambar 5.4 Ally
Source: Data Penulis.

b. Monsieur

Dalam bahasa Inggris, Monsieur memiliki arti tuan. Monsieur sendiri digambarkan dengan kumis panjang khas kerajaan. Ia memiliki karakteristik yang lucu namun tetap bermartabat



Gambar 5.5 Monsieur
Source: Data Penulis

c. Cathy

Cathy merupakan perwujudan dari kucing rumahan yang lucu, pemalas, namun jahil.



Gambar 5.6 Cathy
Source: Data Penulis

d. Birdie

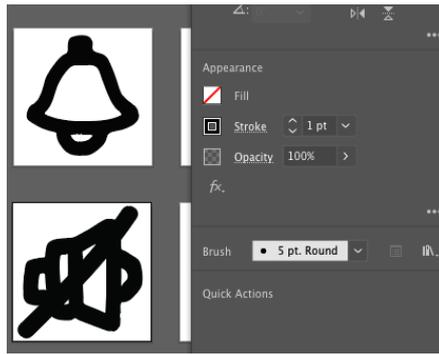
Birdie merupakan perwujudan dari burung peliharaan. Birdie merupakan teman cathy dalam rumah. Ia memiliki karakter yang gaul dan pintar



Gambar 5.7 Birdie
Source: Data penulis

5.1.3 Desain icon

Tahap ini merupakan tahap pembuatan ikon sebagai asset dari *User Interface* aplikasi. Dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI) edisi kelima, ikon (kata serapan dari bahasa Inggris: icon) berarti gambar atau simbol kecil pada layar komputer yang melambangkan sesuatu (program, peranti, dan sebagainya) yang diaktifkan dengan cara diklik. Proses pembuatan ikon menggunakan aplikasi Adobe Illustrator dengan ukuran 32px dan gaya line design. Dengan brush round berukuran 5pt.



Gambar 5.8 proses pembuatan icon

Sumber: Data penulis



Gambar 5.9 Icon set

Sumber: data penulis

5.1.4 Desain Ilustrasi Aplikasi

Diperlukan beberapa ilustrasi sebagai komponen dalam pembuatan layout dalam aplikasi. Peletakan ilustrasi sendiri dibuat untuk menarik perhatian lebih dari anak. Ilustrasi pada layout hanya diterapkan pada halaman anak / *Kid Mode*.



Gambar 5.10 Ilustrasi 1
Sumber: data penulis



Gambar 5.11 Ilustrasi 2
Sumber: data penulis



Gambar 5.12 Ilustrasi 3
Sumber: data penulis



Gambar 5.13 ilustrasi 4
Sumber: data penulis



Gambar 5.14 Ilustrasi 5
Sumber: Data Penulis

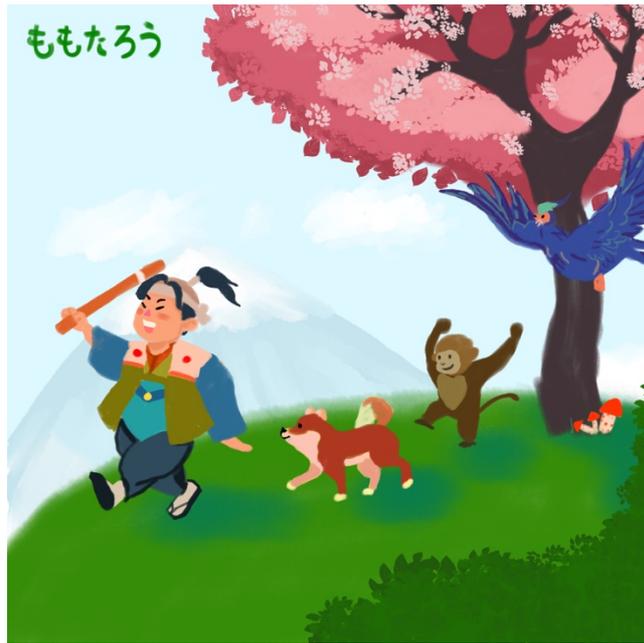
5.1.5 Ilustrasi *Thumbnail*

Ilustrasi *thumbnail* merupakan gambaran pratinja dari konten sebelum konten tersebut dibuka. Dalam perancangan ini terdapat 5 thumbnail konten yang dibuat, yaitu:

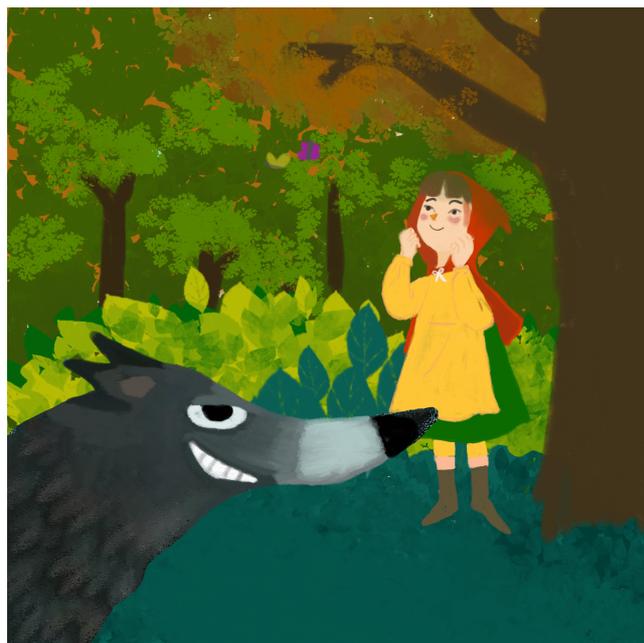
- a. The Princess and The Pea
- b. Momotaro
- c. Little Red Riding Hood
- d. Timun Mas
- e. Malin Kundang



Gambar 5.15 Thumbnail The Princess and The Pea
Sumber: Data Penulis



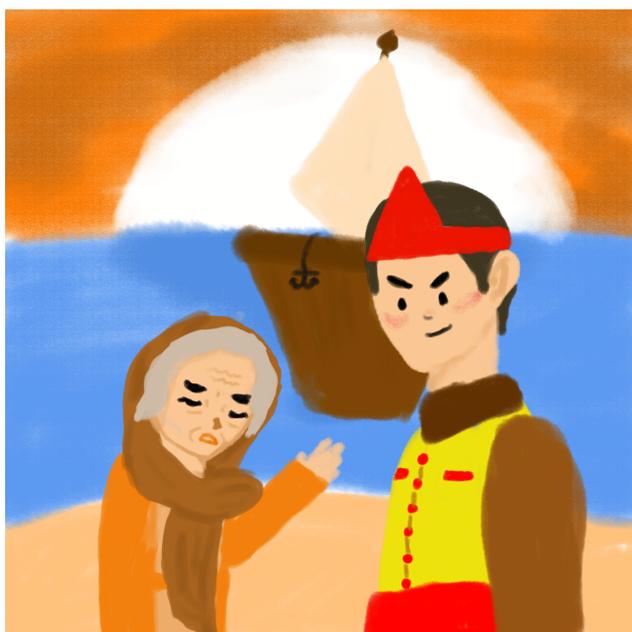
Gambar 5.16 Ilustrasi Thumbnail Momotaro
Sumber: Data Penulis



Gambar 5.17 Ilustrasi Little Red Riding Hood
Sumber: Data Penulis



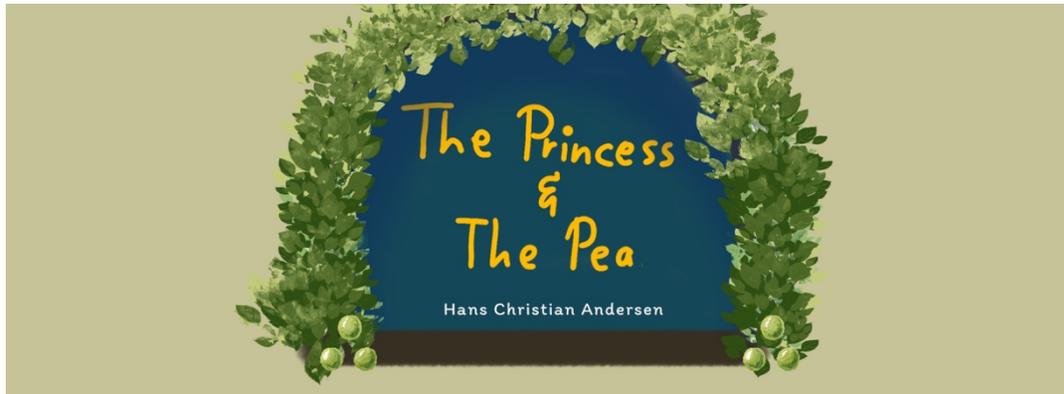
Gambar 5.18 Ilustrasi Timun Mas
Sumber: Data Penulis



Gambar 5.19 Ilustrasi Malin Kundang
Sumber: Data Penulis

5.1.6 Ilustrasi dalam konten

Perancangan ini merupakan perancangan aplikasi cerita pengantar tidur untuk anak. Maka dari itu dibutuhkan ilustrasi untuk cerita yang diangkat dalam aplikasi. Pada contoh aplikasi ini, diangkat cerita The Princess and The Pea.



Gambar 5.20 Ilustrasi halaman judul The Princess and The Pea
Sumber: Data Penulis



Gambar 5.21 Ilustrasi The Princess and The Pea halaman 1
Sumber: Data Penulis



Gambar 5.22 Ilustrasi The Princess and The Pea halaman 2
Sumber: Data Penulis



there were princesses
out there but none of them
are the real ones...

Gambar 5.23 Ilustrasi The Princess and The Pea halaman 3
Sumber: Data Penulis



so he came home again and
very sad for he really want to
have a real princess...

Gambar 5.24 Ilustrasi The Princess and The Pea halaman 4
Sumber: Data Penulis

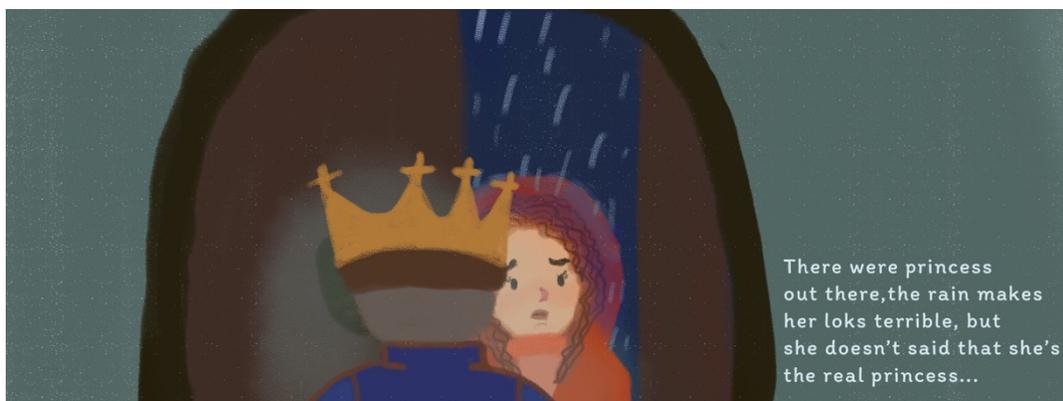


one evening, a terrible storm
came on...

Gambar 5.25 Ilustrasi The Princess and The Pea halaman 5
Sumber: Data Penulis



Gambar 5.26 Ilustrasi The Princess and The Pea halaman 6
 Sumber: Data Penulis



Gambar 5.27 Ilustrasi The Princess and The Pea halaman 7
 Sumber: Data Penulis



Gambar 5.28 Ilustrasi The Princess and The Pea halaman 8
 Sumber: Data Penulis



Gambar 5.29 Ilustrasi The Princess and The Pea halaman 9
Sumber: Data Penulis



Gambar 5.30 Ilustrasi The Princess and The Pea halaman 10
Sumber: Data Penulis



Gambar 5.31 Ilustrasi The Princess and The Pea halaman 11
Sumber: Data Penulis



Gambar 5.32 Ilustrasi The Princess and The Pea halaman 12
Sumber: Data Penulis

5.1.7 Implementasi pada aplikasi

Media Utama dari Perancangan tampilan visual *User Interface* aplikasi *mobile phone* cerita pengantar tidur anak usia 4-12 tahun "*Bedtime Story*" adalah tampilan visual aplikasi dengan ukuran 1792 x 828 pixel pada 326 ppi.



Gambar 5.33 *Layout front page*
Sumber: Data penulis



Read

A lot of interesting story on your list!

● ○ ○



Explore

Exploring new experiences through the story

○ ● ○



Learn

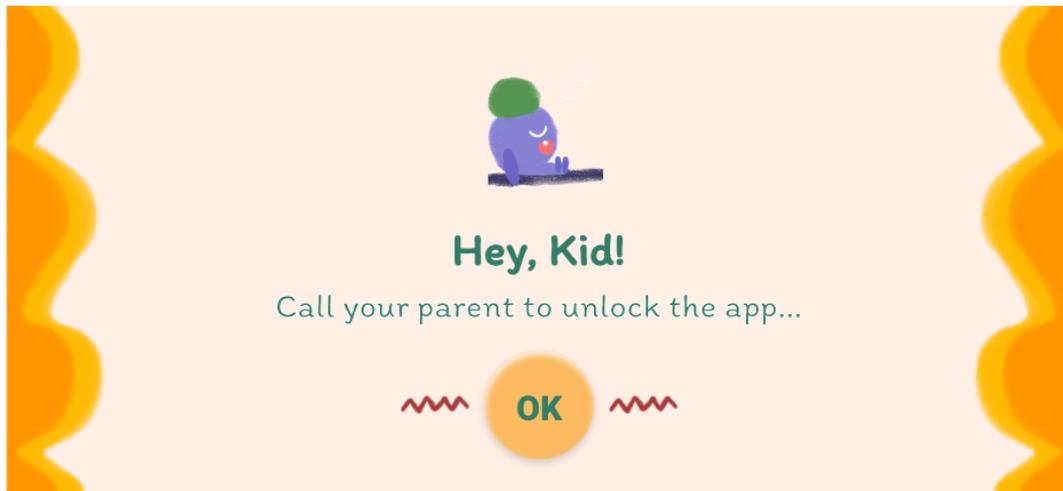
Learn something about your kids by sharing

○ ○ ●

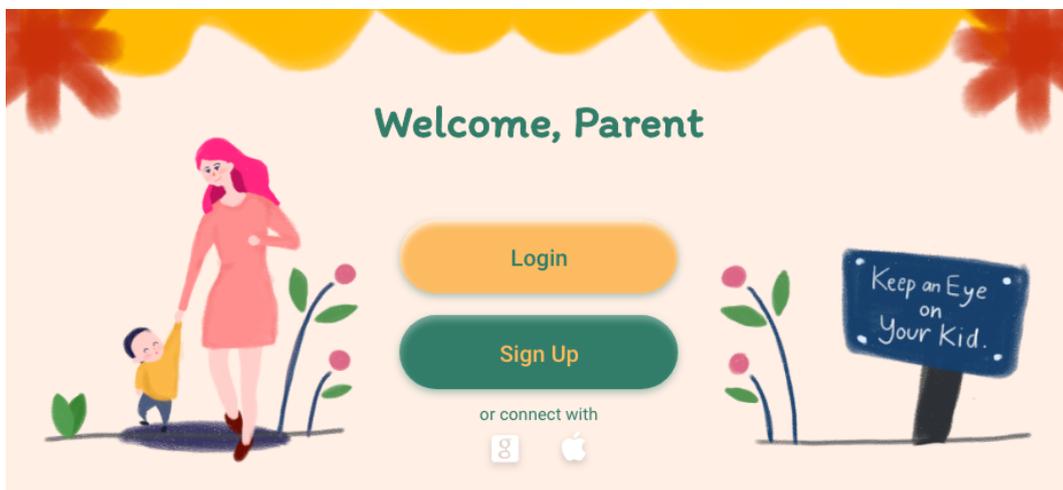
Gambar 5.34 *Layout introduction page*
Sumber: data pribadi

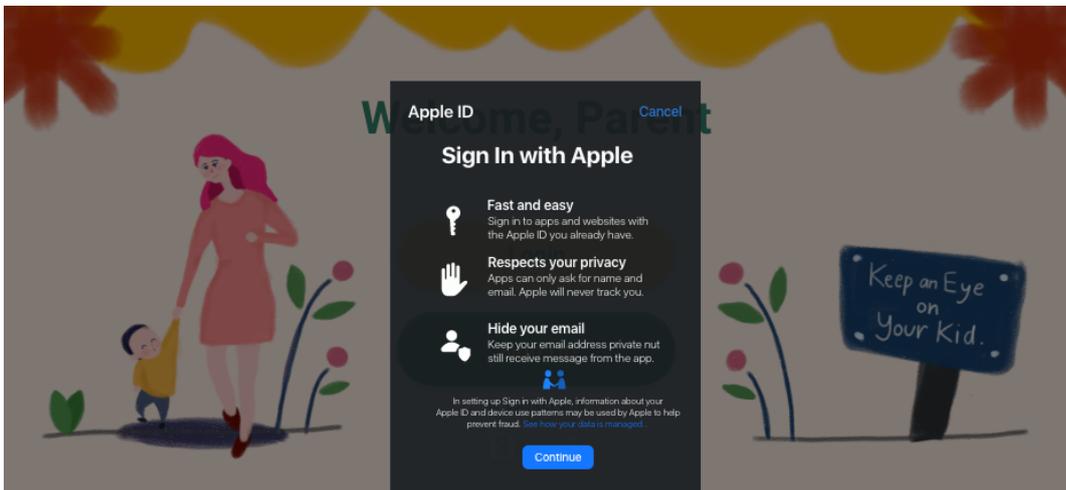
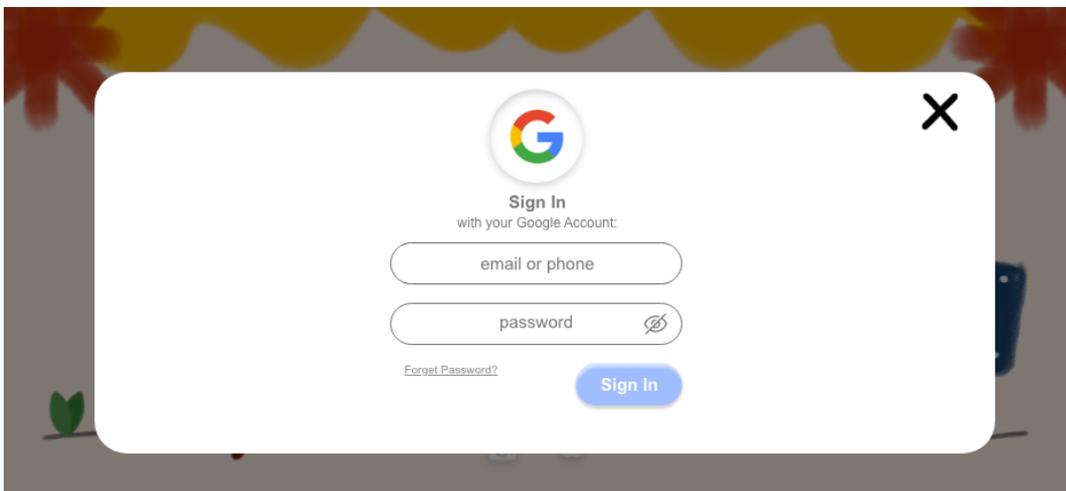
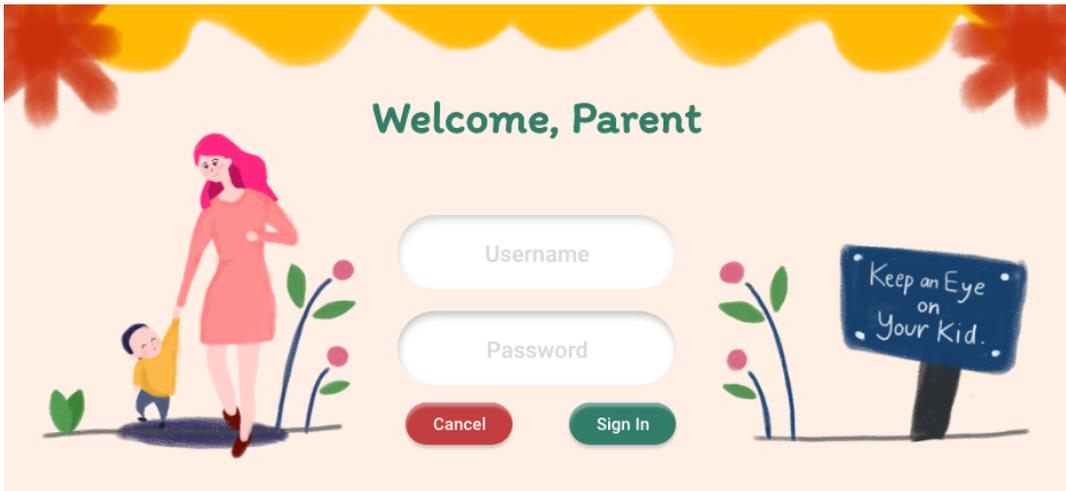


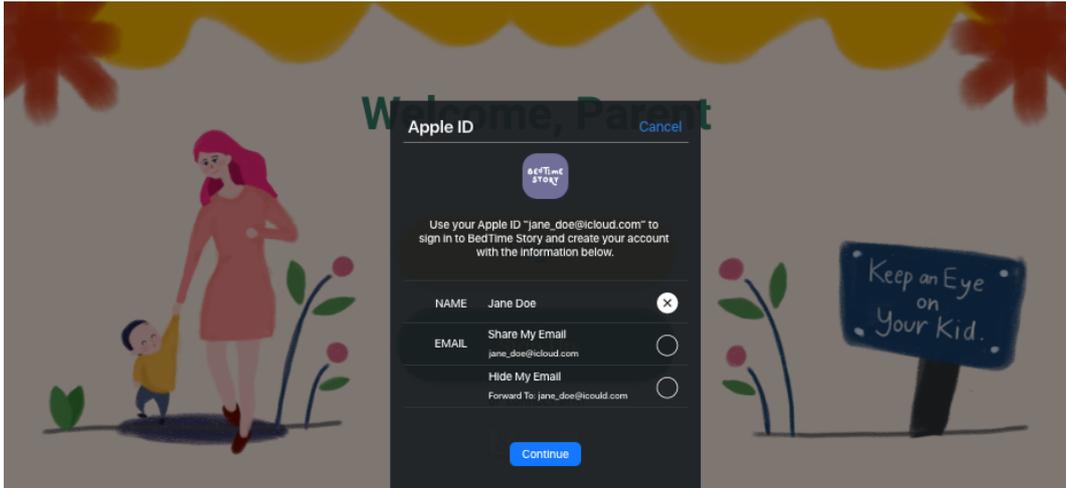
Gambar 5.35 layout starting page
Sumber: Data Penulis



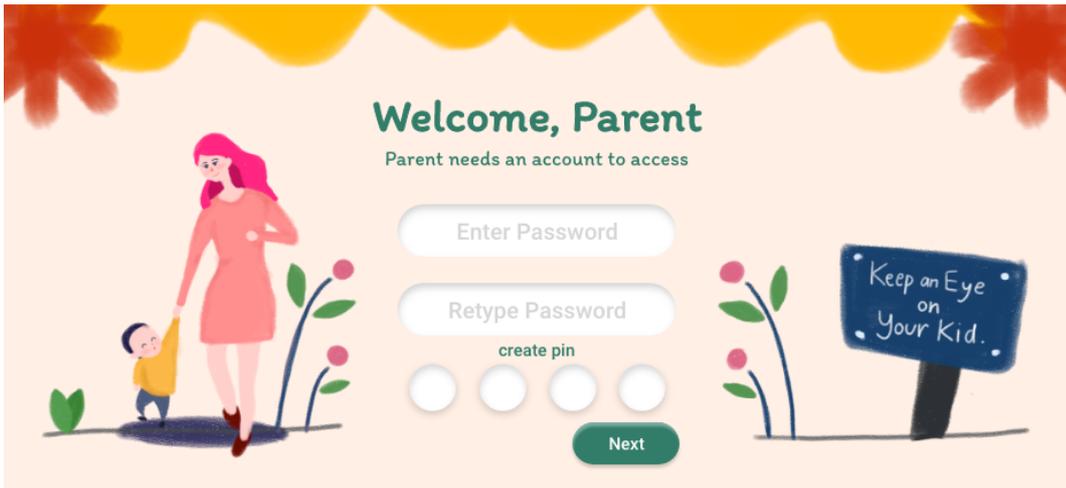
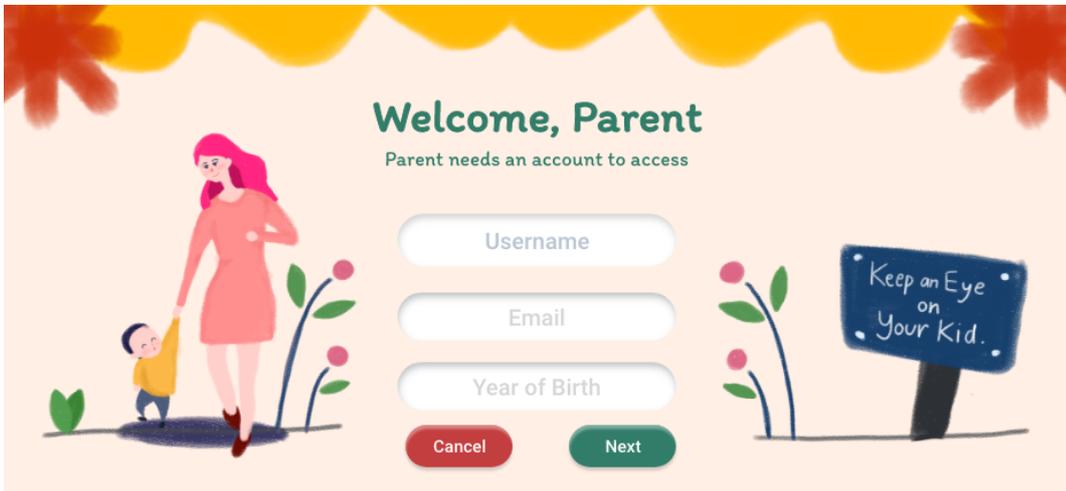
Gambar 5.36 Layout warning page
Sumber: data penulis



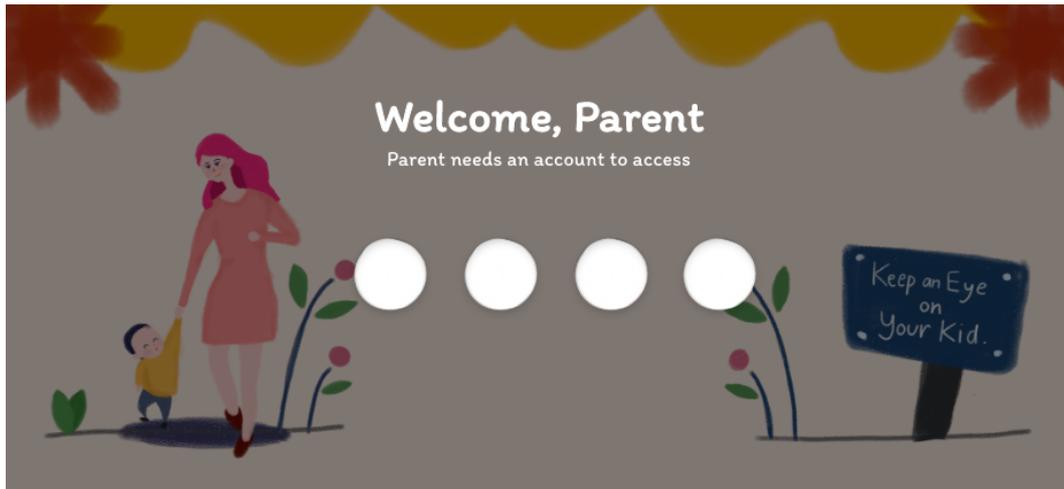




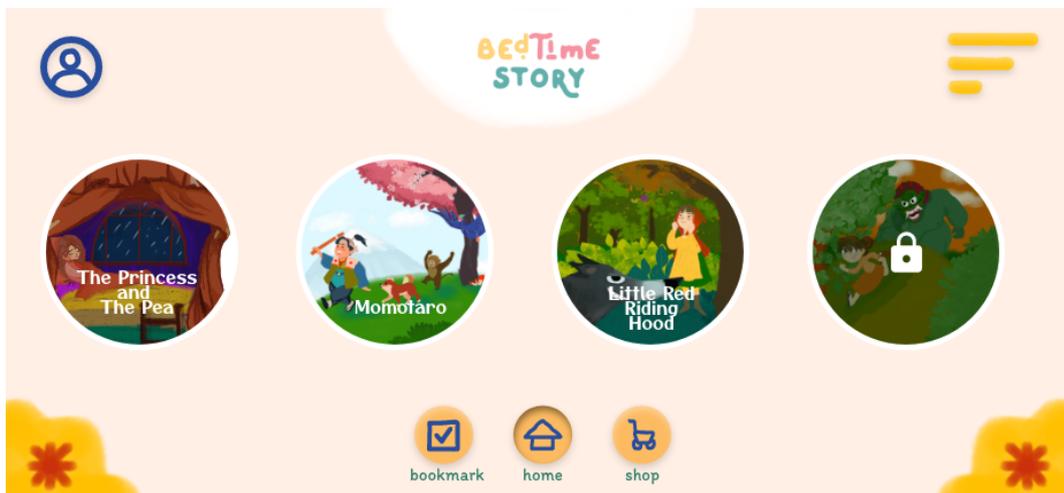
Gambar 5.37 *Layout login page*
 Sumber: Data Penulis



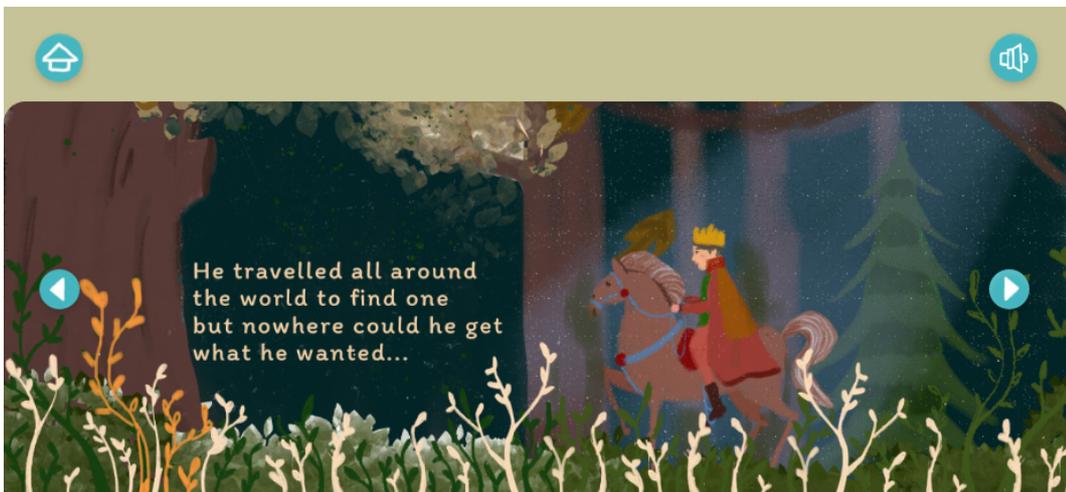
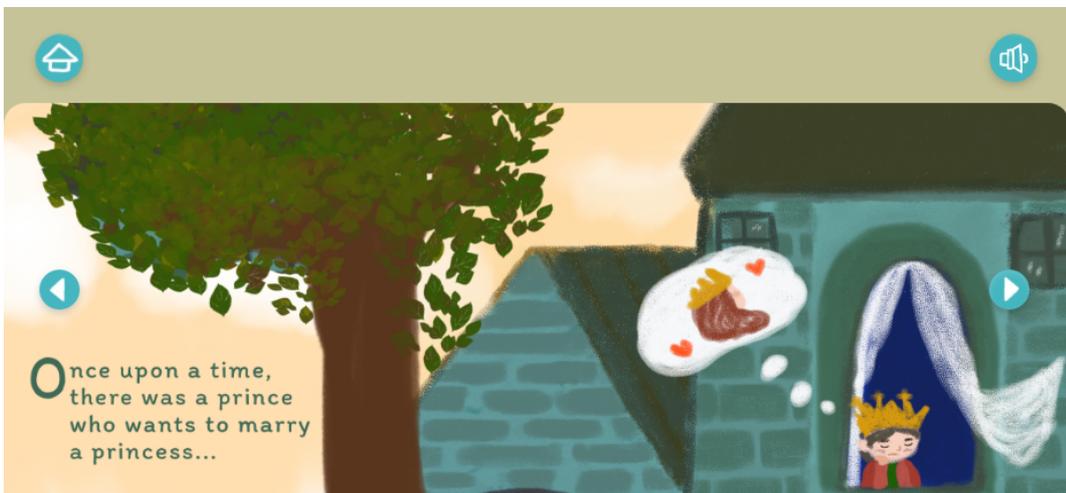
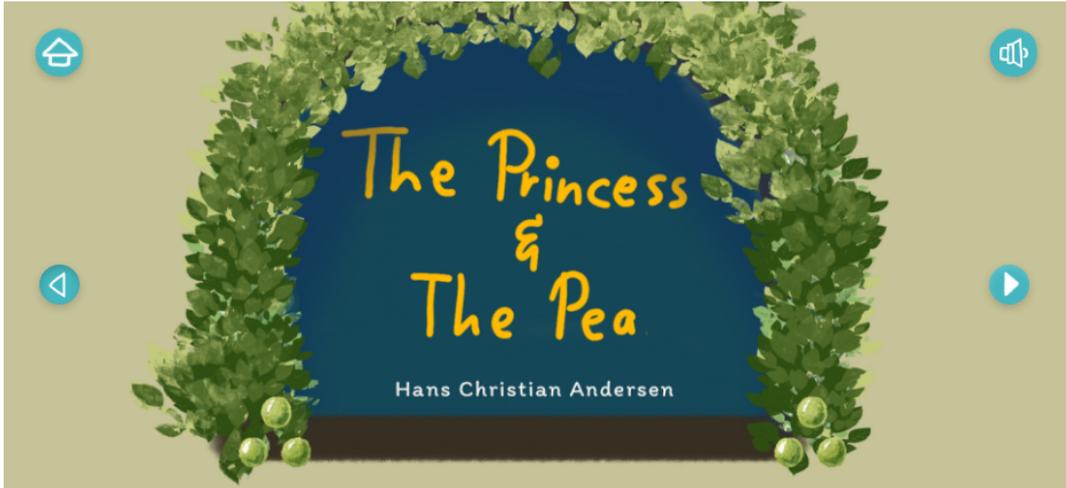
Gambar 5.38 *Layout sign up page*
 Sumber: data penulis

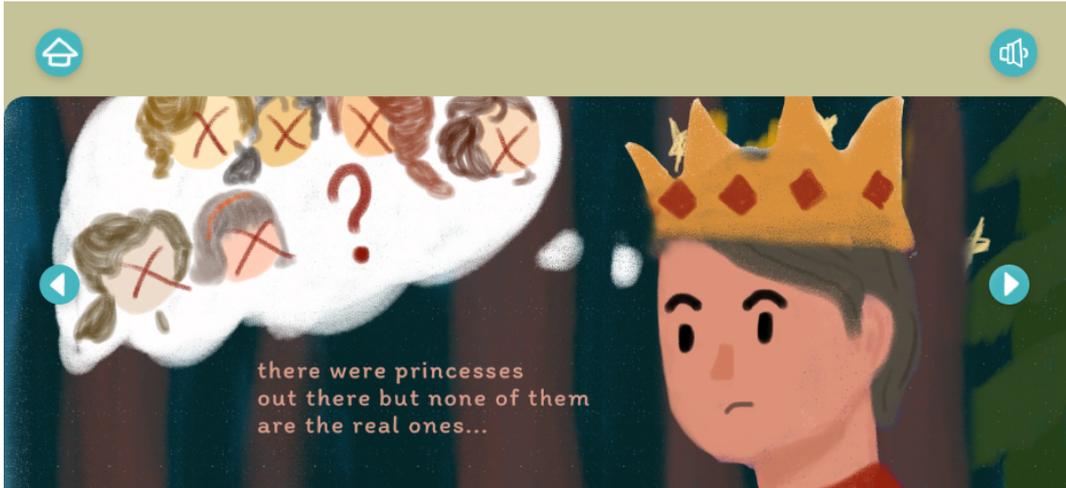


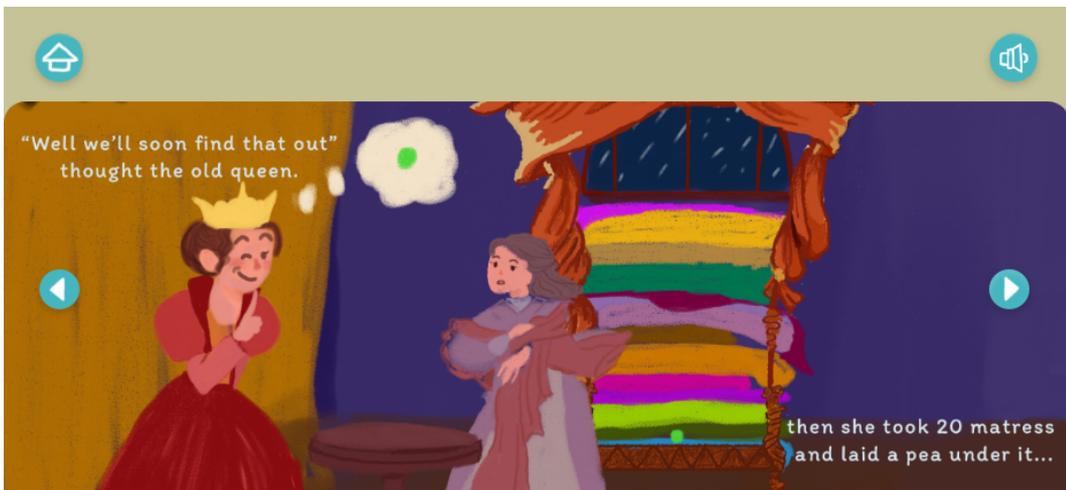
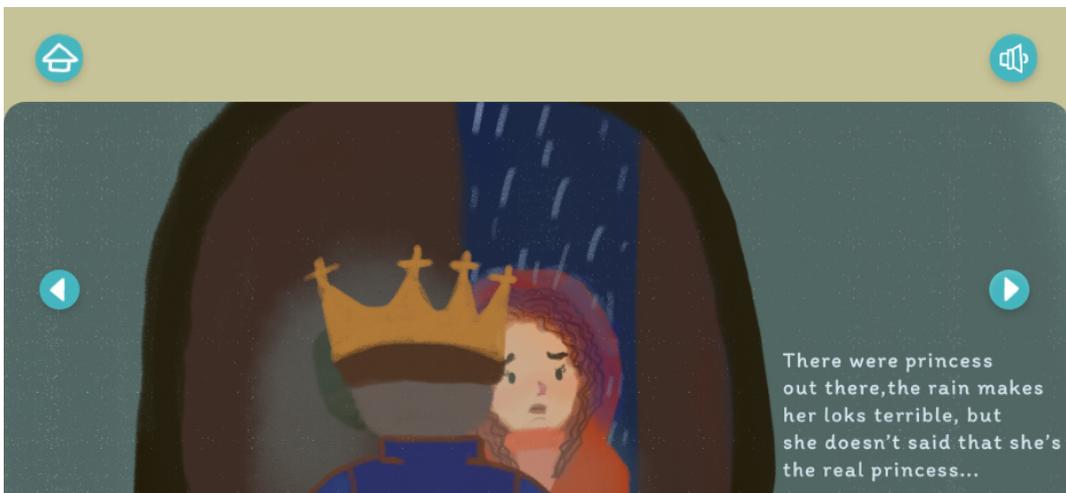
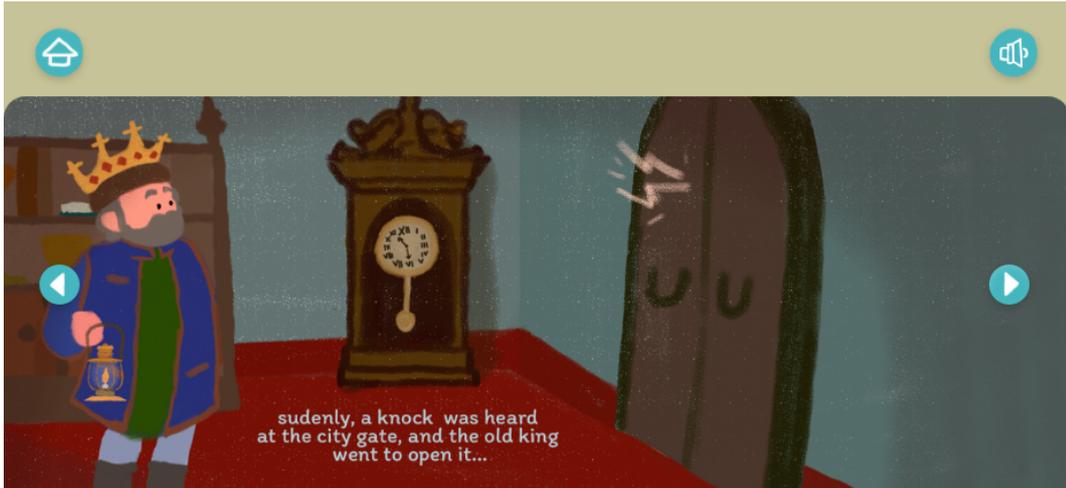
Gambar 5.39 *layout secure page*
Sumber: Data Penulis

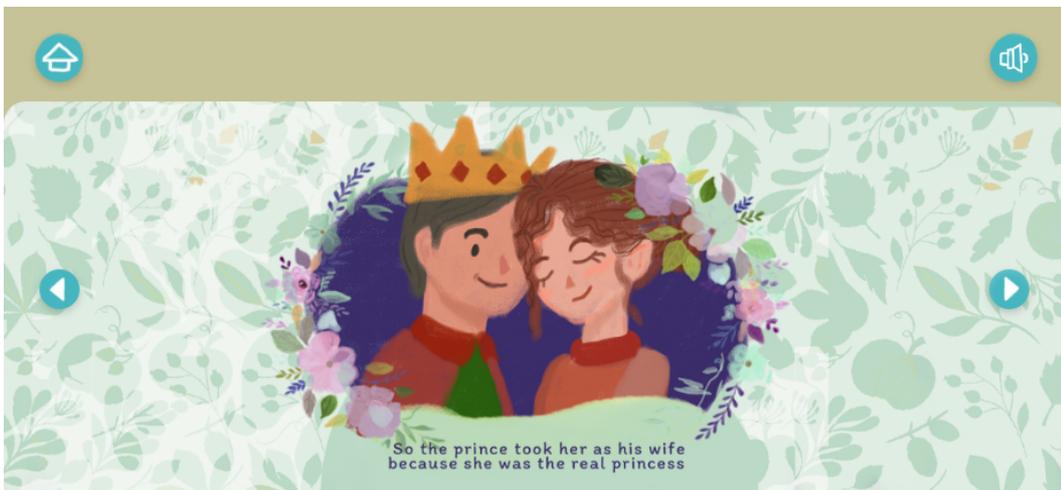
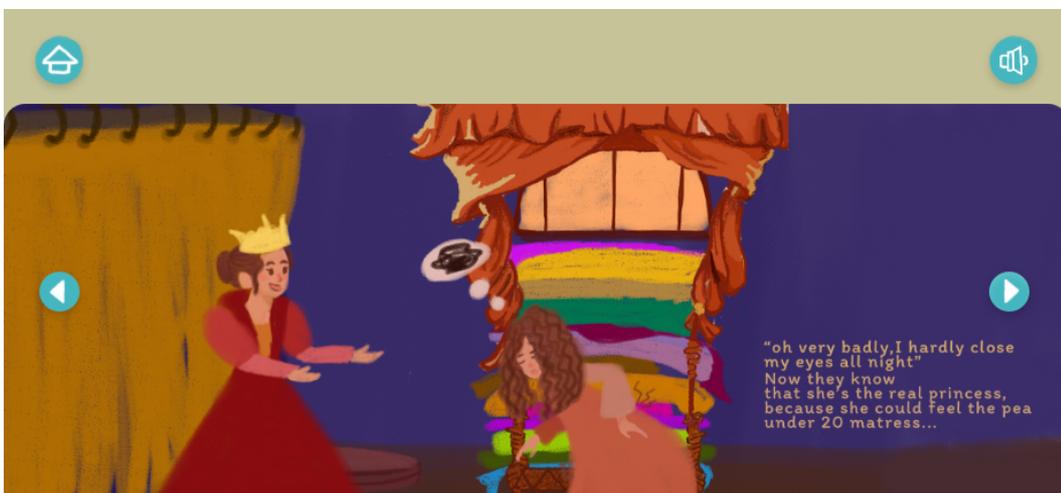
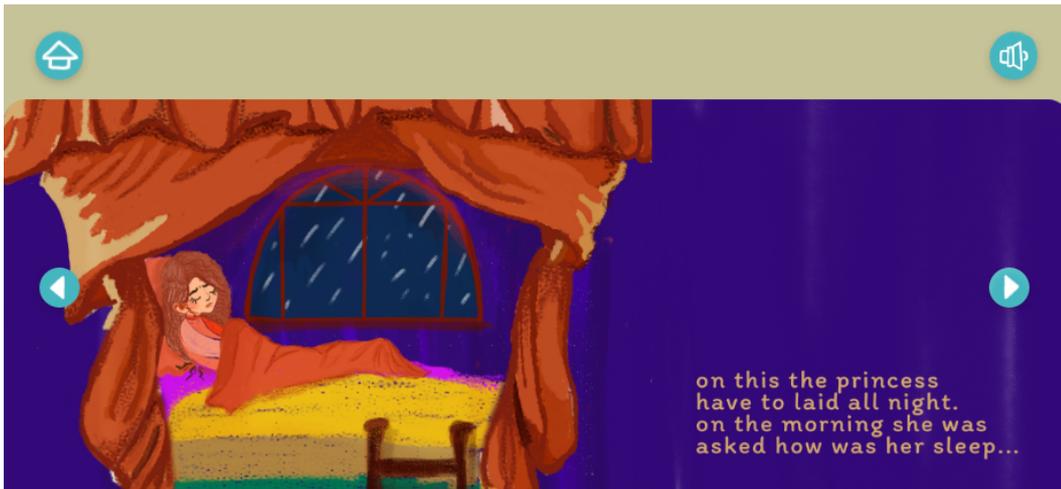


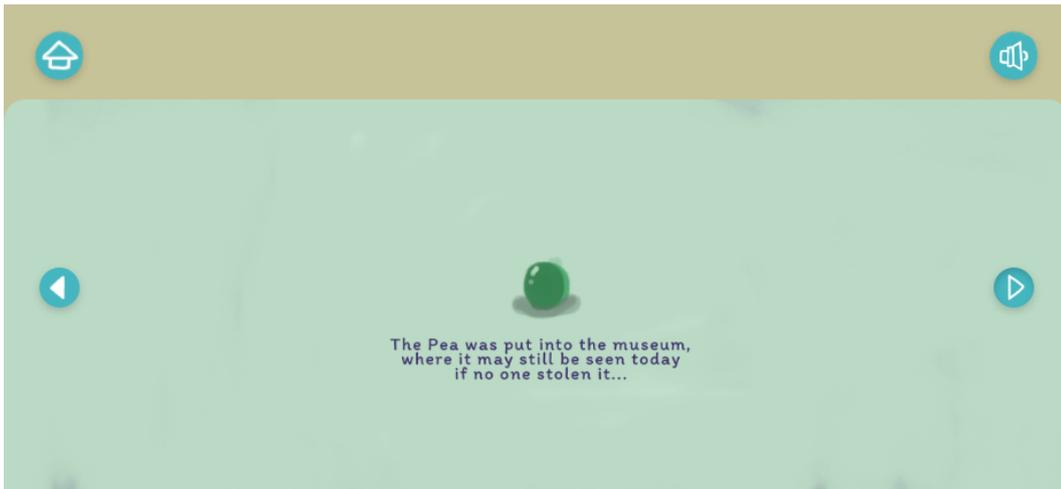
Gambar 5.40 *layout home page*
Sumber: data penulis









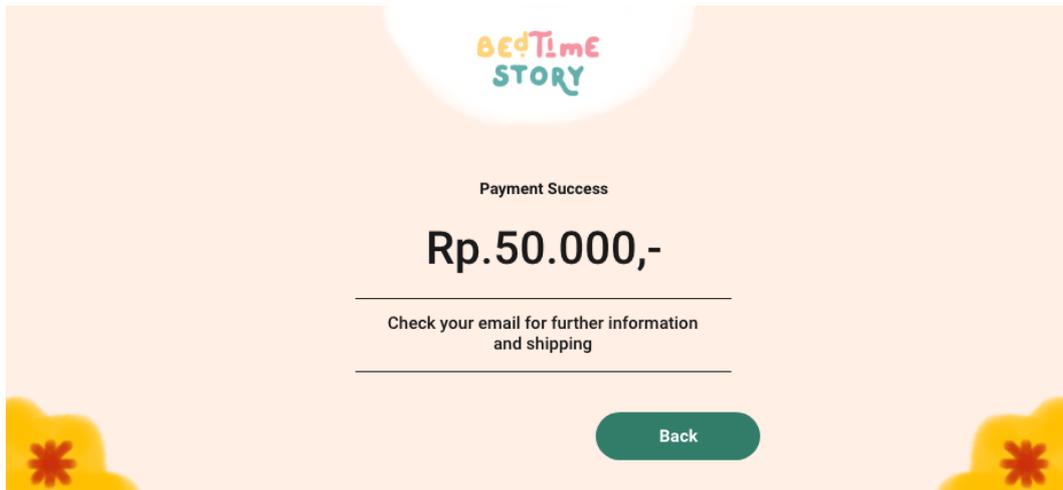
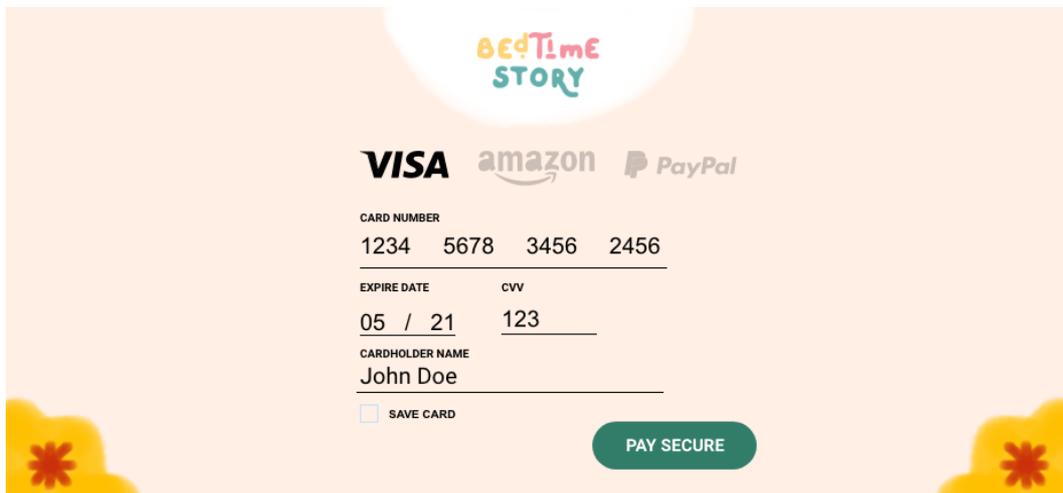
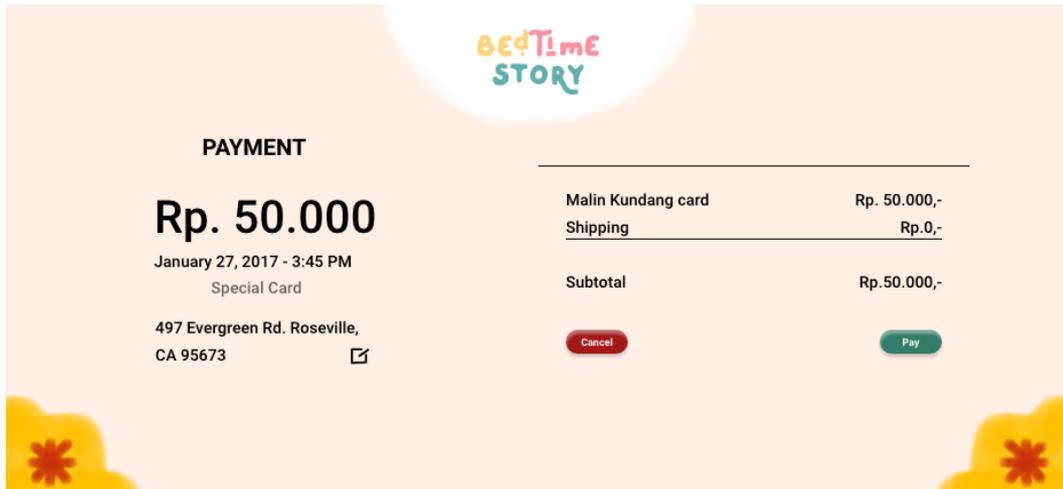


Gambar 5.41 *layout implementasi ilustrasi konten*
 Sumber: data penulis

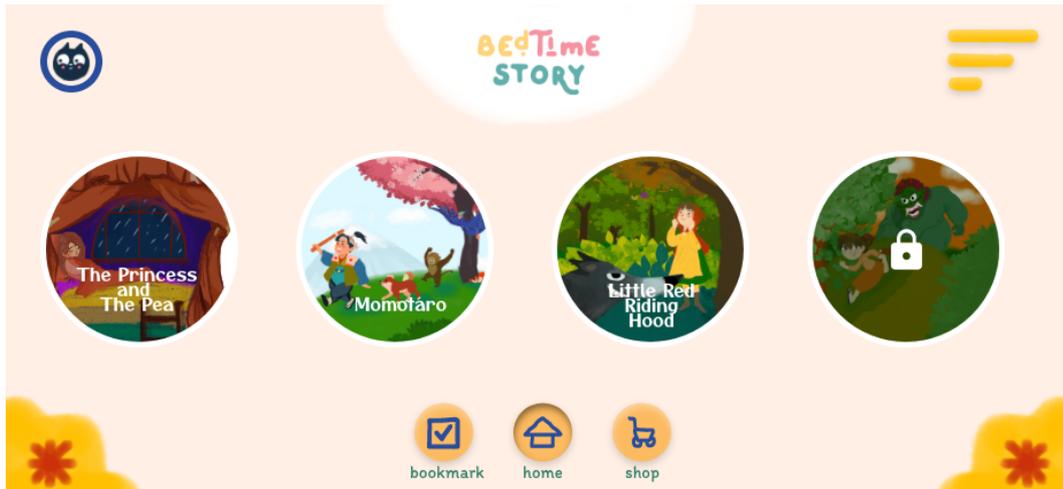


Gambar 5.42 *layout bookmark page*
 Sumber: Data Penulis

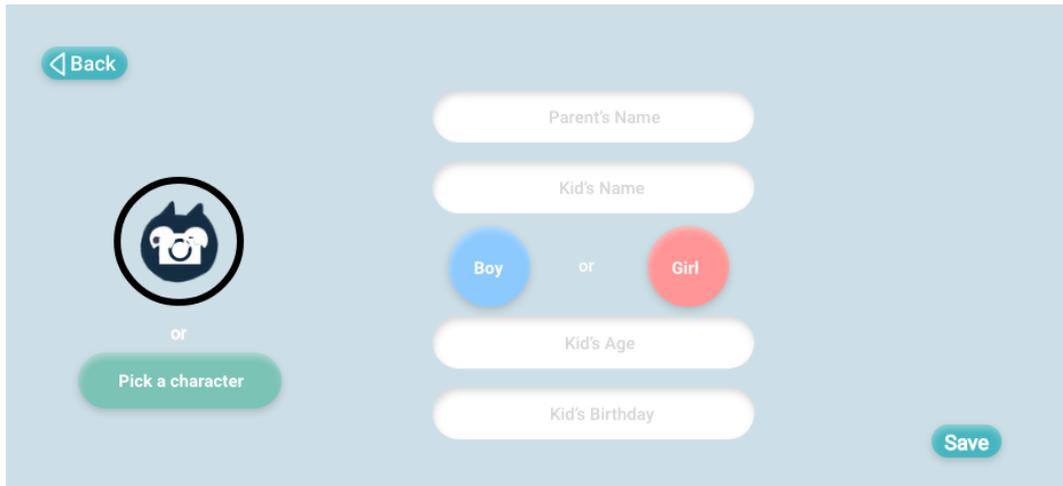




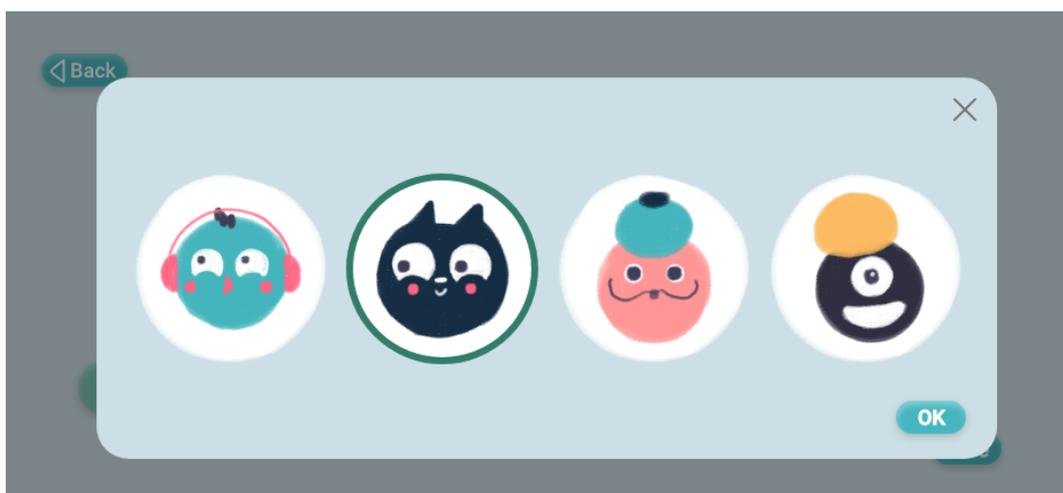
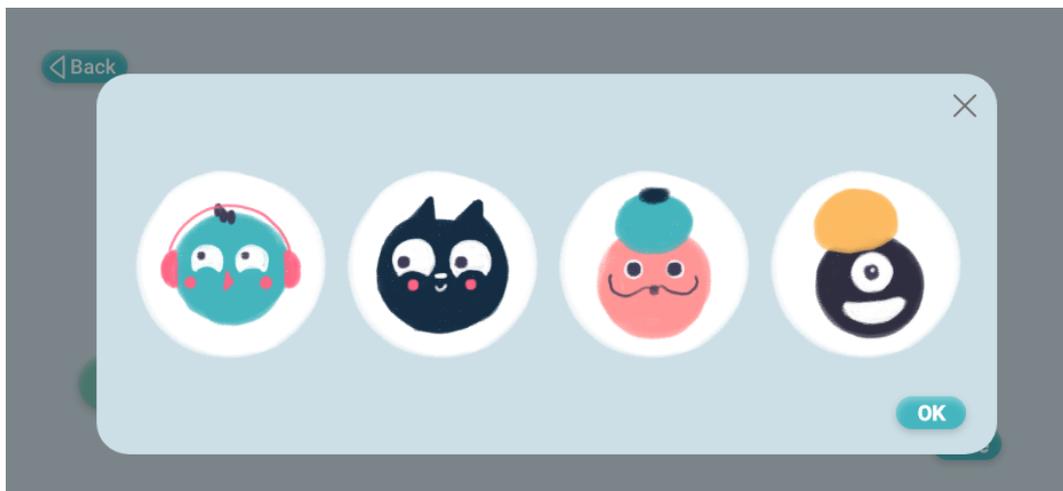
Gambar 5.43 layout shop page
Sumber: Data Penulis



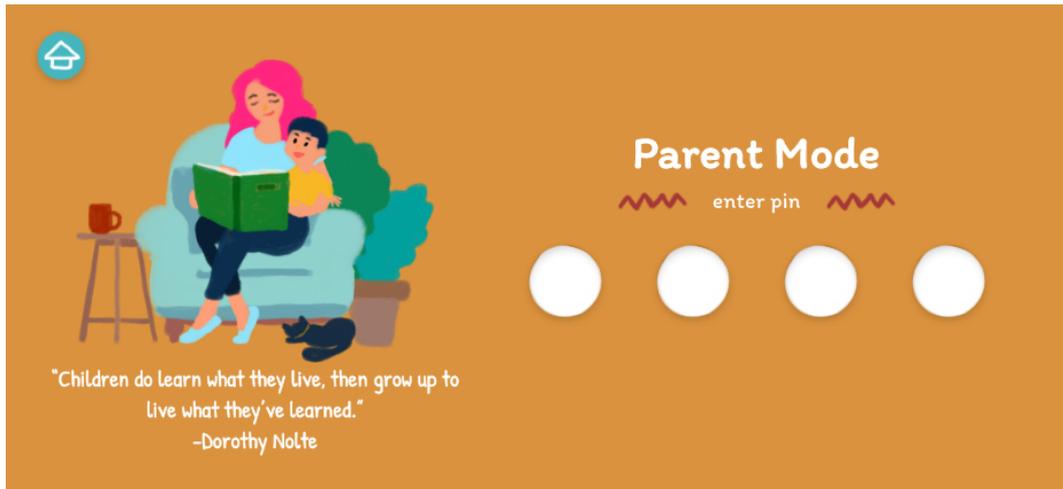
Gambar 5.44 layout home dan burger menu
 Sumber: Data Penulis



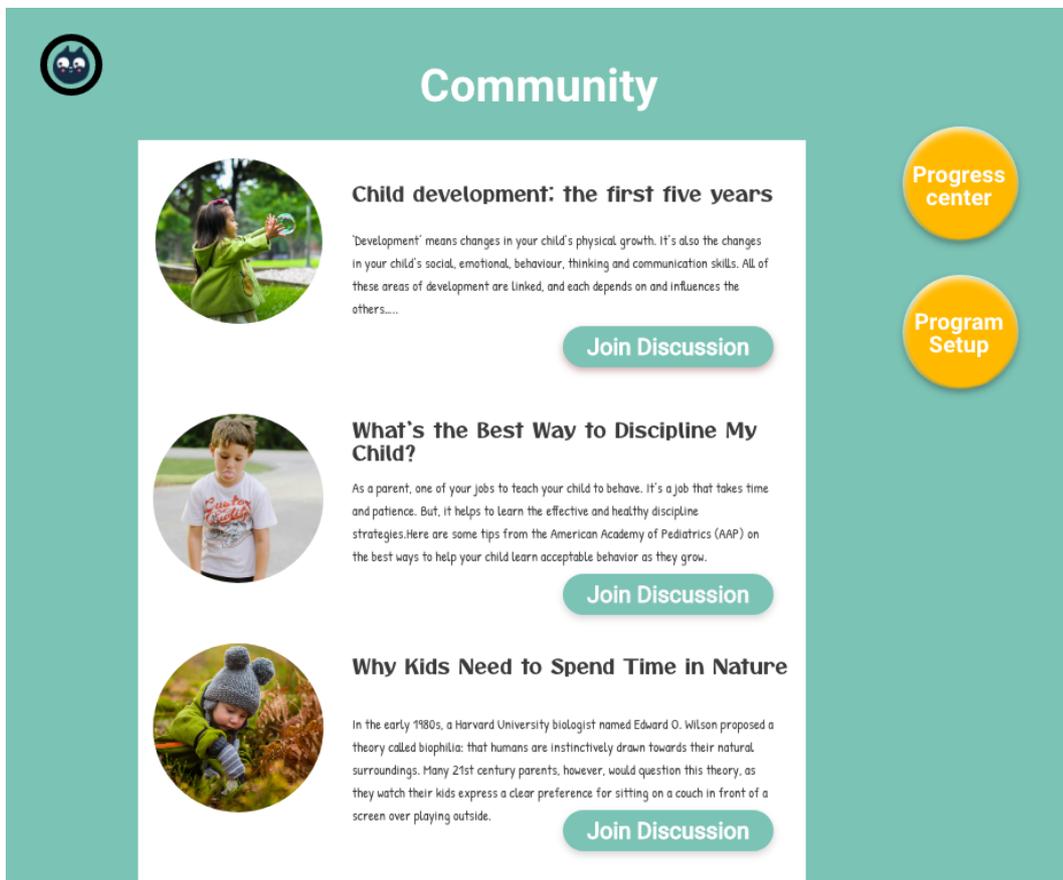
Gambar 5.45 *layout profile setting page*
 Sumber: Data Penulis



Gambar 5.46 *layout character pick*
 Sumber: Data Penulis



Gambar 5.47 layout secure page 2
 Sumber: Data Penulis



Gambar 5.48 layout front page parents mode
 Sumber: Data Penulis

◀ Back

Article



Child development: the first five years

About early child development

'Development' means changes in your child's physical growth. It's also the changes in your child's social, emotional, behaviour, thinking and communication skills. All of these areas of development are linked, and each depends on and influences the others.

In the first five years of life, experiences and relationships stimulate children's development, creating millions of connections in their brains. In fact children's brains develop connections faster in the first five years than at any other time in their lives. This is the time when the foundations for learning, health and behaviour throughout life are laid down.

Relationships: the foundation of child development

Children's relationships affect all areas and stages of their development. In fact, relationships are the foundation of child development. Through relationships, your child learns vital information about their world. For example, your child learns whether the world is safe and secure, whether they're loved, who loves them, what happens when they cry or laugh, and much more.

Your child also learns by seeing relationships among other people - for example, by seeing how you behave with other family members. This learning is the foundation for the development of your child's communication, behaviour, social and other skills.

Play: how child development and learning happen

In the early years, play is children's main way of learning and developing.

Play is fun for your child. It also gives your child opportunities to explore, observe, experiment and solve problems. Your child will need your support and encouragement to do this. But it's important to aim for a balance between supporting your child and letting your child try things on their own and sometimes make mistakes. Finding out for themselves about how the world works is a big part of your child's learning.

Lots of time spent playing, talking, listening and interacting with you helps your child learn key life skills. These skills include communicating, thinking, solving problems, moving and being with other people and children.

write a comment...

Send



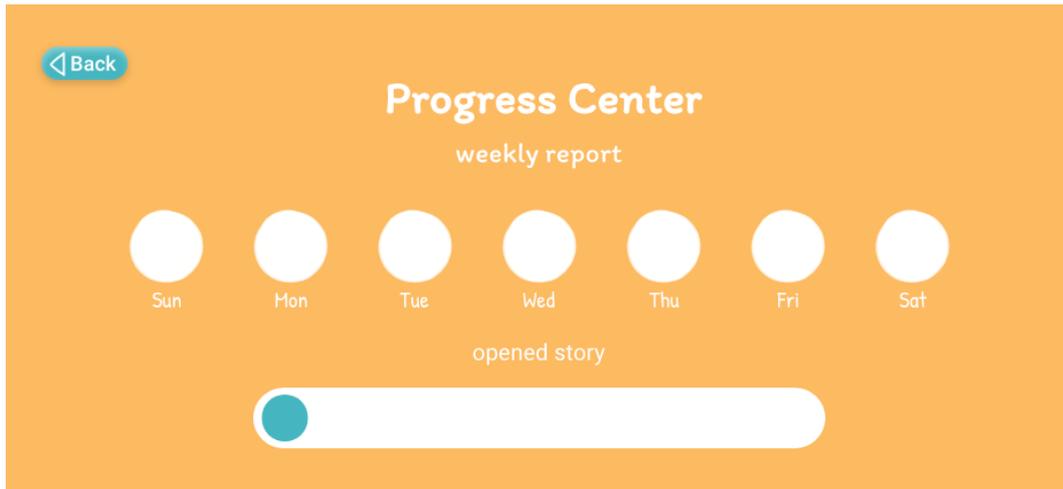
Lorem ipsum dolor sit amet, consetetur sadipscing elitr, sed diam nonumy eirmod tempor invidunt ut labore et dolore magna aliquyam erat, sed diam voluptua. At vero eos et accusam et



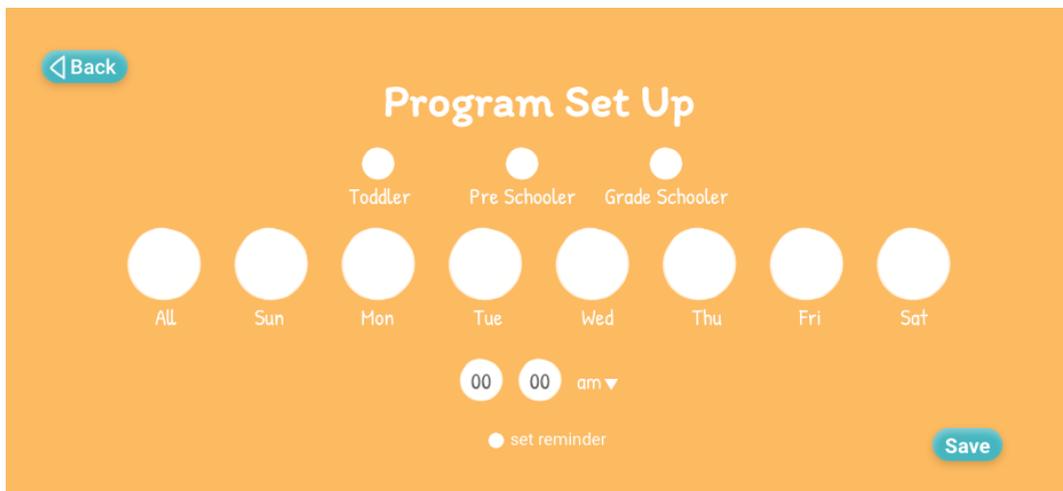
write a reply...

Send

Gambar 5.49 layout discussion page
Sumber: Data Penulis



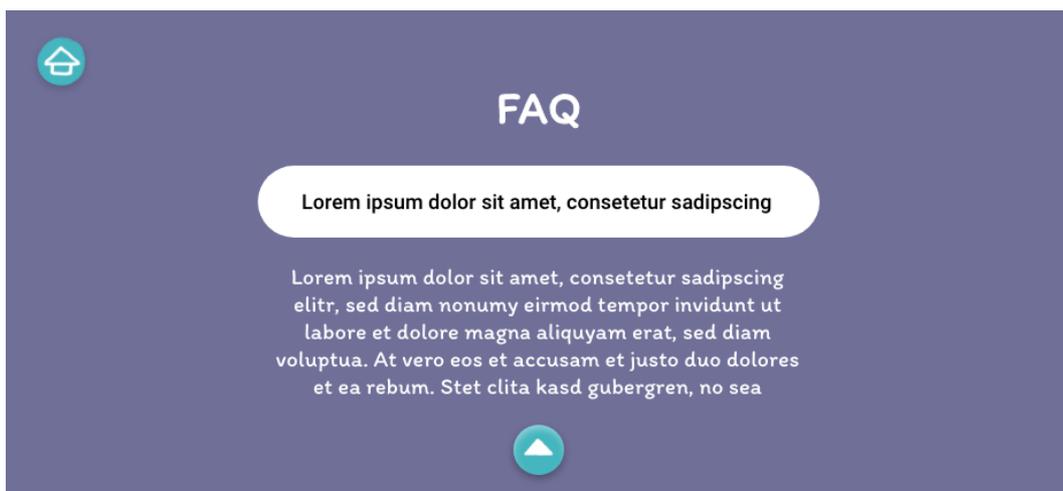
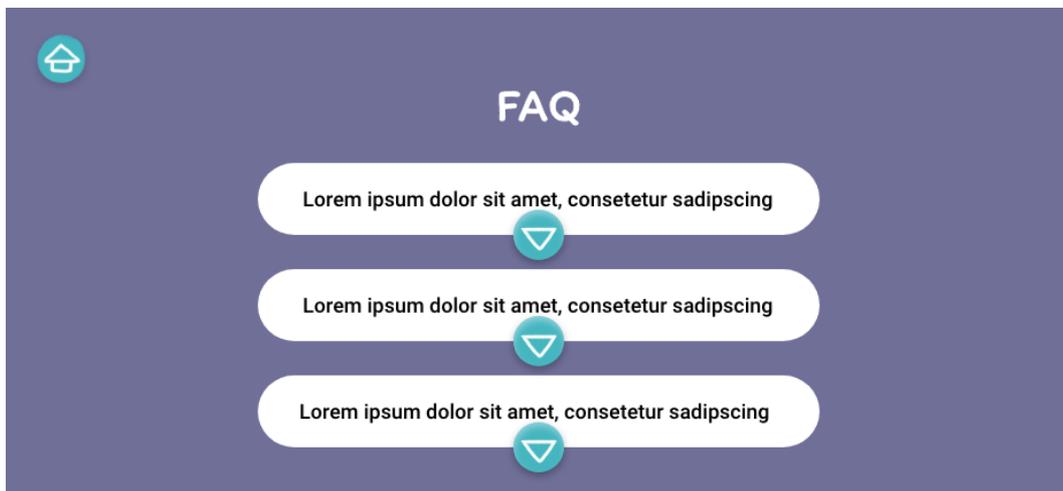
Gambar 5.50 *layout progress center page*
Sumber: data penulis



Gambar 5.51 *layout program set up page*
Sumber: data penulis



Gambar 5.52 *layout setting page*
Sumber: data penulis



Gambar 5.53 *layout FAQ page*
Sumber: data penulis



Gambar 5.54 layout about us page
Sumber: data penulis

5.1.8 Font

1. Font utama

Font utama yang digunakan dalam perancangan aplikasi adalah Itim regular. Font itim digunakan sebagai headline judul, maupun konten. Penggunaan font itim dipilih karena bersifat fun dan dinamis sehingga cocok untuk aplikasi anak.

71 0x47	G	72 0x48	H	73 0x49	I	74 0x4A	J	75 0x4B	K	76 0x4C	L	77 0x4D	M	78 0x4E	N
79 0x4F	O	80 0x50	P	81 0x51	Q	82 0x52	R	83 0x53	S	84 0x54	T	85 0x55	U	86 0x56	V
87 0x57	W	88 0x58	X	89 0x59	Y	90 0x5A	Z	91 0x5B	[92 0x5C	\	93 0x5D]	94 0x5E	^
95 0x5F	-	96 0x60	'	97 0x61	a	98 0x62	b	99 0x63	c	100 0x64	d	101 0x65	e	102 0x66	f
103 0x67	g	104 0x68	h	105 0x69	i	106 0x6A	j	107 0x6B	k	108 0x6C	l	109 0x6D	m	110 0x6E	n

Gambar 5.55 Font itim
Sumber: gfonts.com

2. Font Pendukung

Font pendukung yang digunakan dalam perancangan aplikasi adalah Roboto. Font roboto bold digunakan sebagai komponen tulisan pada tombol.

Roboto Thin & *Thin Oblique*
Roboto Light & *Light Oblique*
Roboto Regular & *Oblique*
Roboto Medium & *Medium Oblique*
Roboto Bold & ***Bold Oblique***
Roboto Black & ***Black Oblique***
Roboto Condensed & *Condensed Oblique*
Roboto Bold Condensed & ***Bold Condensed Oblique***

Gambar 5.56 Font Roboto
Sumber: pinterest.uk

5.2 Media Pendukung

5.2.1 Kartu Interaktif

Kartu Interaktif berukuran 85.60mm x 53.98mm berisikan ilustrasi dan cerita singkat yang dilengkapi QR Code untuk membuka cerita spesial dalam aplikasi. Kartu interaktif merupakan salah satu strategi promosi dan bisa didapatkan dengan membeli di aplikasi maupun offline.



Gambar 5.57 Kartu Interaktif Timun Mas
Sumber: Data Penulis



Gambar 5.58 Kartu Interaktif Malin Kundang
 Sumber: Data Penulis



Gambar 5.59 Packaging Kartu Interaktif
 Sumber: Data Penulis

5.2.2 Instagram Post

1. Tips dan trik

Info tips dan trik diberikan sebagai media promosi untuk menarik perhatian orang tua sebagai target utama dalam pemasaran.



Gambar 5.60 tips dan trik post slide 1
Sumber: data penulis



Gambar 5.61 tips dan trik post slide 2
Sumber: data penulis



Gambar 5.62 tips dan trik post slide 3
Sumber: data penulis

2. Campaign

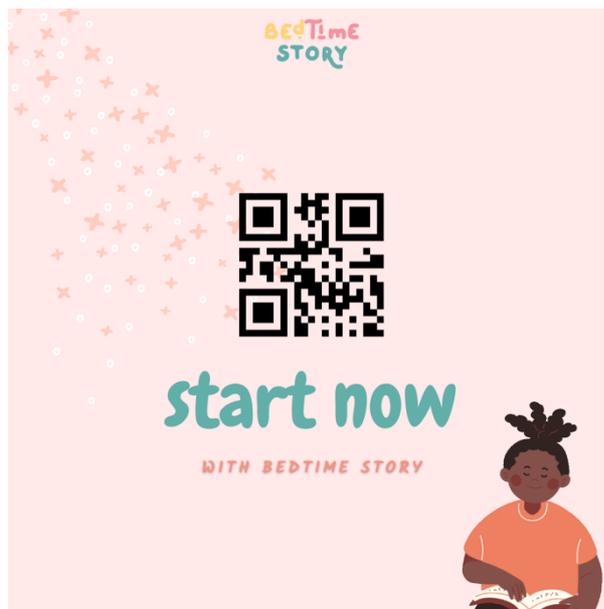
Campaign yang dikemas dalam bentuk informasi tips and trick diberikan sebagai usaha dalam meningkatkan minat baca anak sekaligus media promosi untuk menarik perhatian orang tua sebagai target utama dalam pemasaran.



Gambar 5.63 Campaign post slide 1
Sumber: data penulis



Gambar 5.64 Campaign post slide 2
Sumber: data penulis

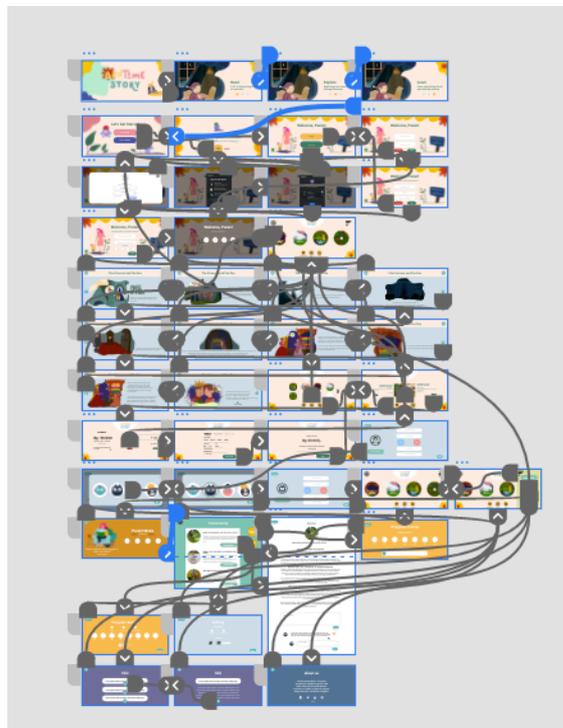


Gambar 5.65 Campaign post slide 3
Sumber: data penulis

5.3 Finishing (Paska Produksi)

5.3.1 Proses Prototyping

Pengertian Prototipe adalah suatu versi dari sebuah sistem potensial yang memberikan ide bagi para pengembang dan calon pengguna, bagaimana sistem akan berfungsi dalam bentuk yang telah selesai. Dalam proses perancangan *User Interface* Aplikasi *Mobile Phone* cerita pengantar tidur untuk anak usia 4-12 tahun berjudul “*Bedtime Story*”, Tahapan terakhir yang dilakukan merupakan proses *prototyping*. Proses ini akan menunjukkan bagaimana aplikasi akan berjalan.



Gambar 5.66 Proses *Prototyping*
Sumber Data Penulis

5.3.2 Hasil *Prototyping*

Hasil dari proses *Prototyping* perancangan *User Interface* Aplikasi *Mobile Phone* cerita pengantar tidur untuk anak usia 4-12 tahun berjudul “*Bedtime Story*” dapat dilihat dalam file berupa video, pada tautan <https://drive.google.com/file/d/1PxVNIXIEq7suVVCvAS0tKLam-Q6qqk5j/view?usp=drivesdk>