

## BAB IV. MEDIA DAN TEKNIS PRODUKSI

### IV.1. Media Utama

Media utama yang dipilih pada kampanye sosial ini berupa media poster. Poster ini diaplikasikan pada saat *interest* dan *action*. Poster ini bertujuan untuk mengajak target khalayak untuk tidak menikmati musik dangdut koplo secara negatif atau menggunakan tindakan yang pornoaksi, dengan cara menggunakan kata ajakan unik dengan rima a-b-a-b seperti pantun dan menambahkan dampak-dampak yang terjadi jika khalayak melakukan tindakan pornoaksi tersebut.

Media utama menggunakan gaya *festive design* karena poster dangdut koplo biasanya identik dengan banyak elemen visual serta warna yang *colorful*. Selain itu banyak pertunjukan dangdut koplo yang berada pada acara festival, itu menunjukkan bahwa pemakaian jenis poster *festive design* cocok dengan ciri dari dangdut koplo.

#### IV.1.1. Pra Produksi

Tahap awal yaitu pembuatan sketsa yang menjadi acuan pada tampilan media utama sehingga dapat mempermudah disaat proses digital. penggambaran sketsa ini hanya menjadi landasan awal tata letak untuk penempatan objek-objek visual serta gambaran kasar dari *headline* maupun *bodytext*. Teknis pada pembuatan sketsa menggunakan teknik gambar dengan penggunaan pensil pada kertas *drawing paper*.



Gambar IV.1 Sketsa Poster Primer  
Sumber: Pribadi (2019)

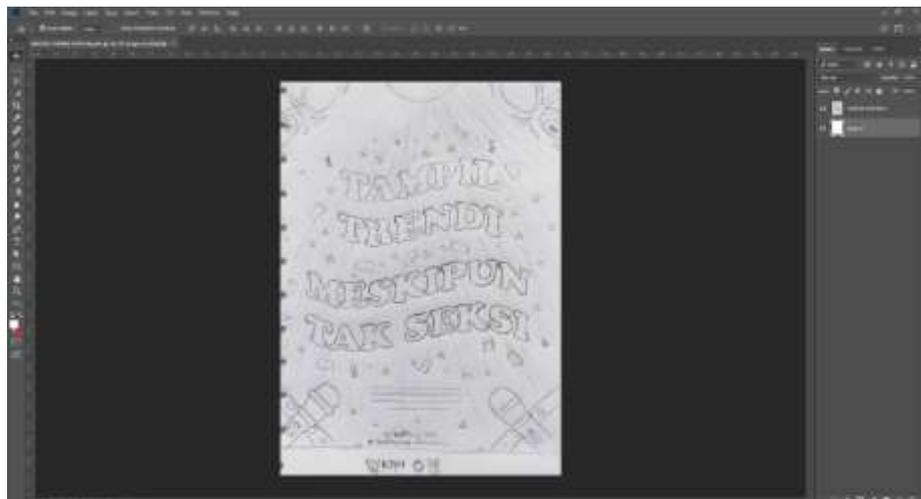


Gambar IV.2 Sketsa Poster Sekunder  
Sumber: Pribadi (2019)

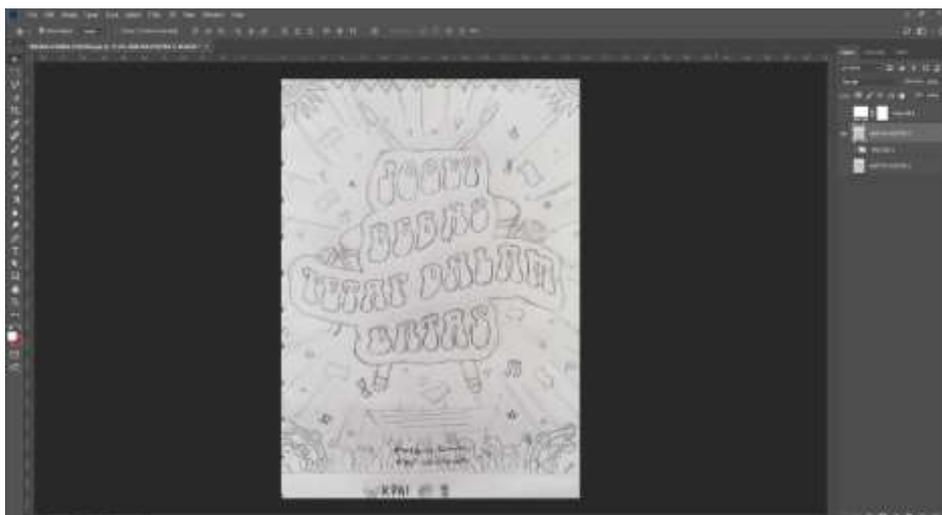
#### IV.1.2. Produksi

- Proses Digitalisasi

Setelah sketsa terbuat tahap selanjutnya yaitu pada proses digitalisasi. Sketsa yang dipilih dibuka pada *software* Adobe Photoshop CC 2018 dan ukuran sketsa disesuaikan dengan ukuran poster 29.7cm x 42cm.

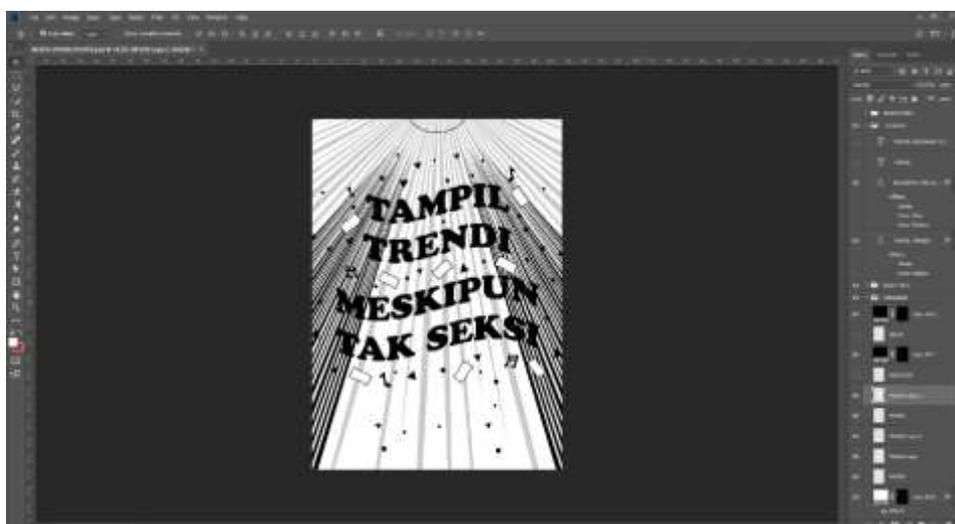


Gambar IV.3 Proses Digitalisasi Primer 1  
Sumber: Pribadi (2019)

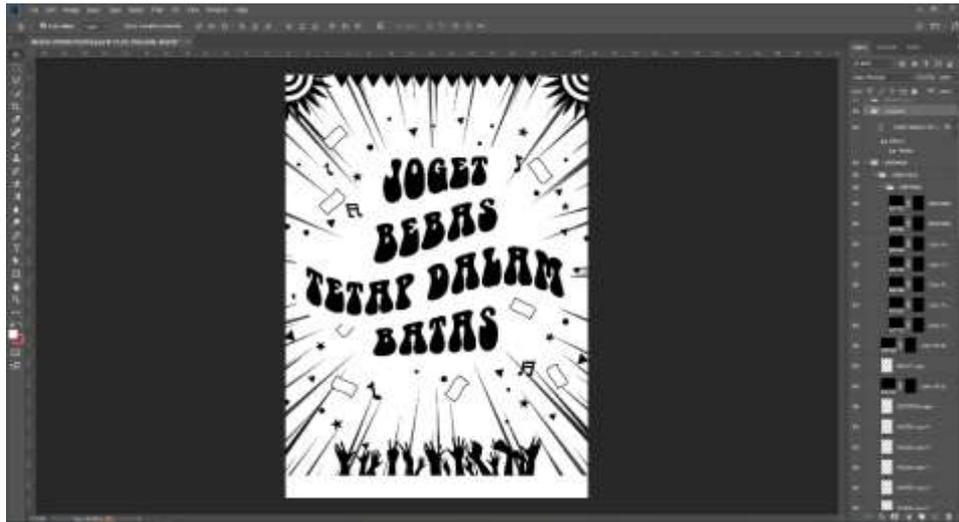


Gambar IV.4 Proses Digitalisasi Sekunder 1  
Sumber: Pribadi (2019)

Proses selanjutnya yaitu menggambar ulang sketsa menggunakan Pen Tool pada Adobe Photoshop CC 2018 agar gambar sketsa menjadi digital. pada tahap ini hanya dilakukan digitalisasi dengan menggunakan gaya vektor pada ornament-ornamen dan *background*.



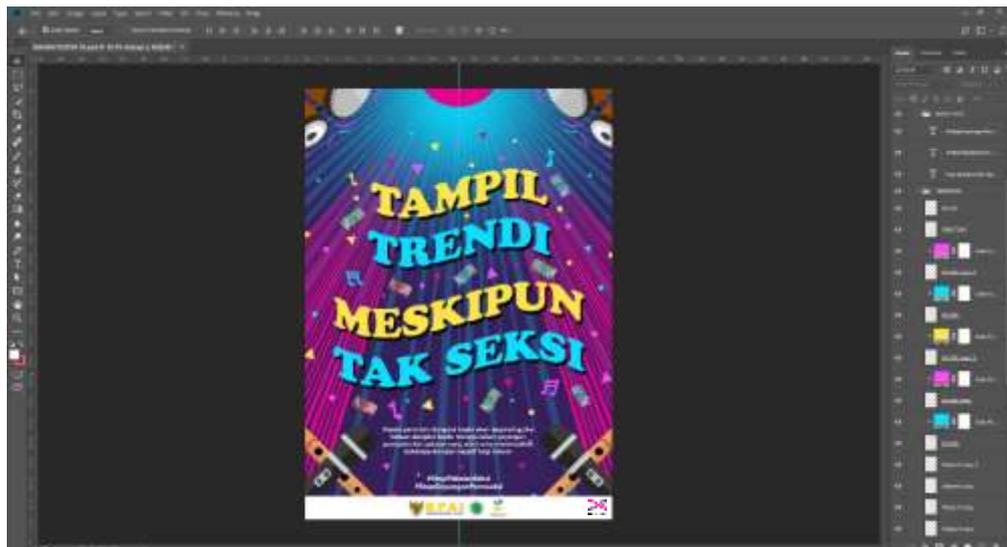
Gambar IV.5 Proses Digitalisasi Primer 2  
Sumber: Pribadi (2019)



Gambar IV.6 Proses Digitalisasi Sekunder 2  
Sumber: Pribadi (2019)

- Proses Pewarnaan

Setelah sketsa menjadi bentuk digital tahap selanjutnya memberi warna pada hasil gambar dengan menggunakan warna-warna khas dari dangdut koplo agar terlihat identik dan berkesan dangdut serta warna pada objek alat musik maupun uang perwarnaannya disesuaikan dengan warna yang identik dengan warna aslinya.



Gambar IV.7 Proses Pewarnaan Primer  
Sumber: Pribadi (2019)



Gambar IV.8 Proses Pewarnaan Sekunder  
Sumber: Pribadi (2019)

- Proses *Export* Gambar

Tahap terakhir pada proses produksi yaitu proses *export* gambar. Pada tahap ini gambar yang telah selesai diubah menjadi format .jpg dan menggunakan 2 format warna yaitu format RGB untuk poster digital dan format CMYK untuk poster cetak dengan resolusi 300px. Untuk menyimpan gambar pada Adobe Photoshop CC 2018 langkah pertama yaitu dengan meng klik menu *File*, lalu pilih menu *Save As*, kemudian ubah format *file* menjadi format .jpg lalu gambar ditempatkan pada folder yang telah ditentukan.

#### IV.1.3. Pasca Produksi

Setelah pengerjaan digitalisasi dan proses perwarnaan pada objek gambar, selanjutnya mencetak hasil akhir dari media utama yaitu poster dengan menggunakan bahan art paper 150gram serta dilaminasi dengan laminasi *doff*. Media utama ini berukuran 29.7 x 42cm dan ujung pada media dipotong pas sesuai ukuran pada poster. Untuk media poster *online* berukuran 1080 x 1080px dan 1080 x 1920px serta mempunyai resolusi 300 dpi Maka hasil dari media utama ini sebagai berikut:



Gambar IV.9 Poster Primer 1  
Sumber: Pribadi (2019)

Penempatan *headline* pada titik tengah poster dan dibuat lebih besar dari gambar lainnya bertujuan agar menjadi titik fokus utama ketika melihat poster tersebut. Penggunaan warna lampu *colorful* dan ornamen-ornamen yang menjadi ciri khas dangdut koplo seperti uang, tabla, suling, dan lampu bertujuan agar lebih menekankan bahwa poster ini tentang musik dangdut koplo.



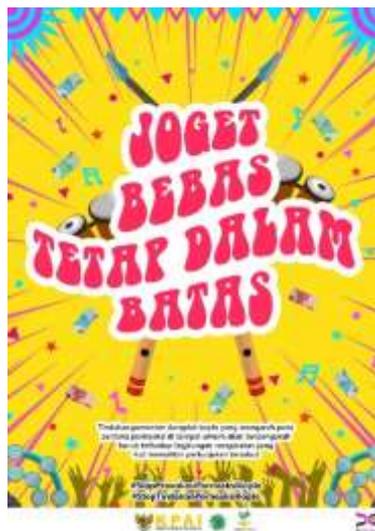
Gambar IV.10 Poster Primer 2  
Sumber: Pribadi (2019)

Penggunaan kata yang berbeda serta warna-warna ornamen dan *background* poster yang dibuat berbeda bertujuan agar meskipun warna tersebut berubah akan tetapi suasana masih tetap melekat pada poster primer 2.



Gambar IV.11 Poster Primer 3  
Sumber: Pribadi (2019)

Warna-warna pada musik dangdut koplo tentunya beragam dan biasanya menggunakan warna *colorful* dan ornamen-ornamen yang dibuat ramai mengikuti gaya dari musik dangdut koplo tersebut.



Gambar IV.12 Poster Sekunder 1  
Sumber: Pribadi (2019)

Poster pada khayalak sasaran sekunder tentunya dibuat berebeda dengan primer akan tetapi tetap memiliki ornamen yang ramai serta warna-warna yang *colorful*. Penambahan beberapa ornamen seperti lampu yang berbeda, tamborin dan bendera tentunya tidak terlepas dari musik dangdut koplo.



Gambar IV.13 Poster Sekunder 2  
Sumber: Pribadi (2019)

Warna pada poster-poster yang digunakan tentunya dibuat berbeda akan tetapi tetap memiliki ornamen yang sama yang bertujuan untuk tetap mengenal poster kampanye dangdut koplo meskipun kata dan warnanya berbeda.



Gambar IV.14 Poster Sekunder 3  
Sumber: Pribadi (2019)

Penggunaan kata pada *headline* yang memiliki rima a-b-a-b bertujuan agar mudah diingat bagi para pembaca meskipun kada pada *headline* berbeda-beda dengan seri poster lainnya.



Gambar IV.15 Poster *Digital* Primer 1  
Sumber: Pribadi (2019)

Poster *digital* primer ini ukurannya dibuat sesuai dengan ukuran konten pada sosial media. Untuk desain yang digunakan tentunya tetap sama dengan poster primer cetak akan tetapi pada poster *digital* ini tidak menggunakan *body text* dan juga tagar.



Gambar IV.16 Poster *Digital* Primer 2  
Sumber: Pribadi (2019)

Selanjutnya pada poster *digital* primer 2 dibuat perbedaan warna dan *headline* akan tetapi penempatan dan ornamen yang digunakan tetap sama dengan poster *digital* sebelumnya.



Gambar IV.17 Poster *Digital* Primer 3  
Sumber: Pribadi (2019)

Penggunaan warna, ornament, penempatan dan gaya *headline* yang digunakan pada seri primer ini tentunya dibuat sama, yang dibuat berbeda hanya pada warna dan juga kata pada *headline* yang menjadikan poster ini memiliki serinya meskipun kata dan warnanya berbeda.



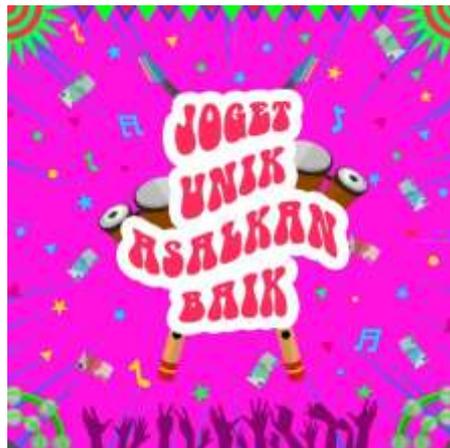
Gambar IV.18 Poster *Digital* Sekunder 1  
Sumber: Pribadi (2019)

Poster pada khayalak sasaran *digital* sekunder memiliki perbedaan dari ornamen warna, dan penggunaan *font* yang berbeda akan tetapi masih tetap menggunakan ciri khas dari musik dangdut koplo.



Gambar IV.19 Poster *Digital* Sekunder 2  
Sumber: Pribadi (2019)

Penggunaan kata pada *headline* yang berbeda tentunya agar memberikan beberapa kata ajakan yang berbeda-beda akan tetapi tetap menggunakan rima yang sama.



Gambar IV.20 Poster *Digital* Sekunder 3  
Sumber: Pribadi (2019)

*Font* yang buat melengkung pada *headline* mengikuti goyangan pada musik dangdut koplo yang biasanya biduan menggunakan pinggulnya untuk bergoyang.



Gambar IV.21 Poster *Story Digital* Primer 1  
Sumber: Pribadi (2019)

Poster *story digital* primer berukuran 1920px X 1080px yang disesuaikan dengan konten *story* yang ada pada sosial media. Gaya desain yang digunakan sama seperti pada poster cetak perbedaannya pada ukurannya yang dibuat sesuai dengan konten *story* pada sosial media.



Gambar IV.22 Poster *Story Digital* Primer 2  
Sumber: Pribadi (2019)

Penggunaan gaya *festive design* yang menggunakan banyak ornamen tentunya menjadi ciri khas dari musik dangdut koplo. Penggunaan *headline* dan warna yang berbeda tentunya menjadikan poster ini dapat dikenal sebagai poster kampanye dangdut karena ornamen dan penempannya tetap sama.



Gambar IV.23 Poster *Story Digital* Primer 3  
Sumber: Pribadi (2019)

Perbedaan warna yang digunakan tidak pada poster *story digital* primer 3 dibuat lebih gelap dan warna pada *headline* dibuat lebih terang agar *headline* menjadi focus utama saat dilihat.



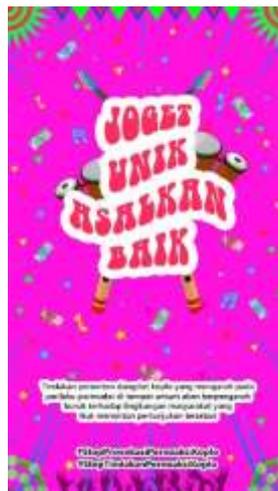
Gambar IV.24 Poster *Story Digital* Sekunder 1  
Sumber: Pribadi (2019)

Poster pada khayalak sasaran *story digital* sekunder menggunakan ukuran 1920px X 1080px. Penggunaan ornament, warna, dan penggunaan *font* yang berbeda dengan poster primer dikarenakan sebagai pembeda dengan poster primer.



Gambar IV.25 Poster *Story Digital* Sekunder 2  
Sumber: Pribadi (2019)

Penggunaan warna *background* ungu tersinspirasi dari warna-warna lampu yang sering ada pada pertunjukan musik dangdut koplo seperti, warna ungu, kunikng, biru muda, hijau, merah muda dan sebagainya.



Gambar IV.26 Poster *Story Digital* Sekunder 3  
Sumber: Pribadi (2019)

Penggunaan *font* yang buat melengkung pada *headline* dan uang pada ornamen mengikuti lekukan goyangan pada musik dangdut koplo yang biasanya biduan menggunakan pinggulnya untuk bergoyang.

#### IV.2. Media Pendukung

Pada media pendukung ini akan dibagi menjadi dua bagian yaitu media informasi dan media pengingat. Pada media yang dipilih sebagai media informasi yaitu *billboard*, spanduk, x banner, brosur, poster digital dan video *motion graphic*. Sedangkan untuk media yang dipilih sebagai media pengingat yaitu *t-shirt*, topi, korek api gas, asbak rokok, stiker, pouch, cermin led mini, dan kipas tangan plastik.

- *Billboard*

*Billboard* merupakan bentuk media informasi luar ruangan yang memiliki ukuran besar. Pemilihan *billboard* dikarenakan ukurannya yang begitu besar yang cocok digunakan sebagai media *attention* yang nantinya ditempatkan pada pusat kota yang ramai agar semakin banyak masyarakat melihat *billboard* tersebut.

Ukuran : 4 x 7m

Bahan : Flexi China

Teknik : Digital *Printing*



Gambar IV.27 *Billboard*  
Sumber: Pribadi (2019)

- Spanduk

Spanduk biasanya memiliki bentuk memanjang atau *landscape*. Spanduk ini sebagai media *attention* yang penyebarannya dilakukan pada lingkungan desa atau disekitaran rumah. Penempatan spanduk pada lingkungan desa atau disekitaran rumah yang padat penduduk yang sering dilewati oleh khalayak sasaran menjadikan spanduk media yang tepat jika digunakan untuk media *attention*.

Ukuran : 90 x 500cm

Bahan : Flexi Korea

Teknik : Digital *Printing*



Gambar IV.28 Spanduk  
Sumber: Pribadi (2019)

- X-Banner

X-Banner dipilih sebagai media pendukung karena x-banner memiliki penyangga yang dapat berdiri tegak dengan kaki yang berbentuk menyilang dan memiliki bidang berukuran 60 x 160cm. Pada X-Banner ini berisi tentang *headline* “yuk! perbaiki citra koplo” dan “yuk! hormati para biduan” serta beberapa dampak pada *bodytext*.

Ukuran : 60 x 160cm

Bahan : Luster

Teknik : Digital *Printing*



Gambar IV.29 X-banner  
 Sumber: Pribadi (2019)

- Brosur

Brosur ini sebagai media *action* yang berisi informasi mengenai penyebab, dampak, dan solusi mengenai tindakan pornoaksi pada pertunjukan musik dangdut koplo. Pemilihan brosur sebagai media pendukung kampanye karena brosur dapat memberikan informasi lebih mendetail dibandingkan dengan *billboard* maupun poster.

Ukuran : 21 x 29.7cm

Bahan : Art Papper 120gr

Teknik : Cetak *Offset*



Gambar IV.30 Brosur  
Sumber: Pribadi (2019)

- *Media Online*

*Media online* ini sebagai *media search* dan *share* yang nantinya berisi informasi mengenai penyebab, dampak, saran, dan manfaat mengenai tindakan pornoaksi pada pertunjukan musik dangdut koplo.

Ukuran : 1080 x 1080px

Resolusi : 72dpi



Gambar IV.31 Media Online 1  
 Sumber: Pribadi (2019)



Gambar IV.32 Media Online 2  
 Sumber: Pribadi (2019)

- *Backdrop*

*Backdrop* merupakan media latar belakang untuk berbagai keperluan. *Backdrop* pada perancangan ini digunakan sebagai latar belakang wajib untuk tempat foto jika ingin mendapatkan gimmick pada acara kampanye dangdut koplo ini.

Ukuran : 4 x 3m

Bahan : *Flexi High Quality*

Teknik : *Digital Printing*



Gambar IV.33 *Backdrop*  
Sumber: Pribadi (2019)

- *Stand Merchandise*

*Stand Merchandise* merupakan sebuah meja yang digunakan untuk memberikan *merchandise* kampanye musik dangdut koplo pada saat acara 17 Agustus. Maka dari itu dengan adanya *stand* ini dapat membantu sebagai tempat pemberian *merchandise*.

Ukuran : 80 x 80cm (depan) dan 29x80 cm (atas)

Bahan : *Stiker Vinyl*

Teknik : *Digital Printing*



Gambar IV.34 *Stand Merchandise*  
Sumber: Pribadi (2019)

- *T-shirt*

*T-shirt* adalah benda pakai berupa pakaian yang biasanya digunakan untuk keseharian disaat santai. Sifat *t-shirt* memiliki ruang yang cukup untuk menyimpan visual seperti tulisan dan gambar. Selain itu fungsi dari *t-shirt* yang dapat digunakan pada kehidupan sehari-hari dan bisa digunakan pada saat menyaksikan pertunjukan musik dangdut koplo.

Ukuran : 50 x 69cm (L)

Bahan : Cotton Combed 20s

Teknik : Sablon



Gambar IV.35 T-shirt  
Sumber: Pribadi (2019)

- Asbak Rokok

Karena keseharian khalayak sasaran merokok tentunya tidak akan lepas dengan barang yang bernama asbak ini atau tempat abu rokok. Maka dari itu asbak dipilih karena memiliki ruang yang cukup untuk penyampaian pesan dan sering digunakan khalayak sasaran ketika merokok.

Ukuran : 8,5 cm

Bahan : Keramik

Teknik : Sablon Digital



Gambar IV.36 Asbak Rokok  
Sumber: Pribadi (2019)

- Korek Api Gas

Kebiasaan merokok yang dilakukan oleh pihak pemusik maupun penonton menjadikan korek api gas sebagai media yang tepat untuk penyampaian pesan

pada khalayak sasaran karena perokok biasanya sering membawa korek api gas kemana saja, sehingga mudah diingat karena korek api gas tak lepas dari keseharian merokok.

Ukuran : 66 x 17mm

Bahan : Stiker Vinyl

Teknik : Sablon Digital



Gambar IV.37 Korek Api Gas

Sumber: Pribadi (2019)

- Stiker *Cutting*

Stiker merupakan media yang dapat diaplikasikan dimana saja, Maka dari itu stiker dipilih menjadi salah satu media yang tepat untuk dijadikan media pengingat karena dapat diaplikasikan pada benda maupun tempat yang berkaitan dengan khalayak sasaran.

Ukuran : 3 x 10 cm

Bahan : Vinyl

Teknik : Cetak *Offset*



Gambar IV.38 Stiker *Cutting*  
 Sumber: Pribadi (2019)

- *Pouch*

*Pouch* sangat berguna untuk menyimpan berbagai macam alat *make up*, *handphone* dan juga dompet yang sering dibawa khalayak sasaran ketika pertunjukan dangdut koplo. Selain untuk menyimpan alat-alat *make up*, *pouch* juga digunakan sebagai media pengingat kepada khalayak sasaran.

Ukuran : 20 x 6 x 11cm

Bahan : Poly Canvas

Teknik : Sablon





Gambar IV.39 Pouch  
Sumber: Pribadi (2019)

- Cermin Led Mini

Kebiasaan khalayak sasaran merias wajah pada saat pertunjukan maupun tidak menjadikan cermin led mini sebagai media pengingat yang efektif karena sering digunakan serta mudah dibawa kemanapun.

Ukuran : 11 x 8,5 cm

Bahan : Stiker Transparan

Teknik : Sablon Digital





Gambar IV.40 Cermin Led Mini  
Sumber: Pribadi (2019)

- Kipas Tangan Plastik

Pertunjukan musik dangdut koplo yang biasanya dipertunjukan di lingkungan umum apalagi pada cuaca panas disiang hari menjadikan kipas tangan plastik sebagai media pengingat yang efektif karena selain dipergunakan untuk menghasilkan udara segar.

Ukuran : 15 x 15 cm

Bahan : Stiker Vinyl

Teknik : Digital Printing



Gambar IV.41 Kipas Tangan Plastik  
Sumber: Pribadi (2019)