

## BAB IV. MEDIA & TEKNIS PRODUKSI

### IV.1 Media Utama

Media utama dalam perancangan kampanye sosial rivalitas suporter sepak bola Indonesia yaitu media film. Film merupakan media yang cukup efektif dalam menyampaikan pesan dan meningkatkan suportifitas suporter sepak bola kepada khalayak. Tema dari film iklan ini yaitu untuk meningkatkan suportifitas suporter sepak bola Indonesia. Pesan yang disampaikan yaitu walaupun berbeda atribut serta berbeda warna dalam identitas tetapi rivalitas harus dijaga untuk menjalin persahabatan bukan dengan tawuran apalagi sampai tindakan kekerasan.

#### IV.1.1 Perangkat Produksi

Tahap produksi media utama memerlukan beberapa perangkat atau peralatan untuk menghasilkan kualitas yang baik. Perangkat yang digunakan tergantung dengan kebutuhan produksi seperti kamera, lensa, tripod, *lighting*, dan lain sebagainya. Berikut beberapa perangkat yang digunakan pada tahap produksi :

- Kamera *mirrorless* Canon Eos M3.

Kamera ini mempunyai efektifitas dengan piksel 2.2 MP. Memiliki ukuran sensor 22.3 x 14.9mm sudah memiliki tipe sensor CMOS, dengan penyimpanan kompatibel dapat digunakan berbagai jenis kartu memori.



Gambarl IV.1 Camera Canon Eos M3

Sumber: <https://www.expertreviews.co.uk/canon/canon-eos-m3>  
(Diakses pada 20/06/2019)

- Lensa Canon 18-55 mm STM

Lensa ini memiliki *focal length* 18 mm yang memiliki kualitas hasil yang baik.

Memberikan pencahayaan jelas bahkan dalam cahaya minim.



Gambarl IV.2 Lensa Canon 18-55 mm

Sumber: <https://id.carousell.com/p/lensa-mirrorless-canon-ef-m-18-55mm-is-stm-for-eos-m-m2-m3-115838597/>

(Diakses pada 20/05/2019)

- Tripod Velbon DV-7000

Tripod berfungsi untuk menopang beban kamera atau membuat kamera lebih stabil. Tripod dibutuhkan untuk pengambilan gambar dengan keadaan diam tidak terlalu banyak digunakan untuk pengambilan objek yang terlalu bergerak.



Gambarl IV.3 Tripod Velbon

Sumber: <https://www.plazakamera.com/shop/velbon-tripod-dv-7000/>

(Diakses pada 20/06/2019)

- *Lighting LED 100W*

Pencahayaannya yang digunakan yaitu cahaya matahari (*daylight*) dan cahaya tambahan lampu (*fungsi*). Memberikan kualitas gambar yang jelas dan nampak warna yang diinginkan terlihat pada objek yang diterima dari sumber cahayanya.



Gambarl IV.4 *Video Lighting LED Onforu 100W*

Sumber: <https://www.amazon.co.uk/Onforu-Waterproof-Floodlight-Playground-Basketball/dp/B07D76TMHW>  
(Diakses pada 20/06/2019)

- *Diffuser (Reflector) 24'' 60 cm*

*Diffuser* digunakan untuk kebutuhan memantulkan cahaya tambahan yang dipantulkan langsung pada objek agar menghasilkan cahaya yang seimbang.



Gambarl IV.5 *Reflector 24'' 60 cm*

Sumber: <https://www.jakartanotebook.com/images/products/63/63/22752/2/5-in-1-reflektor-cahaya-lightning-photography-studio-black-6.jpg>  
(Diakses pada 20/06/2019)

## IV.2 Teknis Produksi

### IV.2.1 Pra Produksi

Tahap pra produksi merupakan persiapan yang berhubungan dengan kegiatan sebelum produksi beberapa proses yang sudah ditentukan tentunya berkaitan dengan perancangan film iklan yang akan dibuat. Proses yang dilakukan meliputi:

- Ide Cerita

Proses penentuan ide cerita dilakukan sebagai dasar sebelum menjadi naskah agar pesan yang ingin disampaikan dapat tergambarkan oleh film iklan yang dibuat. Ide cerita film iklan ini tentang seorang suporter Indonesia yang tidak membedakan atribut dan warna identitas menunjukkan bahwa dimanapun karakter/tokoh itu berada karakter/tokoh itu selalu mendukung dan merasa senang mendukung tim sepak bola Indonesia.

- Premis

Sebuah premis terbentuk dari panjangnya sebuah naskah. Premis harus bisa menggambarkan keseluruhan kejadian pada tokoh utama (protagonis). Maka dari itu premis hanya berpacu pada tokoh utama (protagonis) pada cerita film ini. Sebelum menentukan premis ada beberapa hal yang harus diperhatikan yaitu (*Who*) siapa yang melakukan dengan latar belakang tokoh tersebut dan (*What*) apa yang dilakukan sehingga menggerakkan tokoh utama dalam cerita (*But*) tapi ada sesuatu yang menghalangi tokoh utama untuk melakukan tujuan. Dengan begitu premis dalam film iklan ini yaitu :

**Who :**

Seorang Suporter

**What :**

Mengajak untuk tidak tawuran

**But :**

Suporter Tawuran

- **Sinopsis**

Sinopsis merupakan tahap yang dilakukan setelah ide cerita di dapatkan untuk menceritakan secara singkat dari keseluruhan cerita dan cara yang efektif dalam menceritakan cerita secara singkat. Penulisan sinopsis ini menjadi acuan dari jalanya cerita untuk ke tahap selanjutnya dalam bentuk *storyline* dan *storyboard*.

- **Storyline**

*Storyline* dilakukan untuk menentukan durasi cerita sesuai dengan rencana visual yang telah ditentukan. dan alur cerita yang digunakan pada media film iklan guna pesan yang disampaikan sesuai dan dapat diterima oleh target khalayak sasaran.

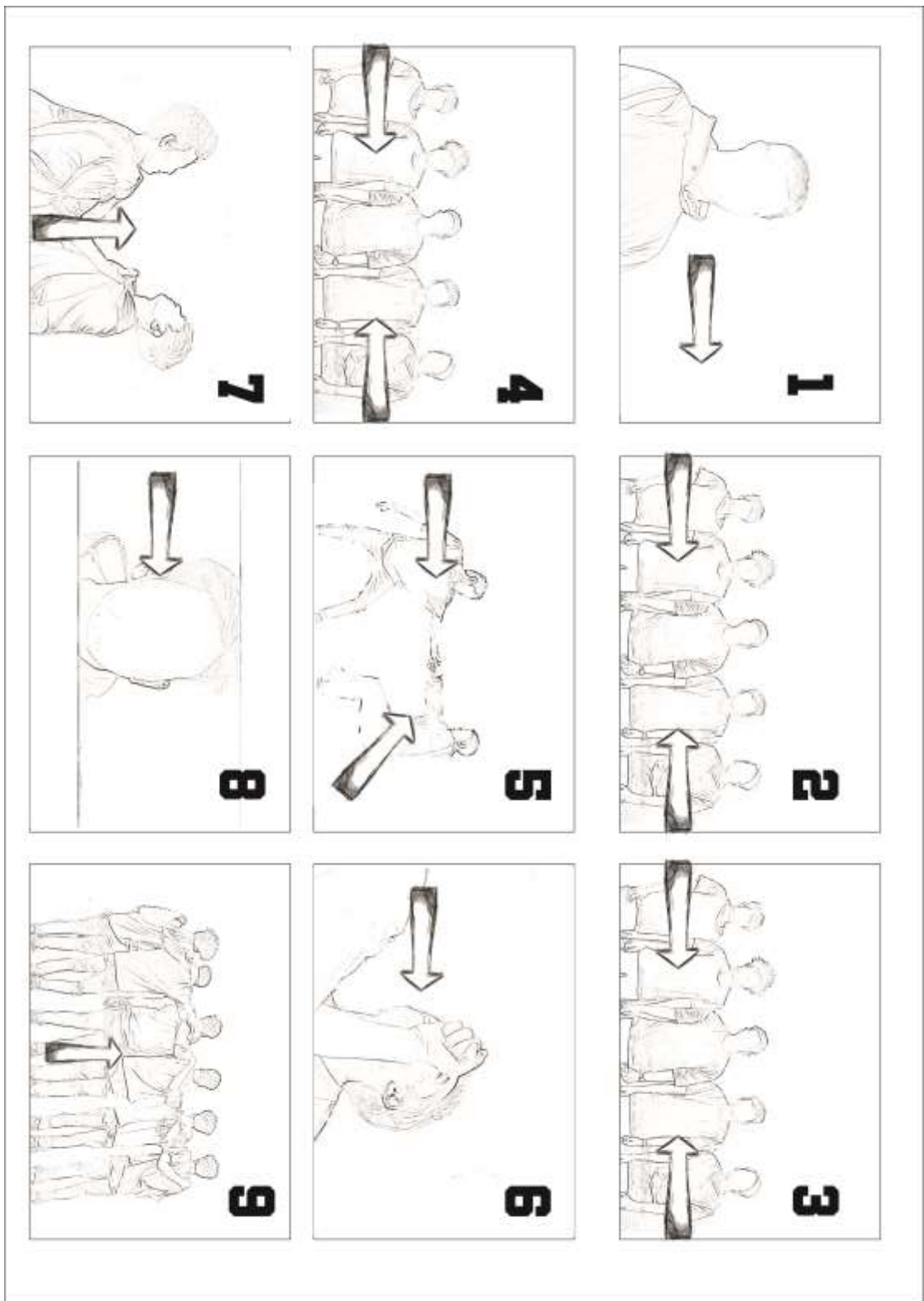
Tabel IV.1 Tabel *Storyline*  
Sumber: Data Pribadi (2019)

<b>Scene 1</b>	<b>Video :</b> Sudut pandang seorang suporter Indonesia yang tidak suka dengan perbedaan
<b>Scene 2</b>	<b>Video :</b> Seorang suporter di jakmnia dia senang
<b>Scene 3</b>	<b>Video :</b> Seorang suporter dibobotoh dia senang
<b>Scene 4</b>	<b>Video :</b> Seorang suporter dimanapun tanpa membedakan dia pun senang
<b>Scene 5</b>	<b>Video :</b> Seorang suporter di ajak tawuran, Melihatkan seorang suporter di tarik tarik, digendong gendong dan di bawa secara paksa

<b>Scene 6</b>	<b>Video :</b> Seorang suporter menyuruh mereka untuk berhenti tawuran, Seorang suporter pura-pura untuk pingsan dan akhirnya mereka gotong royong untuk membantu seorang suporter tersebut
<b>Scene 7</b>	<b>Video :</b> Seorang suporter tersenyum, bisa mempersatukan mereka dengan perbedaan atribut mereka pun saling bergotong royong
<b>Scene 8</b>	<b>Video :</b> <b>Pesan kampanye : “Beda Atribut Jangan Ribut”</b>  <b>“Rivalitas hanya akan bertindak kekerasan, perpecahan, serta permusuhan yang berkepanjangan”</b>

- *Storyboard*

Tahap ini dilakukan untuk memberikan gambaran dari *storyline* yang nantinya menjadi acuan pada saat tahap produksi. Pada *storyboard* dicantumkan sudut pengambilan gambar, *setting* lokasi, *setting* pencahayaan dan hal-hal yang akan mempermudah pada saat tahap produksi.



Gambar IV.1 *Storyboard*  
Sumber: Dokumentasi Pribadi (2019)

Proses pembuatan *storyboard* menggunakan Adobe Photoshop untuk menebalkan garis pada sketsa dengan bantuan *sketch stroke* untuk menggambar setiap adegan. Sehingga *storyboard* berupa beberapa *scene* utama untuk menjadi acuan untuk *scene* selanjutnya. *Storyboard* juga berfungsi untuk mempermudah pada saat proses produksi pada saat *shooting*.

#### IV.2.2 Produksi

Tahap produksi dimana semua persiapan materi seperti gambar, suara dan efek visual direkam pada saat syuting mengacu pada *storyline* dan *storyboard* yang dibuat. Pengambilan gambar disesuaikan dengan lokasi yang telah ditentukan dan property yang sudah direncanakan pada cerita. Tahap produksi dikerjakan dengan fokus sehingga tidak ada bagian yang tertinggal. Pada media utama ini dilakukan beberapa proses produksi yaitu:

- *Shooting*

*Shooting* merupakan proses pengambilan gambar pada lokasi yang ditentukan. Proses ini melibatkan *crew*, tokoh utama dan pemeran tambahan. Kegiatan berlangsung dengan melakukan set kamera serta pencahayaan yang sesuai.



Gambarl IV.1 Proses Pengambilan Gambar  
Sumber: Dokumentasi Pribadi (2019)





Gambarl IV.2 Proses *Directing*  
Sumber: Dokumentasi Pribadi (2019)

- *Sound Recording*

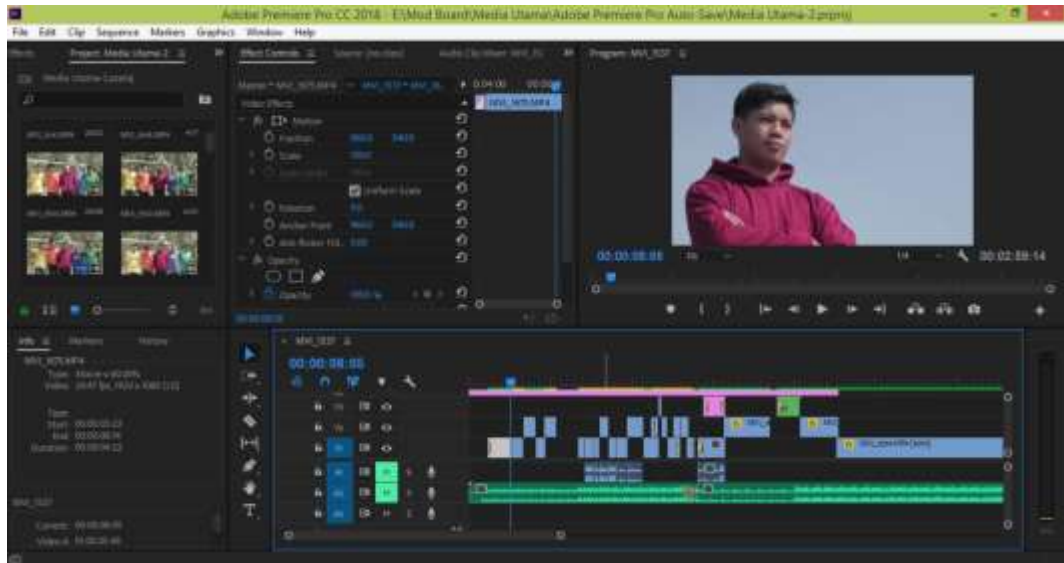
*Sound recording* dilakukan untuk merekam kebutuhan suara seperti *ambient* suasana ramai suporter dan lingkungan sekitar. Suara yang dibutuhkan diproduksi dengan mengacu pada skenario yang sudah ditentukan dalam durasi tertentu.

#### **IV.2.3 Pasca Produksi**

Pada tahap pasca produksi proses yang dilakukan yaitu editing gambar, suara-suara dan efek-efek yang telah dilakukan pada tahap produksi sehingga menjadi video yang utuh dan bisa di tonton dan disebarakan. Beberapa proses tersebut diantaranya:

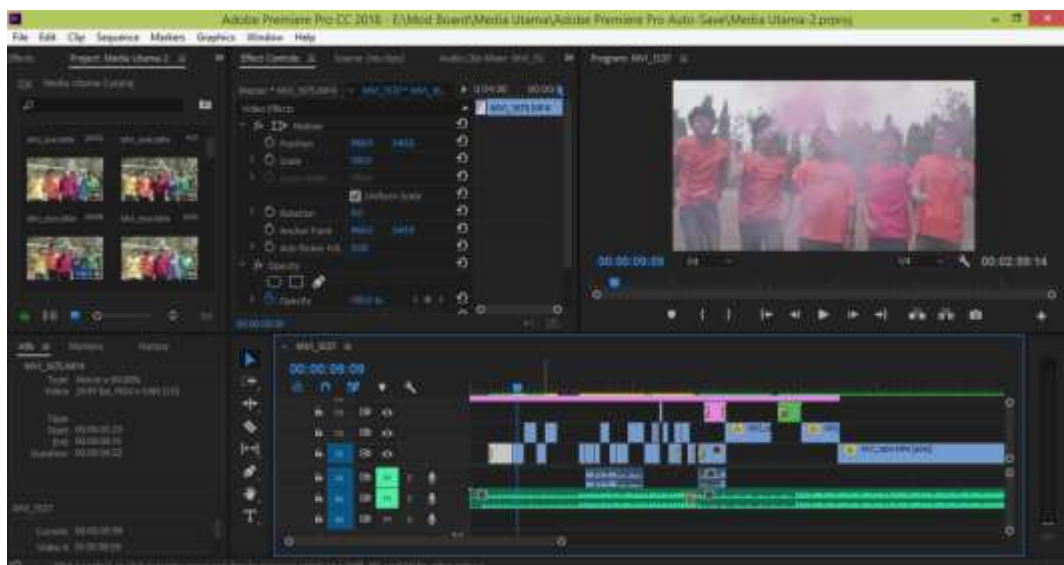
- *Editing Rough Cut*

*Editing* adalah proses yang menggabungkan beberapa *footage* untuk dijadikan satu scene film. Proses ini juga melewati tahap seleksi *footage* yang dirasa cukup baik untuk digabungkan dengan *footage* yang lain. Pada proses *editing*, *software* yang digunakam adalah Adobe Premiere Pro CC.



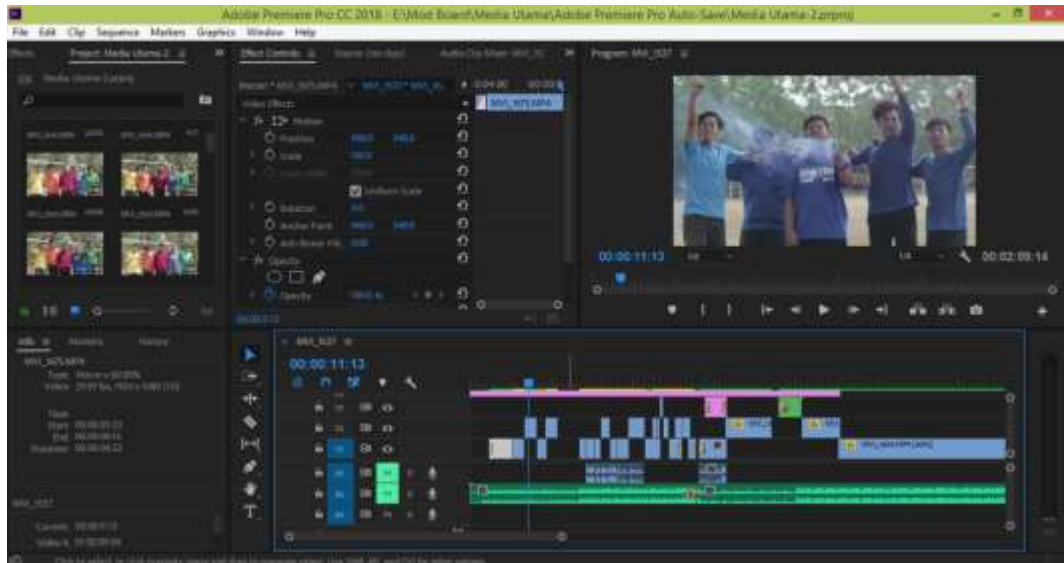
Gambarl IV.1 *Rought Cut*  
 Sumber: Dokumentasi Pribadi (2019)

*Rough Cut 1* proses *editing* pada *scene 1* menggabungkan *shot-shot* yang masih belum rapi tapi tersusun berdasarkan naskah yang telah dibuat untuk ke tahap *shot* selanjutnya.



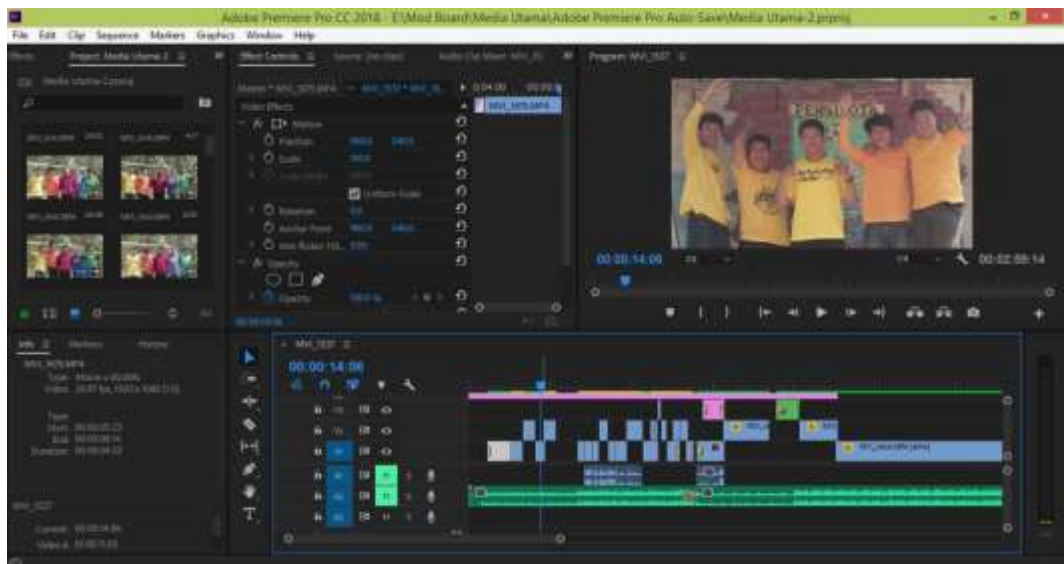
Gambarl IV.2 *Rought Cut*  
 Sumber: Dokumentasi Pribadi (2019)

*Rough Cut 2* proses *editing* masih pada *scene 1* untuk menggabungkan *shot-shot* yang masih belum rapi tapi tersusun berdasarkan naskah yang telah dibuat untuk ke tahap *shot* selanjutnya.



Gambarl IV.3 *Rough Cut*  
 Sumber: Dokumentasi Pribadi (2019)

*Rough Cut 3* proses *editing* masih pada *scene 1* untuk menggabungkan *shot-shot* yang masih belum rapi tapi tersusun berdasarkan naskah yang telah dibuat untuk ke tahap shot selanjutnya.



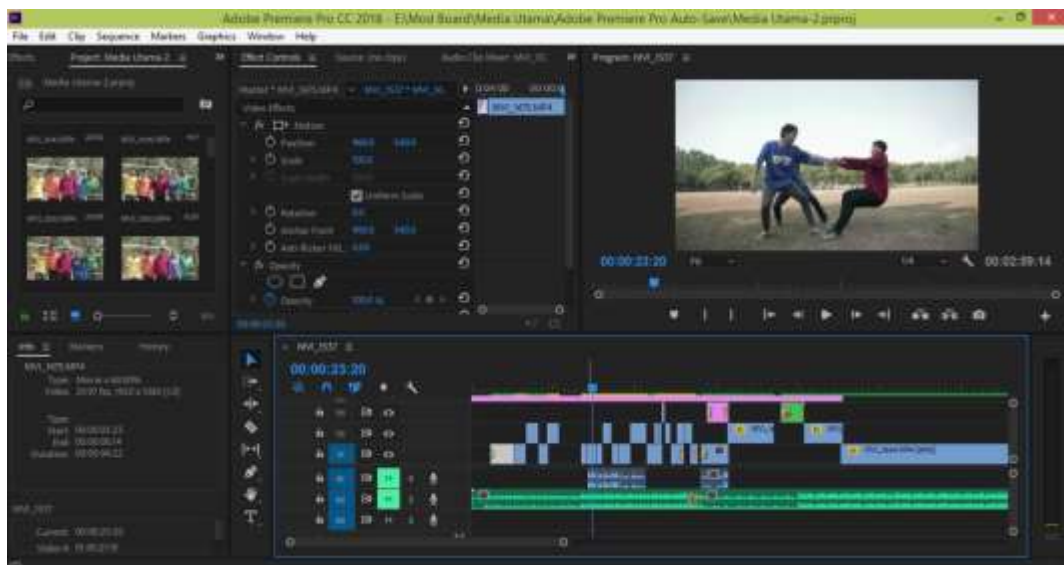
Gambarl IV.4 *Rough Cut*  
 Sumber: Dokumentasi Pribadi (2019)

*Rough Cut 4* proses *editing* masih pada *scene 1* untuk menggabungkan *shot-shot* yang masih belum rapi tapi tersusun berdasarkan naskah yang telah dibuat untuk ke tahap shot selanjutnya.



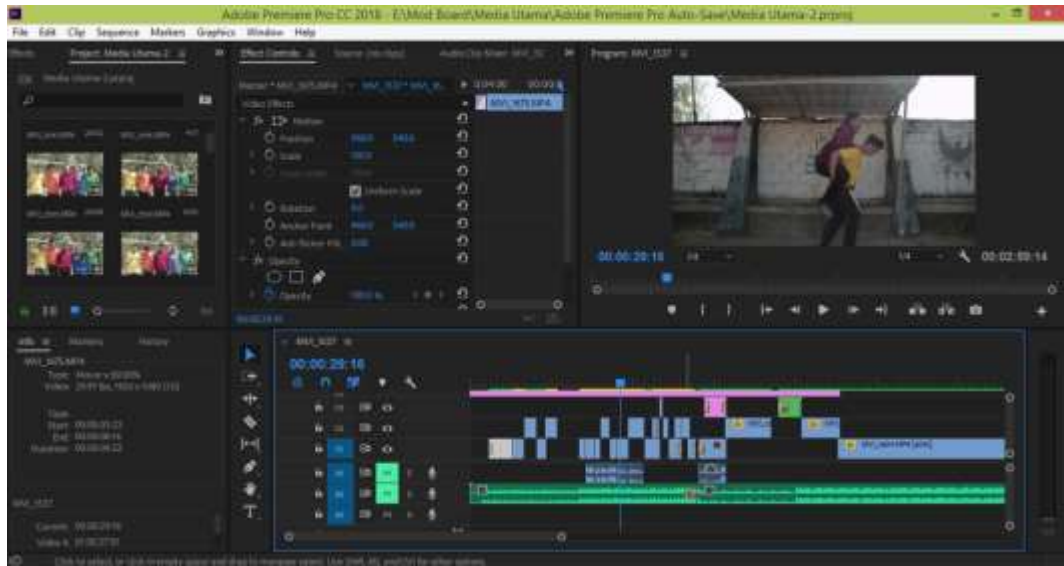
Gambarl IV.5 *Rought Cut*  
 Sumber: Dokumentasi Pribadi (2019)

*Rough Cut 5* proses *editing* masih pada *scene 1* untuk menggabungkan *shot-shot* yang masih belum rapi tapi tersusun berdasarkan naskah yang telah dibuat untuk ke tahap shot selanjutnya.



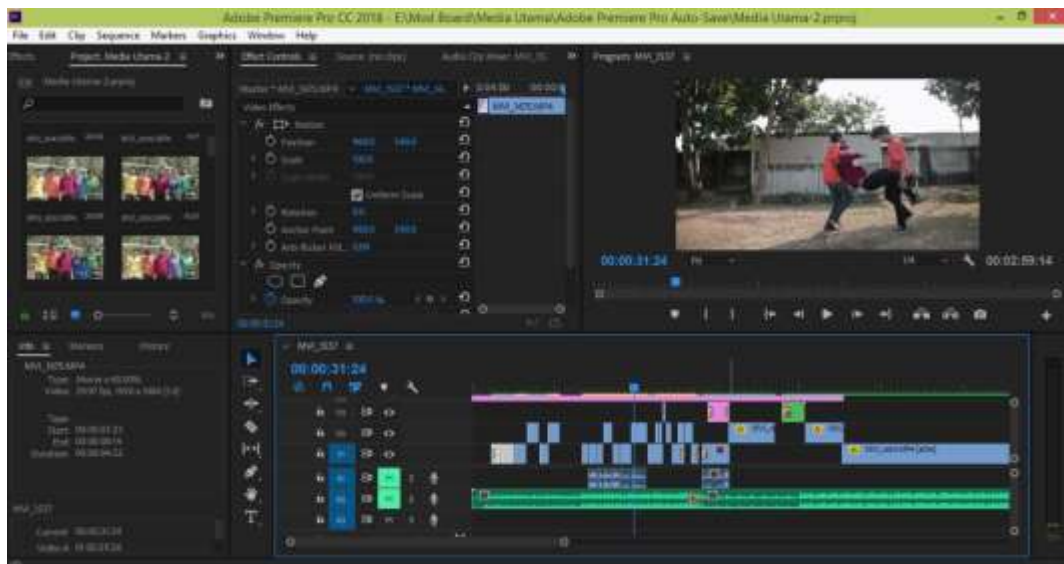
Gambarl IV.6 *Rought Cut*  
 Sumber: Dokumentasi Pribadi (2019)

*Rough Cut 6* proses *editing* masih pada *scene 2* untuk menggabungkan *shot-shot* yang masih belum rapi tapi tersusun berdasarkan naskah yang telah dibuat untuk ke tahap shot selanjutnya.



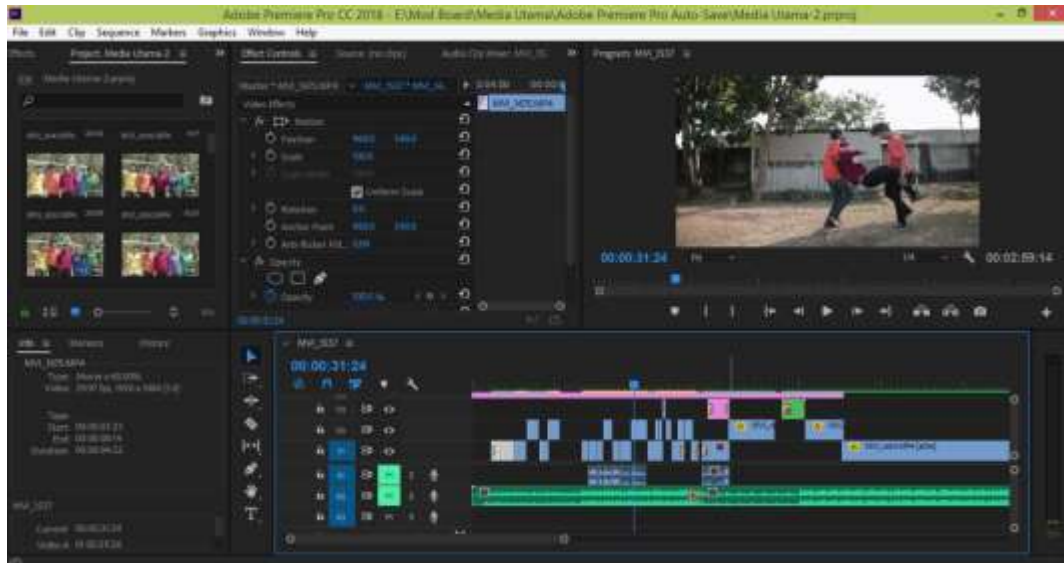
Gambarl IV.7 *Rough Cut*  
 Sumber: Dokumentasi Pribadi (2019)

*Rough Cut 7* proses *editing* masih pada *scene 2* untuk menggabungkan *shot-shot* yang masih belum rapi tapi tersusun berdasarkan naskah yang telah dibuat untuk ke tahap shot selanjutnya.



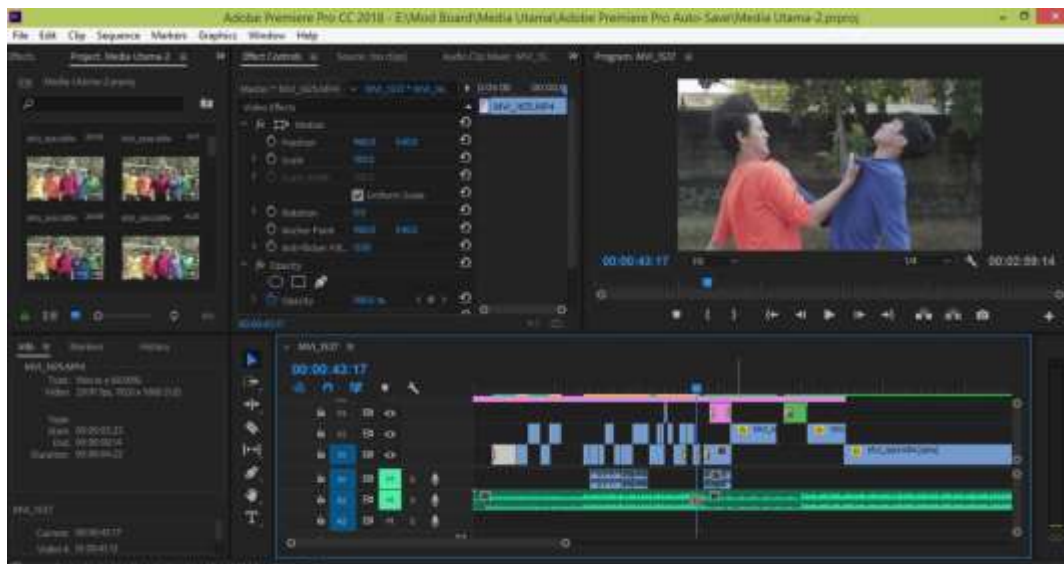
Gambarl IV.8 *Rough Cut*  
 Sumber: Dokumentasi Pribadi (2019)

*Rough Cut 8* proses *editing* masih pada *scene 2* untuk menggabungkan *shot-shot* yang masih belum rapi tapi tersusun berdasarkan naskah yang telah dibuat untuk ke tahap shot selanjutnya.



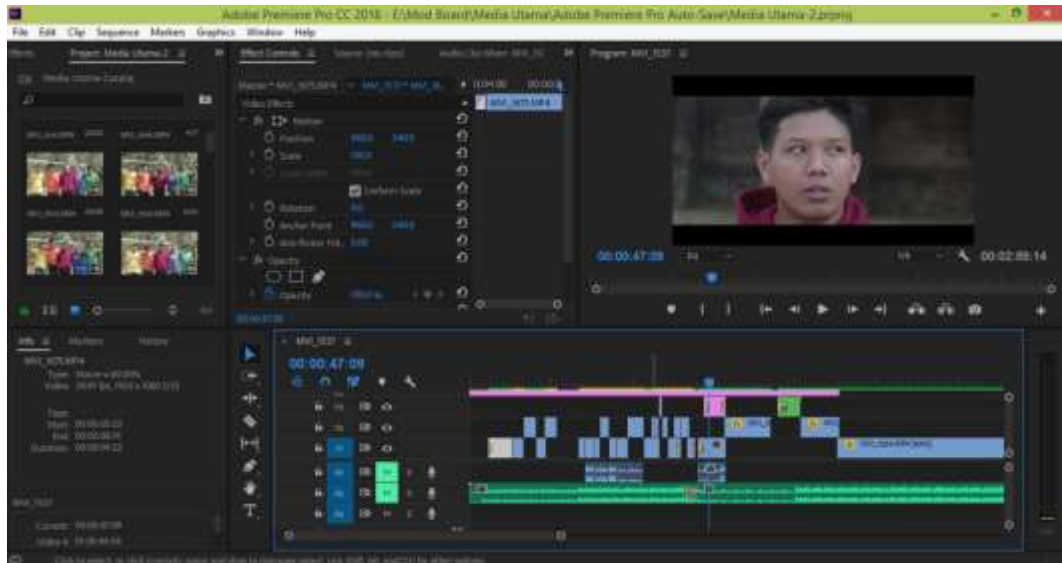
Gambarl IV.9 *Rought Cut*  
 Sumber: Dokumentasi Pribadi (2019)

*Rough Cut 9* proses *editing* masih pada *scene 2* untuk menggabungkan *shot-shot* yang masih belum rapi tapi tersusun berdasarkan naskah yang telah dibuat untuk ke tahap shot selanjutnya.



Gambarl IV.10 *Rought Cut*  
 Sumber: Dokumentasi Pribadi (2019)

*Rough Cut 10* proses *editing* masih pada *scene 2* untuk menggabungkan *shot-shot* yang masih belum rapi tapi tersusun berdasarkan naskah yang telah dibuat untuk ke tahap shot selanjutnya.



Gambar IV.11 *Rought Cut*  
 Sumber: Dokumentasi Pribadi (2019)

*Rough Cut 11* proses *editing* masih pada *scene 3* untuk menggabungkan *shot-shot* yang masih belum rapi tapi tersusun berdasarkan naskah yang telah dibuat untuk ke tahap *shot* selanjutnya.

- *Mix Sound*

Proses penggabungan suara dilakukan untuk menciptakan suasana yang sesuai dengan apa yang sudah diambil dari gambar-gambar yang sudah ada, Pada proses *editing sound* juga dilakukan untuk memberikan beberapa *effect* tertentu pada *sound*. Adapun *software* yang digunakan yaitu Audacity.

- *Color Grading*

Proses *colo grading* dilakukan pada saat semua proses *editing cut to cut*, *sound* sudah gabungan menjadi sebuah film. Proses *color grading* dilakukan untuk memberikan warna pada film agar menghasilkan warna yang sesuai dengan konsep cerita yang dibutuhkan. Proses *coloring* dilakukan dengan menggunakan *software* Adobe Premiere CC.



Gambarl IV.12 *Colouring*  
Sumber: Dokumentasi Pribadi (2019)

*Coloring* proses *editing* masih pada *scene 2* untuk memberikan setiap warna *footage* pada film agar menghasilkan warna yang sesuai dengan konsep cerita yang dibutuhkan.



Gambarl IV.13 *Colouring*  
Sumber: Dokumentasi Pribadi (2019)

*Coloring* masih pada *scene 2* untuk memberikan setiap warna *footage* pada film agar menghasilkan warna yang sesuai dengan konsep cerita yang dibutuhkan.





Gambarl IV.14 *Colouring*  
Sumber: Dokumentasi Pribadi (2019)

*Coloring* pada *scene 3* untuk memberikan suasana pada setiap *footage* pada film agar menghasilkan warna yang sesuai dengan konsep cerita yang dibutuhkan.

#### IV.2.4 *Final Project Media Utama*

*Final Project* video media utama yaitu Film Suporter Indonesia dengan judul “Beda Atribut Jangan Ribut” memiliki kualitas 1080 x 720 Full HD dengan aspek ratio 2:35:1. Film Suporter Indonesia ini didistribusikan di sosial media seperti Youtube, Instagram dan khalayak dapat menikmati dan mengakses secara langsung maupun dengan cara melihat poster dari media pendukung.



Gambarl IV.1 *Scene 1*  
Sumber: Dokumentasi Pribadi (2019)



Gambarl IV.2 *Scene 1*  
Sumber: Dokumentasi Pribadi (2019)

*Scene 1 Shot 2* memperlihatkan para pendukung dari identitas supporter Bobotoh dengan suasana ramai bersorak seperti halnya mendukung tim kebangganya.



Gambarl IV.3 *Scene 2*  
Sumber: Dokumentasi Pribadi (2019)

*Scene 2 Shot 1* memperlihatkan pendukung dari identitas supporter Bobotoh mengajak tawuran kepada pemuda pada pemeran utama film pendek ini.



Gambarl IV.4 *Scene 2*  
Sumber: Dokumentasi Pribadi (2019)

*Scene 2 Shot 4* memperlihatkan pendukung dari identitas suporter Bobotoh dan identitas dari suporter The Jakmania saling tawuran.



Gambarl IV.5 *Scene 3*  
Sumber: Dokumentasi Pribadi (2019)

*Scene 3 Shot 1* memperlihatkan pemuda suporter sepak bola Indonesia yang tidak nyaman melihat antar suporter tawuran disekitarnya dan berniat untuk memberhentikan aksi tawuran tersebut.



Gambarl IV.6 Scene 4  
Sumber: Dokumentasi Pribadi (2019)

*Scene 4 Shot 6* memperlihatkan akhir film pendek ini para suporter saling merangkul untuk tidak membedakan warna identitas pada setiap tim yang didukungnya dan memperlihatkan *headline* pada akhir film yaitu “Beda Atribut Jangan Ribut”.

#### **IV.2 Media Pendukung**

Media pendukung yang diproduksi digunakan untuk memperkuat dan melengkapi pesan dari persuasi pada media utama Film Suporter Indonesia. Adapun teknis produksi dari media pendukung Film Suporter Indonesia diantaranya:

a. Poster Cetak

Poster merupakan sebuah media yang dapat membantu mendukung Film Suporter Indonesia yang dapat dilihat langsung pada area stadion dan jalan raya ketika suporter ingin menonton pertandingan klub kebanggaanya. Poster cetak ini merupakan poster foto syal dengan warna yang menyatukan setiap rivalitas suporternya.



Gambar IV.1 Poster Cetak 1  
Sumber: Dokumentasi Pribadi (2019)

Poster Cetak 1 ini merupakan poster foto syal dengan warna ungu yaitu suporter Benteng Viola (Persita) dan warna kuning yaitu suporter dari Benteng Mania (Persikota) yang bertujuan untuk menyatukan setiap rivalitas suporternya.



Gambar IV.2 Poster Cetak 2  
Sumber: Dokumentasi Pribadi (2019)

Poster Cetak 2 ini merupakan poster foto syal dengan warna oren yaitu suporter The Jakmania (Persija) dan warna biru yaitu suporter dari Boboth (Persib) yang bertujuan untuk menyatukan setiap rivalitas suporternya.



Gambar IV.3 Poster Cetak 3  
Sumber: Dokumentasi Pribadi (2019)

Poster Cetak 3 ini merupakan poster foto syal dengan warna biru yaitu suporter Aremania (Arema) dan warna hijau yaitu suporter dari Bonek Mania (Persebaya) yang bertujuan untuk menyatukan setiap rivalitas suporter mereka.

- Media : Poster cetak
- Material : Art paper
- Ukuran : 29.7 cm x 442 cm
- Teknis produksi : Cetak *Offset*

b. Poster Digital

Konten Instagram yang dibuat merupakan poster poster digital perancangan pada kampanye sosial ini. Untuk membangun AISAS secara bertahap kepada khalayak sasaran.



Gambar IV.4 Konten Instagram 1  
Sumber: Dokumentasi Pribadi (2019)

Poster Digital 1 ini merupakan poster dengan huruf berwarna kuning (suporter Benteng Mania) dengan *background* berwarna ungu (suporter Benteng Viola) yang bertujuan untuk menyatukan setiap rivalitas suporternya.





Gambar IV.5 Konten Instagram 2  
Sumber: Dokumentasi Pribadi (2019)

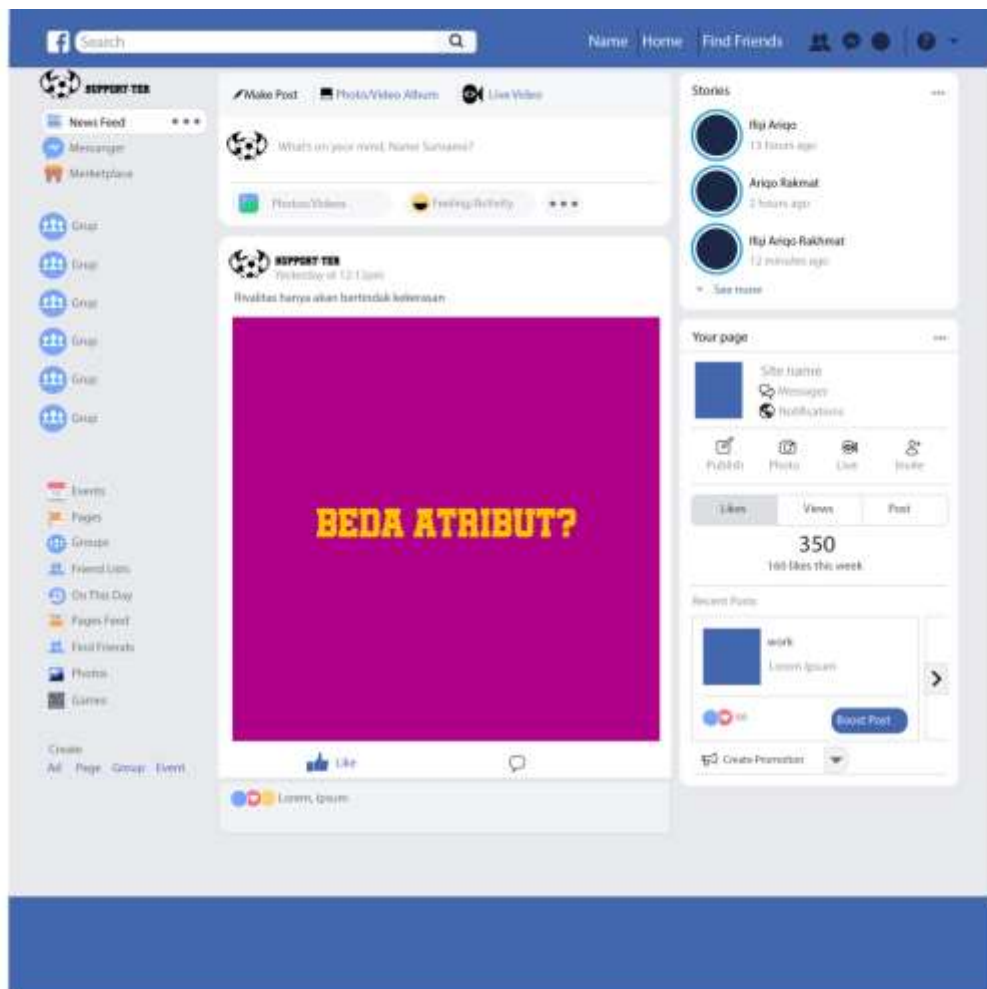
Poster Digital 2 ini merupakan poster dengan huruf berwarna oren (suporter The Jakmania) dengan *background* berwarna biru (suporter Bobotoh) yang bertujuan untuk menyatukan setiap rivalitas suporternya.



Gambar IV.6 Konten Instagram 3  
Sumber: Dokumentasi Pribadi (2019)

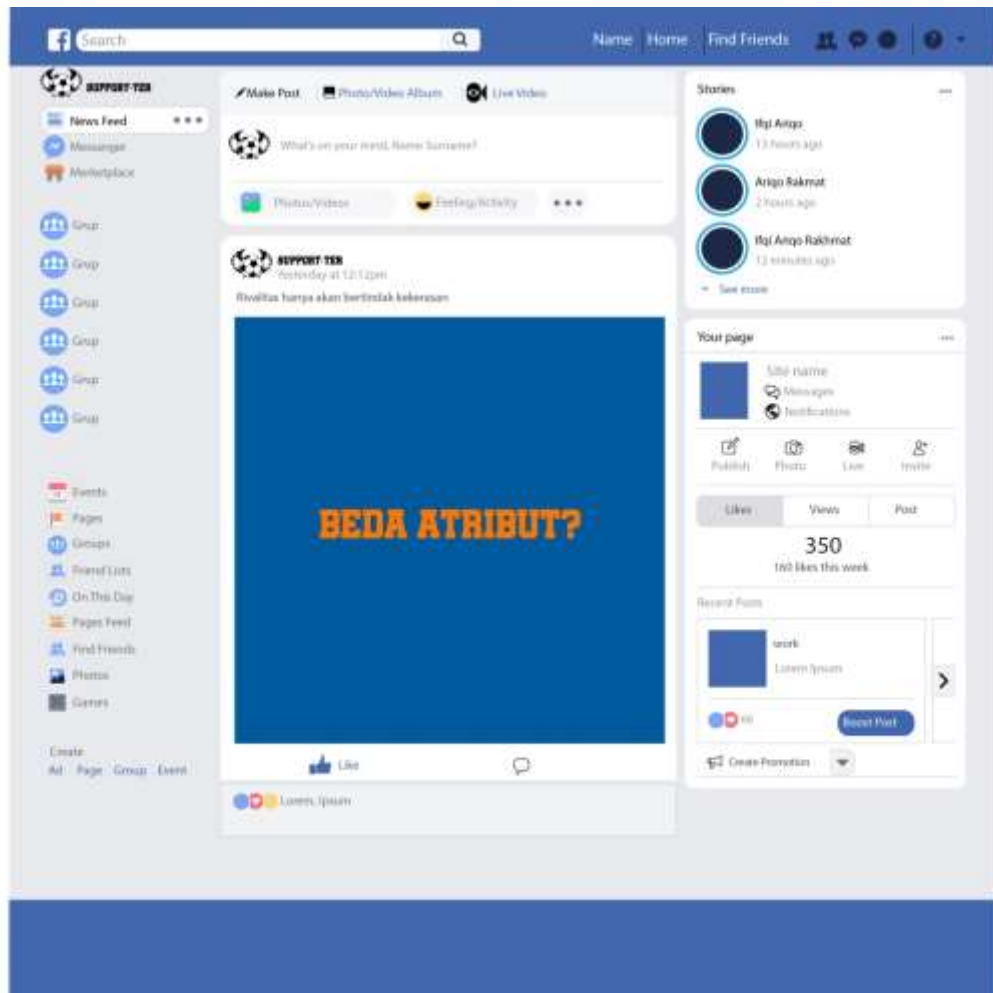
Poster Digital 3 ini merupakan poster dengan huruf berwarna biru (suporter Aremania) dengan *background* berwarna hijau (suporter Bonek Mania) yang bertujuan untuk menyatukan setiap rivalitas suporternya.

- Media : Konten Instagram
- Material : Digital Jpeg
- Ukuran : 1:1 aspek ratio
- Teknis produksi : Digital



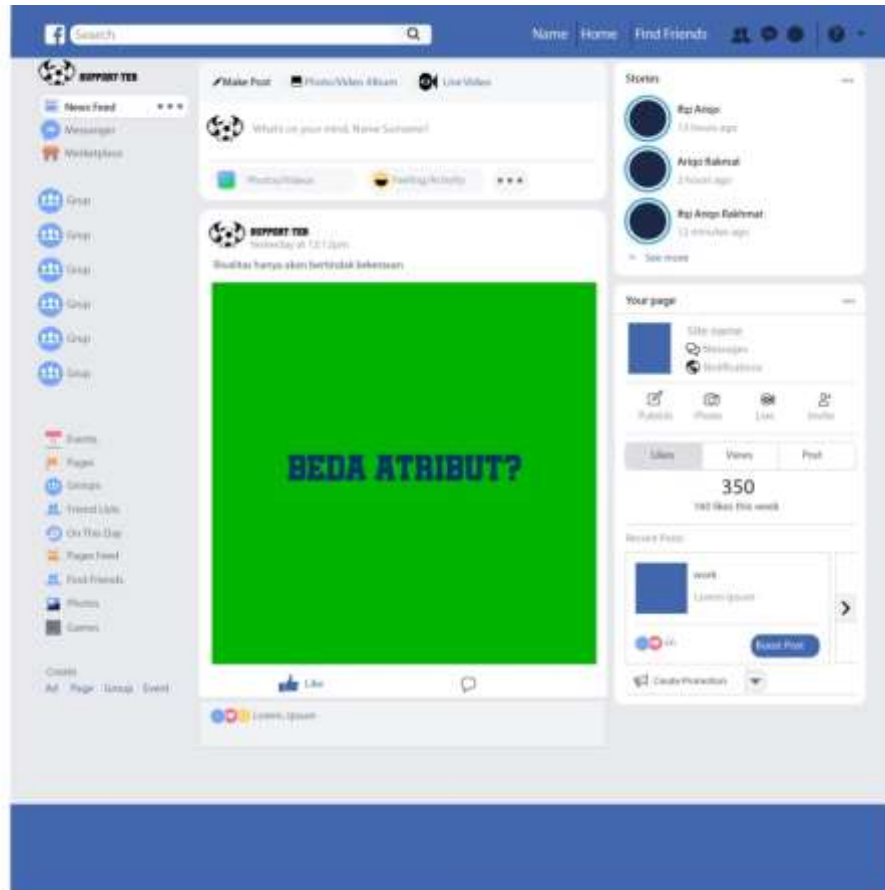
Gambar IV.7 Konten Facebook 1  
Sumber: Dokumentasi Pribadi (2019)

Poster Digital 4 ini merupakan poster dengan huruf berwarna kuning (suporter Benteng Mania) dengan *background* berwarna ungu (suporter Benteng Viola) yang bertujuan untuk menyatukan setiap rivalitas suporternya.



Gambar IV.8 Konten Facebook 2  
Sumber: Dokumentasi Pribadi (2019)

Poster Digital 5 ini merupakan poster dengan huruf berwarna oren (suporter The Jakmania) dengan *background* berwarna biru (suporter Bobothoh) yang bertujuan untuk menyatukan setiap rivalitas suporternya.



Gambar IV.9 Konten Facebook 3  
 Sumber: Dokumentasi Pribadi (2019)

Poster Digital 6 ini merupakan poster dengan huruf berwarna biru (suporter Aremania) dengan *background* berwarna hijau (suporter Bonek Mania) yang bertujuan untuk menyatukan setiap rivalitas suporternya.

- Media : Konten Facebook
- Material : Digital Jpeg
- Ukuran : 170 x 170 px
- Teknis produksi : Digital

Konten sosial media Instagram dan Facebook ini untuk menyampaikan kebutuhan pesan pesan di media sosial yang berkaitan dengan Film Suporter Indonesia. Sehingga media sosial yang dimiliki oleh Film Suporter Indonesia dapat memberikan pesan-pesan penting dalam rivalitas suporter sepak bola Indonesia. Pada Instagram dan Facebook poster digital untuk *attention* dan *interest* diupload langsung untuk tertuju pada khalayak sasaran.

### Media Pengingat

- *T-shirt* (Kaos)

Media pengingat yang berhubungan dengan perancangan kampanye sosial ini yaitu kaos. Kaos adalah pakaian yang digunakan oleh khalayak sasaran dalam kegiatan sehari-hari. Kaos dapat mengkomunikasikan visual seperti tulisan dan gambar. Pemilihan kaos sebagai media pengingat karena fungsi dari kaos yang dapat digunakan pada khalayak sehari-hari.



Gambar IV.10 *T-Shirt*  
Sumber: Dokumentasi Pribadi (2019)

- Media : *T-shirt*
- Material : Combed 30s
- Ukuran : S
- Teknis produksi : Sablon Dtg

- Bendera

Bendera merupakan atribut yang sering dibawa untuk menonton pertandingan klubnya, atribut bendera masing-masing suporter dengan bertuliskan dukungan klubnya. Bendera berbentuk kain persegi panjang dengan bahan kain. Pemilihan bendera sebagai media pengingat dikarenakan khalayak sasaran yaitu suporter sering membawa bendera atribut untuk menonton pertandingan sepak bola.



Gambar IV.11 Bendera  
Sumber: Dokumentasi Pribadi (2019)

- Media : Bendera
- Material : Bsway
- Ukuran : 120 cm x 80 cm
- Teknis produksi : Sablon

- Topi

Topi adalah pakaian yang berfungsi sebagai penutup kepala sebagai pelindung dari sinar matahari. Dalam acara penting atau upacara penting topi menjadi pakaian yang diharuskan, Maka dari itu topi dipilih untuk menjadi salah satu media yang tepat untuk dijadikan media pengingat karena khalyak sasaran sering menggunakan topi untuk menonton pertandingan sepak bola.



Gambar IV.12 Topi  
Sumber: Dokumentasi Pribadi (2019)

- Media : Topi
- Material : Hijet atau Lotto
- Teknis produksi : Sablon

- *Cutting* Stiker dan Pin

Stiker dan Pin merupakan media informasi berupa tulisan visual yang berbahan kertas kecil atau plastik yang dapat diaplikasikan dimana saja. Stiker dapat ditempelkan pada barang-barang yang berkaitan dengan khalayak sasaran. 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.



Gambar IV.13 Stiker dan Pin  
Sumber: Dokumentasi Pribadi (2019)

- Media : Stiker dan Pin
- Material : Vinyl (Laminasi Doff)
- Ukuran : 5 cm x 5 cm
- Teknis produksi : Cetak *Offset*
- *Key Chain*



*Key Chain* merupakan media informasi berupa tulisan visual yang berbahan acrylic atau plastik yang dapat diaplikasikan dimana saja. *Key chain* dapat digantungkan pada barang-barang yang berkaitan dengan khalayak sasaran. Maka dari itu *key chain* dipilih menjadi salah satu media yang tepat untuk dijadikan media pengingat karena dapat diaplikasikan pada benda yang berkaitan dengan khalayak sasaran.



Gambar IV.14 *Key Chain*  
Sumber: Dokumentasi Pribadi (2019)

- Media : *Key Chain*
- Material : Acrylic
- Ukuran : 6 cm x 10 cm
- Teknis produksi : Digital Print
- Botol *Tumbelr*

*Tumbler* merupakan alat botol minuman yang berfungsi untuk minuman panas maupun dingin dan dapat dibawa kemana saja. Penambahan judul film atau *headline* agar menjadi *gimmick* dari Film Suporter Indonesia ini. *Tumbler* ini dapat digunakan oleh Suporter (khalayak) pada saat menonton pertandingan klub sepak bola yang didukungnya.



Gambar IV.15 Botol *Tumbler*  
Sumber: Dokumentasi Pribadi (2019)

- Media : Botol *Tumbler*
- Material : *Stainless*
- Ukuran : 500ml
- Teknis produksi : Cetak laser