

BAB IV. MEDIA DAN TEKNIS PRODUKSI

IV.1. Teknis Produksi

IV.1.1. Pra Produksi

Pada tahap pra produksi ini merupakan tahapan pondasi awal dari ide sampai konsep menjadi suatu media. Terdapat beberapa unsur tahapan yang digunakan untuk merancang produksi dari mulai pengumpulan data hingga fenomena, pencarian referensi visual, hingga tahap sketsa untuk memudahkan dalam perancangan digital yang di tampilkan berdasarkan ide-ide yang akan di tampilkan pada media. Adapun tahap fotografi yang dilakukan sebagai tahap awal dalam pembuatan *figur* dengan *digital drawing* agar sesuai dengan topik sesuai dengan rancangan. Pada tahap terakhir adalah finishing keseluruhan. Berikut tahapan yang dilakukan :

- Pengumpulan data
- Pencarian referensi
- Sketsa
- Fotografi
- *Digital Drawing*

IV.1.2. Produksi

Pada tahapan produksi adalah sebuah proses perancangan sebelum menjadi karya final. Berikut proses produksi yang dilakukan :

- Pembuatan diawali dengan sketsa dan teknik pose fotografi yang kemudian lanjutkan ke tahap digital drawing.
- Pembuatan digital drawing yang sudah dilakukan sebelumnya. Pada tahapan ini tahap ini dilakukan dengan *tracing* dan dilanjutkan ke pewarnaan yang disatukan di suatu bidang.

IV.1.3. Pasca Produksi

Tahap pasca produksi diawali dengan proses *digital drawing* dalam pembuatan media utama pada kampanye ini sebagai berikut:

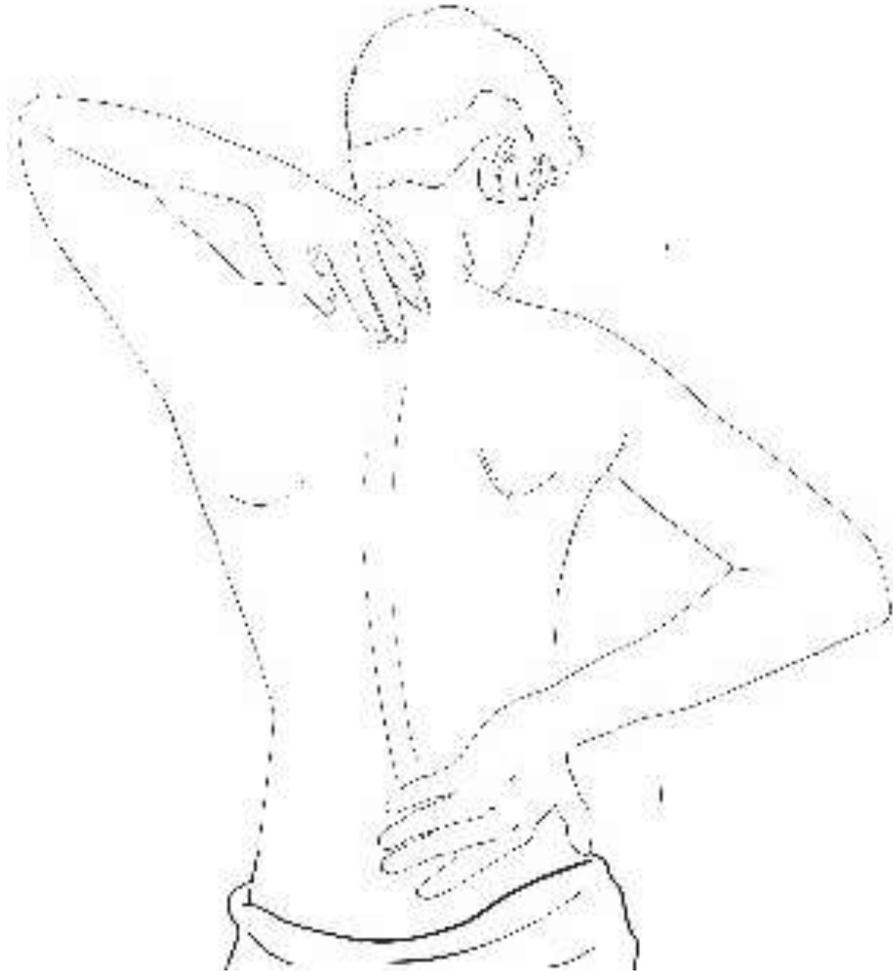
- Tahapan dimulai dari pose fotografi.yang diambil menggunakan kamera hp *sony* untuk dijadikan *figur* pada poster kampanye.



Gambar IV.1 Tampilan Foto
Sumber : Pribadi

Gambar diatas adalah tahapan fotografi yang digunakan sebagai acuan dan referensi dalam tahapan awal dalam pembuatan anatomi untuk *digital drawing* sehingga hasil artwork dalam perancangan poster kampanye yang akan dibuat.

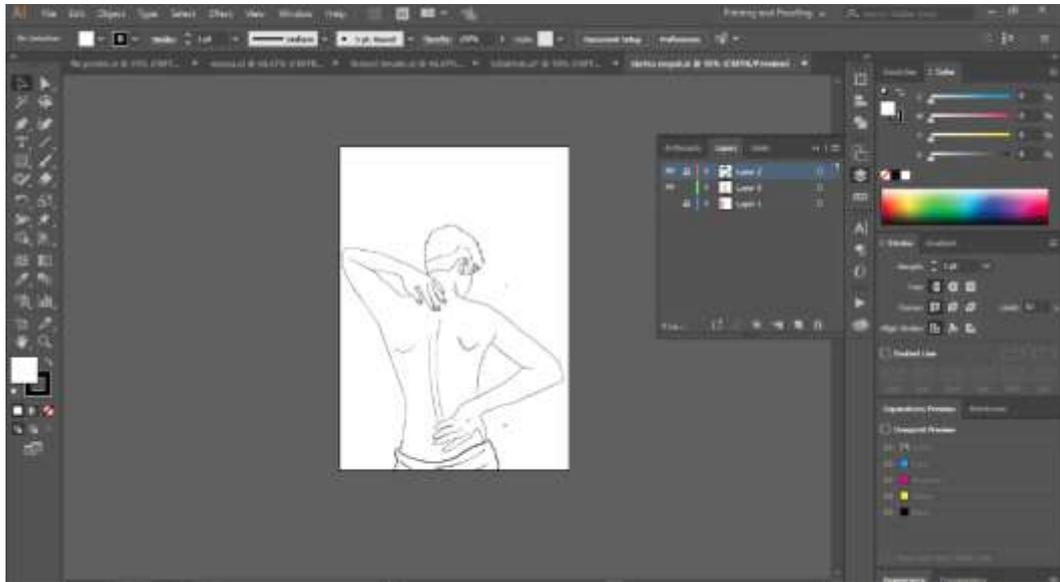
- Tahapan *tracing out line* dari foto pose tersebut.



Gambar IV.2 Tampilan Hasil *Tracing*
Sumber : Pribadi

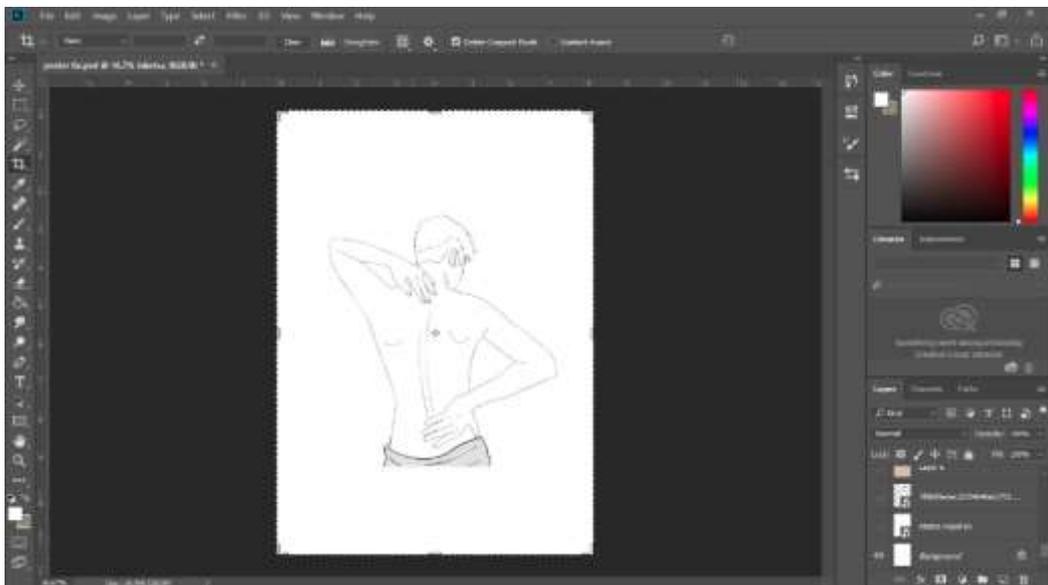
Gambar diatas adalah tahapan hasil dari *tracing out line* dari hasil fotografi yang digunakan pada kedua ini menggunakan *software* adobe illustrator cc 2018.

- Tahapan pembuatan *digital drawing* menggunakan aplikasi adobe cc 2018 dan Illustrator cc 2018.



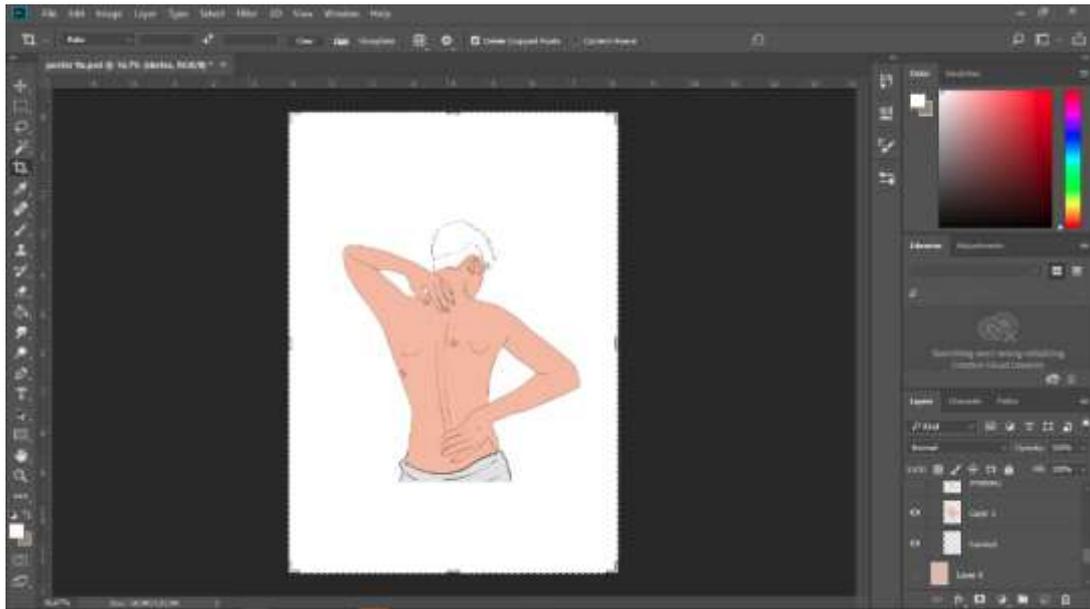
Gambar IV.3 Tampilan hasil out line
Sumber : Pribadi

Gambar diatas adalah hasil *screenshot* tampilan dari hasil *outline* yang telah selesai dikerjakan.



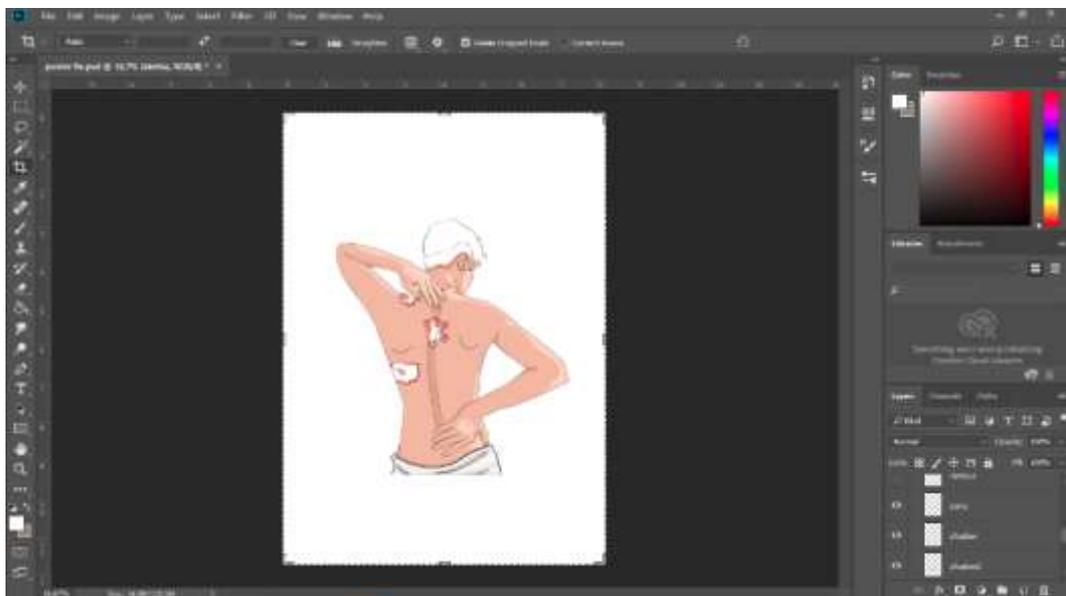
Gambar IV.4 Tampilan pertama sebelum diwarna
Sumber : Pribadi

Gambar diatas adalah hasil tracing yang sudah selesai dimasukan ke aplikasi photoshop untuk dilanjutkan pada tahap selanjutnya.



Gambar IV.5 Tampilan kedua pewarnaan solid
Sumber : Pribadi

Gambar diatas adalah tampilan outline yang sudah diwarnai solid dengan menggunakan aplikasi photoshop cc 2018.



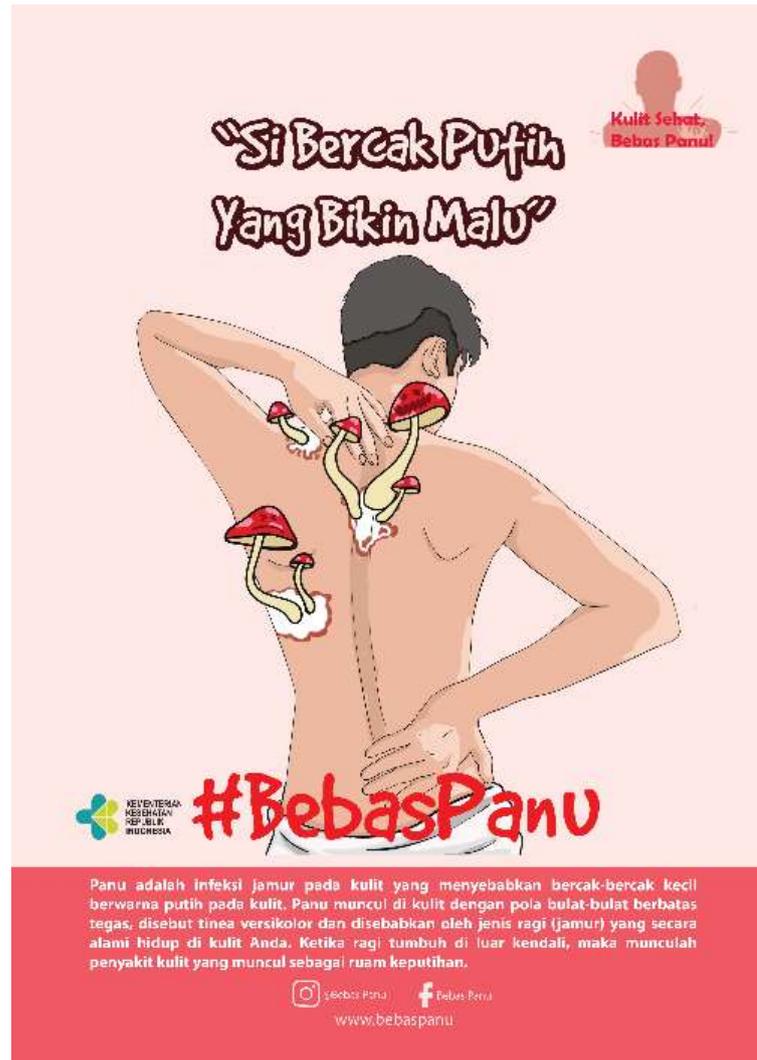
Gambar IV.6 Tampilan pewarnaan gelap terang
Sumber : Pribadi

Gambar diatas adalah tampilan pewarnaan sudah ketahap gelap terang dengan menggunakan aplikasi photoshop cc 2018.



Gambar IV.7 Tampilan akhir warna dan tipografi
Sumber : Pribadi

Gambar diatas adalah tampilan akhir proses perancangan poster kampanye pencegah penyakit kulit panu yang telah selesai diwarnain dan ditambah tipografi sehingga menjadi sautu kesatuan yang memiliki kesan menarik dan ramah, maka menimbulkan rasa keinginan untuk mencegah penyakit kulit panu bagi khalayak. Dalam proses tampilan akhir menggunakan Adobe Illustrator CC 2018.



Gambar IV.8 Tampilan hasil poster I (*Interest*).
Sumber : Pribadi

Gambar diatas merupakan tampilan poster media utama yang telah jadi konsep yang ditampilkan adalah remaja dengan gestur tidak nyaman ketika mengidap penyakit kulit panu dengan tambahan jamur yang dihiperbola sehingga khalayak mudah memahami bahwa faktor penyebab utama penyakit kulit panu adalah jamur yang tumbuh secara tidak normal pada kulit. Adapun *headline* “Bebas Panu” dan judul kampanye “Si Bercak Putih Yang Bikin Malu” dengan tambahan sedikit informasi terkait penyakit kulit panu pada bagian bawah, maka terciptalah media utama ini yang penyabaran poster sangat mudah.



Gambar IV.9 Tampilan hasil poster II (*Attention*).
Sumber : Pribadi

Gambar diatas merupakan tampilan poster media pendukung untuk seminar kampanye pencegah penyakit kulit panu dalam poster ini menggunakan konsep yang sama dengan poster media utama hanya ada perbedaan pada *headline* dan informasi pada poster. Informasi pada poster media pendukung memberikan informasi mengenai event seminar yang akan diadakan dengan narasumber ahli penyakit kulit.

IV.2. Konsep Media dan Desain

IV.2.1. Media Utama

Media utama pada poster yang telah dibuat menggunakan tahapan AISAS yang ditampilkan dalam bentuk A3 untuk kampanye “Si Bercak Putih Yang Bikin Malu” dan memiliki keterkaitan satu sama lain dengan semua kegiatan yang ada. Dengan visual potrait yang terpampang dengan *figur* tengah media dengan fokus remaja penderita panu. Yang kemudian dengan tambahan tipografi sebagai pendukung visual poster yang diusung maka terciptalah media utama berupa poster. Media utama yang digunakan dalam kampanye ini ialah berupa poster seri, poster menurut Nana Sudjana dan Ahmad Rivai (2010:51), adalah sebuah rancangan yang kuat dengan kombinasi visual, warna dan pesan yang bertujuan untuk menarik perhatian orang yang melihatnya dengan cukup lama sehingga menanamkan sebuah gagasan dalam ingatannya. Poster sendiri merupakan salah satu media yang sangat *fleksibel* dalam hal penempatan. Dalam hal ini, penempatan poster sendiri akan disebarakan kepada target yang sedang berada di tempat saat car free day untuk memberikan kesempatan remaja secara luas untuk melihat dan membaca. Informasi panu pada poster akan ditampilkan informasi berupa point-point penyebab panu. Sehingga menjadi iklan pengumuman yang diproduksi secara massal dan meluas. Poster umumnya berukuran besar atau kecil untuk dipasang pada suatu tempat. Pada umumnya poster berisi gambar-gambar atau ilustrasi dengan konsep warna yang diusung dengan tambahan beberapa teks sebagai pendukung visual yang terdapat pada poster tersebut. Secara komersial poster juga mempunyai peran penting untuk mengiklankan suatu produk. Maka dengan melalui media utama poster dalam kampanye pencegahan penyakit kulit panu diharapkan sebagai solusi untuk khalayak agar dapat mencegah penyakit kulit panu dan sebagai media yang meninformasikan tentang penyakit kulit panu akan minimnya media yang membahas penyakit kulit panu.

- Poster Tahapan I (*Attention*)

Poster akan dipajang dikantin-kantin dilingkungan aktifitas khalayak khususnya remaja. Poster akan dicetak dengan ukuran A3 *Portrait* 29,7 cm x 42,0 cm dengan bahan art paper yang dicetak dengan teknis offset agar lebih ekonomis.



Gambar IV.10 Tampilan poster I (*Attention*).
Sumber : Pribadi

Poster utama dibuat sebagai media kampanye pencegah penyakit kulit panu sebagai media pengingat untuk khalayak dan akan disebarakan dilingkungan aktivitas khalayak misalnya: kantin dan *madding* sekolah. Poster diatas dibuat dengan visual remaja yang menderita penyakit kulit panu sehingga disetiap remaja melihat poster kampanye diatas akan timbul rasa ingin tahu mengenai penyakit kulit panu untuk mencegah agar tidak terjangkit penyakit kulit panu.

IV.2.2. Media Pendukung

- Poster (*Search*)

Poster Infografik adalah sebuah poster dengan tampilan berupa informasi yang dikemas dengan visual menarik. Poster ini dibuat dengan tujuan agar ada upaya menginformasikan kepada khalayak sasaran. Setelah melalui pengerjaan ilustrasi, kemudian dicetak dan diurutkan sesuai kebutuhan. Mencetak poster dengan.

Ukuran : A+ (Tinggi= 420cm, Lebar=29,7 cm)

Bahan : *Artpaper* 150 gram, *Laminasi Doff*

Teknik : Cetak *Offset*



Gambar IV.11 Tampilan poster II (*search*)

Sumber : Pribadi

Poster (*Search*) menjadi salah media pendukung yang mempunyai peran penting dalam kampanye maka dari itu visual yang ditampilkan berhubungan dengan remaja sehingga visual yang ditampilkan menggunakan *figure* remaja yang akan disebarakan ditempat-tempat yang sering dijumpai remaja.

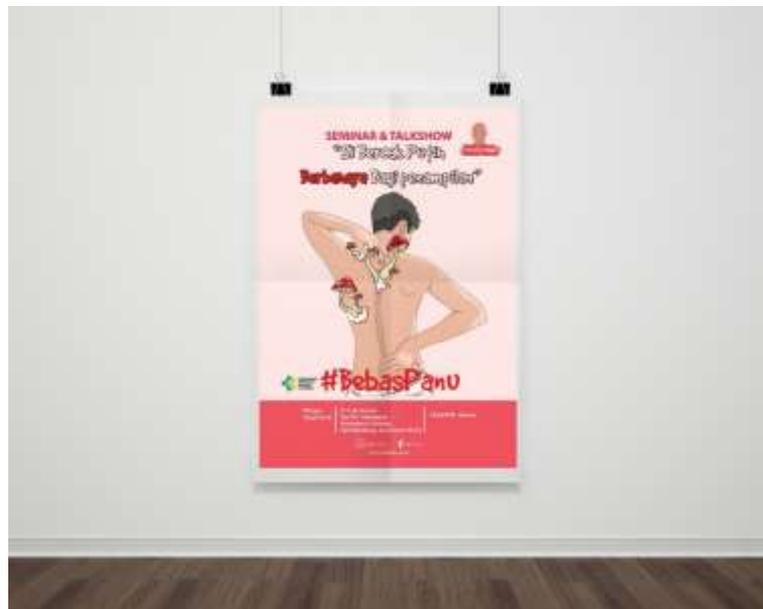
- *Poster Event (Interest)*

Poster *event* adalah sebuah poster dengan tampilan berupa informasi mengenai *event* acara yang akan dibuat “Si Bercak Putih Yang Bikin Malu”. Maka poster ini dirancang dengan unsur informasi seefektif mungkin. Setelah melalui pengerjaan ilustrasi, kemudian dicetak dan diurutkan sesuai kebutuhan.

Ukuran : A+ (Tinggi= 420cm, Lebar=29,7 cm)

Bahan : Artpaper 150 gram, *Laminasi Doff*

Teknik : Cetak *Offset*



Gambar IV.12 Tampilan poster III (*interest*)

Sumber : Pribadi

Poster *event* menjadi sebagai media pendukung yang akan berperan untuk menginformasikan *event* yang akan dilaksanakan yang nantinya akan disebarkan dilingkungan aktivitas khalayak misalnya: kantin dan *madding* sekolah. Poster diatas dibuat dengan visual remaja yang menderita penyakit kulit panu.

- *X-Banner (Action Event)*

X-Banner adalah sebagai media untuk menyampaikan kampanye dengan bidang 160 cm x 60 cm secara kasat mata tidak terlihat begitu tinggi dengan gagang penyangga berbentuk X atau menyilang di bagian belakang. *X-Banner* ini akan terdapat informasi *event* mengenai penyakit kulit panu. Selain itu dapat dijadikan dekorasi pada saat *event* berlangsung. Media promosi bertujuan untuk mempengaruhi khalayak dengan cara bujukan atau rayuan. Sehingga khalayak akan tertarik. *X - Banner* Menjadi media yang akan dipergunakan untuk menarik minat khalayak saat *event* berlangsung. *X- Banner* akan diletakan di pintu masuk *event*.

Media Kampanye Ukuran : 80 cm x 180cm

Bahan : Luster dan Jerman

Teknik : Cetak Offset



Gambar IV.13 Tampilan hasil banner I & II (*action*)

Sumber : Pribadi

X-banner dibuat sebagai media yang menampilkan informasi *event* yang akan berlangsung dengan tambahan point-point dari penyakit kulit panu dan akan ditampilkan secara langsung sebagai dekorasi dipintu masuk pada saat *event* berlangsung.

- *Flyer (Interest)*

Flyer yang disebarakan ke khalayak sasaran yang ada pada saat *Car free day*, *flyer* ini berupa bacaan singkat, menarik dan jelas mengenai informasi acara *event* penyakit kulit panu. Selain itu menjadi media yang paling gampang untuk disebarakan. *Flyer* yang disebarakan ke khalayak sasaran yang ada pada saat *Car free day*. *Flyer* ini berupa bacaan singkat, menarik dan jelas mengenai informasi acara *event* pencegahan penyakit kulit panu. Selain itu menjadi media yang paling gampang untuk disebarakan.

Ukuran : 15 cm x 21 cm

Bahan : Art Paper

Teknik : Cetak Offset



Gambar IV.14 Tampilan *Flyer (Interest)*

Sumber : Pribadi

Desain *flyer* yang digunakan ini menggambarkan punggung seorang remaja yang terinfeksi jamur, karena menyesuaikan dengan khalayak sasaran bahwasannya banyaknya remaja yang mengabaikan mengenai kesehatan termasuk penyakit yang dianggap sepele seperti jamur yang mengakibatkan terjadinya panu.

- Kaos (*Event*)

Kaos kampanye pencegahan penyakit kulit panu sebagai media informasi yang akan menampilkan sekilas dan akan digunakan pada saat *event* berlangsung dan akan dibagikan juga dari pihak *event* kampanye sosial yang dilaksanakan. Kaos ini diproduksi dengan ukuran remaja saja dengan *visual* pada kaos berupa logo kampanye sosial dan gambar yang berkaitan dengan kampanye sosial ini. Baju akan digunakan panitia *event* dan sekaligus akan dijadikan hadiah pada saat *event* berlangsung.

Ukuran : L

Bahan : Coton

Teknik : Cetak Offset



Gambar IV.15 Tampilan kaos (*event*)
Sumber : Pribadi

Desain yang ada di kaos berupa teks yang berisi “Si Bercak Putih Yang Bikin Malu” merupakan bagian dari isi kampanye yang membuat remaja penasaran apa yang dimaksud dari teks tersebut, selain itu yang sudah mengetahui apa maksud dari teks tersebut agar mejadi pengingat mengenai adanya jamur yang ada ditubuh.

- *Tote Bag* kampanye sebagai media dengan tujuan mengingatkan yang akan digunakan remaja. *Tote bag* ini bisa menjadi media yang menarik dan mudah dibawa kemana-mana. Diberikan pada saat *doorprize* hadiah pada saat *event* kampanye di laksanakan. Tas yang dibuat menyesuaikan dengan media utama dan akan dibagikan pada saat *event* diadakan diharapkan akan menjadi media pengingat bagi khalayak.



Gambar IV.16 Tampilan *Tote Bag*
Sumber : Pribadi

Desain yang ada ditotebag berupa teks yang berisi “Si Bercak Putih Yang Bikin Malu” merupakan bagian dari isi kampanye yang membuat remaja penasaran apa yang dimaksud dari teks tersebut, selain itu yang sudah mengetahui apa maksud dari teks tersebut agar mejadi pengingat mengenai adanya jamur yang ada ditubuh.

- Stiker (*Event*)

Stiker pencegahan kampanye penyakit kulit panu sebagai salah satu media yang menginformasikan sekilas dan juga sebagai media pengingat bagi remaja pada saat *event*. Penyebarannya sebagai hadiah *gimmick event*. *Cutting Sticker Pack* digunakan sebagai media pengingat karena *Cutting Sticker Pack* ini didesain sangat unik dan menarik sesuai dengan tema media utama.

Ukuran : 15 cm x 21 cm

Bahan : *Vinil*

Teknik : Cetak *Offset*



Gambar IV.17 Tampilan Sticker
Sumber : Pribadi

Desain yang ada distiker berupa teks yang berisi teks merupakan bagian dari isi kampanye yang membuat remaja mengingat bahwa penyakit panu adalah jenis penyakit yang menular.

- Pin (*Event*)

Pin pencegahan kampanye penyakit kulit panu sebagai salah satu media singkat dengan tujuan mengingat kampanye sosial sebagai *event*. Pin yang biasa digunakan untuk melengkapi aksesoris, letak aksesoris akan disesuaikan dengan media utama.

Ukuran : 4x4 cm

Bahan : Plastik

Teknik : Cetak *Offset*



Gambar IV.18 Tampilan pin
Sumber : Pribadi

Desain yang ada pin adalah seorang remaja laki-laki yang mengindap penyakit jamur, hal ini manunjukna bahwasannya laki-laki banyak yang menyepelekan adanya virus yang disebut jamur yang mengakibatkan adanya penyakit panu.

- **Gantungan Kunci**

Gantungan kunci adalah sebuah aksesoris yang sering digunakan dikunci dan tas. Gantungan kunci kampanye penyakit kulit panu akan digunakan remaja digantungkan pada kunci motor dan mudah dibawa kemana-mana. Gantungan akan dibagikan kepada khalayak untuk digunakan kemana dan diharapkan akan menjadi pengingat kemanapun khalayak pergi.

Ukuran : 4x4 cm

Bahan : Plastik

Teknik : Cetak *Offset*



Gambar IV.19 Tampilan gantungan kunci
Sumber : Pribadi

Desain yang ada pada gantungan kunci adalah seorang remaja laki-laki dengan teks “kulit sehat bebas panu” merupakan bagian yang ada dalam kampanye, karena ketika melihat teks yang ada pada gantungan kunci tersebut akan ikut mencegah untuk tidak terjadinya penyakit panu.

- Jejaring *Facebook*

Facebook adalah sebuah media sosial yang sering digunakan khalayak untuk mengisi waktu kosong dengan mencari informasi yang ada di *facebook* dan jangkauannya yang luas. Maka diperlukan sebuah halaman kampanye bebas panu pada *facebook*, Sehingga akan menjadi media pengingat bagi khalayak dan mudah diakses.

Ukuran : Menyesuaikan

Jenis : Sosial Media

Teknis Produksi : Digital Media



Gambar IV.20 Tampilan *Facebook*
Sumber : Pribadi

Desain yang ada pada sampul sosial media *Facebook* menggambarkan punggung seorang remaja yang terinfeksi jamur, karena menyesuaikan dengan khalayak sasaran bahwasannya banyaknya remaja yang mengabaikan mengenai kesehatan termasuk penyakit yang dianggap sepele seperti jamur yang mengakibatkan terjadinya panu.

- Jejaring *Instagram*

Instagram adalah sebuah media sosial yang menampilkan sebuah informasi melalui foto atau video dengan cepat sehingga informasi yang ditampilkan dapat diterima dengan cepat. Maka dibuatlah sebuah media sosial *instagram* untuk kampanye pencegah penyakit kulit panu.

Ukuran : Menyesuaikan (*Responsive*)

Jenis : Sosial Media

Teknis Produksi : Digital Media



Gambar IV.21 Tampilan *Instagram*
Sumber : Pribadi

Desain yang ada pada sampul Instagram menggambarkan seorang remaja yang terinfeksi jamur, karena menyesuaikan dengan khalayak sasaran bahwasannya banyaknya remaja yang mengabaikan mengenai kesehatan termasuk penyakit yang dianggap sepele seperti jamur yang mengakibatkan terjadinya panu.

- *Jejaring Website*

Selain media sosial kampanye ini juga menggunakan website dengan kegunaan untuk mengetahui event maupun penyakit kulit panu secara lebih dalam. Berikut tampilan website :

Ukuran : Menyesuaikan (*Responsive*)

Jenis : *Website One Page*

Teknis Produksi : Digital Media



Gambar IV.22 Tampilan *Website*
Sumber : Pribadi

Desain yang ada pada website menggunakan teks agar menjadi garis merah untuk remaja khalayak sasaran untuk menghindari terjadinya penyakit panu dan menjaga kebersihan yang akan berdampak pada kulit remaja itu sendiri.