BAB IV
TEKNIS PRODUKSI MEDIA

4.1 Konsep Teknis Media

Konsep teknis ini meliputi 3 tahapan , yaitu:

- Manual.
- Pengolahan dengan computer.
- Penentuan material.

4.1.1 Manual

yang dimaksudkan dengan tahap manual ini adalah perancangan grafis dengan menggunakan keterampilan tangan dan alat-alat gambar (non mesin), meliputi pembuatan sketsa ilustrasi/gambar dengan menggunakan pensil.

4.1.2 Pengolahan Dengan Komputer

Setelah sketsa gambar selesai dibuat, gambar itu kemudian di scan, kemudian diolah dengan menggunakan komputer. pada tahap ini meliputi tehnik pewarnaan, memasukan teks (typografi), penentuan format dan penyusunan layout, serta menambahkan efek-efek khusus pada desain yang dibuat.

Program komputer grafik (software grafis) yang digunakan dalam melakukan pengolahan ini adalah Corel draw dan Adobe photoshop.

4.1.3 Penentuan Material

Setelah rancangan (desain) selesai, kemudian penentuan material yang akan digunakan untuk proses cetak.

Konsep teknis merupakan konsep media berdasarkan hal-hal yang berkaitan dengan teknik pembuatannya. Hal-hal yang berkaitan dengan teknis pembuatan antara lain :

a. Material

Yang berarti bahan apa yang digunakan untuk membuat sebuah media, sebagai contoh apakah media tersebut akan dibuat dengan material kertas, kayu, kain, plastik, atau campuran berbagai material.

b. Ukuran

Hal ini berkaitan dengan ukuran fisik sebuah media artinya seberapa lebar, besar, panjang, atau tinggi sebuah media.

c. Teknik Pembuatan

Hal ini berkaitan dengan cara pembuatan sebuah media, misalnya apakah media tersebut dibuat melalui teknik cetak, sablon, print out atau teknik lainnya.

d. Teknis Media

Material Cetak

Konsep teknis merupakan konsep media yang berkaitan dengan teknis pembuatan. Didalamnya menyangkut penggunaan material / bahan yang akan digunakan untuk membuat sebuah media. Dalam kampanye ini, setiap item menggunakan material berbeda.

Dalam pembuatan media-media ini tahap pertama yaitu membuat sketsa terlebih dahulu, setelah melakukan tahapan sketsa maka tahap kedua adalah scanning untuk diolah di komputer. Gambar tersebut diolah dengan menggunakan program

Corel draw dan Adobe Photoshop. Pada tahap awal menggambar di Corel draw terlebih dahulu dengan menentukan ukuran bidang gambar yang akan digunakan dan untuk penempatan lay-out dan tipografi juga ikut dibuat disini. Setelah semua pengerjaan selesai kemudian memasukkan gambar yang sudah diolah di Corel ke dalam bidang kerja di Adobe Photoshop untuk menaikan kecerahan warna untuk hasil cetak yang lebih baik.

2.4 Teknis Produksi Media

a. Poster

Poster ini adalah media pendukung dari tahapan kampanye yeng terbagi menjadi 3 tahapan. Dimana fungsi dan pesan yang ada didalamnya berbeda menurut tahapan yang di laksanakan.

- Ukuran : A2 (42.0 cm x 59.4 cm)
- Material : Glosy 220 grm dengan laminasi UV
- Teknis : Offset Print / Laser Print





Gambar IV.1 *Poster*

Poster Tahap 1 : Pada tahap ini poster digunakan sebagai pesan pembuka permulaan kampanye agar target audience mengerti bahwa kampanye tanggap gempa untuk anak-anak ini sedang berlangsung.

Poster Tahap 2 : Pada tahap ini poster digunakan sebagai pelengkap informasi dari buku panduan gempa agar target audience mampu mengingat pesan yang disampaikan pada buku panduan gempa.

Poster Tahap 3 : Pada tahap ini poster digunakan sebagai penutup kampanye.

b. Spanduk

Spanduk ini adalah media untuk mempromosikan kampanye yang akan berlangsung kepada target audience, yang didalamnya berisi pesan persuasif untuk mengikuti kampanye ini.

- Ukuran : 1,2 m x 4 m
- Material : Kain
- Teknis : Sablon sparasi



Gambar IV.2 *Spanduk*

c. Buku Bergambar

Buku bergambar ini adalah media utama dalam kampanye tanggap gempa untuk anak-anak, dimana didalamnya berisikan informasi tentang gempa dan cara cara menghadapi gempa dalam situasi tertentu.

Cover Depan dan Belakang

- Ukuran : A5 (21.0 cmx 14.8 cm)
- Materia l: Art Paper 240 Grm
- Teknis : Print Laser



Gambar IV.3 *Cover buku bergambar*

Isi Buku

- Ukuran : A5 (21.0 cmx 14.8 cm)
- Material : Art Paper 120 Grm
- Teknis : Print Laser



Gambar IV.4 *Isi buku bergambar*

d. Kalender

Kalender ini sebagai media pengingat dimana memiliki informasi yang tahan lama dibandingkan media lainnya. Dimana isi pesan yang tertulis pada kalender tersebut adalah ajakan atau himbauan agar anak dapat mengerti dan peka terhadap bahaya gempa.

- Ukuran : A3 42 cm x 29.7 cm
- Material : Art paper 240 grm
- Teknis : Digital Printing
- Isi Pesan : Sebarkan informasi tentang gempa
  7 Persiapan sebelum gempa
  Jauhi barang yang berjatuhan
  Hentikan Kendaraanmu saat gempa
  Hati hati dengan sekitarmu
  Kita tak boleh panik



Gambar IV.5 *Kalender*

e. Pulpen dan pensil

Pulpen dan pensil adalah alat yang paling dekat dengan anak-anak sekolah. Maka alat ini akan dijadikan media pengingat dalam kampanye ini.

- Ukuran : Menyesuaikan
- Material : Plastik
- Teknis : Digital Printing



Gambar IV.6 *Pulpen dan Pensil*

f. Jadwal Pelajaran (Gimmick)

Jadwal Pelajaran adalah alat yang paling dekat dengan anak-anak sekolah. Maka alat ini akan dijadikan media pengingat dalam kampanye ini. Dengan pesan singkat didalamnya untuk memotivasi anak agar percaya diri terhadap gempa.

- Ukuran : A4 (21 cm x 29.7 cm)
- Material : Inject paper
- Teknis : Digital Printing
- Isi Pesan : Aku pintar, karna aku mengerti gempa.



Gambar IV.7 *Jadwal pelajaran*

g. Name Tag Buku Pelajaran (Gimmick)

Penanda buku atau name tag buku adalah alat yang cocok untuk dijadikan media pengingat dalam kampanye ini. Karena anak sering melihat buku pelajarannya saat belajar baik dirumah atau disekolah. Penyajian media ini tentunya dengan pesan singkat didalamnya untuk memotivasi anak dalam mengenal gempa.

- Ukuran : 8 cm x 4.5 cm
- Material : Stiker
- Teknis : Digital Printing
- Isi Pesan : Kita tak boleh panik

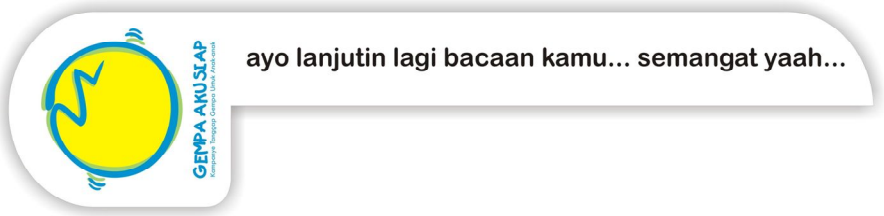


Gambar IV.8 *Nametag buku pelajaran*

h. Pembatas buku (Gimmick)

Membaca adalah hal yang paling sering dilakukan oleh anak-anak, oleh karena itu dibuatlah media pembatas buku untuk mengingat kampanye tanggap gempa ini.

- Ukuran : 27.5 cm x 6.5 cm
- Material : Plastik
- Teknis : Digital Printing



Gambar IV.9 *Pembatas buku*

i. Note Book (Gimmick)

Merupakan pengaplikasian dari layout visual yang berisikan pesan pengingat dibagian dalam lembaran-lembaran isinya. Pesan yang dibuat dalam media ini adalah pesan bersambung dari setiap lembarannya, dimana inti pesan yang dibuat adalah untuk mengingatkan agar tetap waspada dan tidak panik jika terjadi gempa.

- Ukuran : 10 cm x 14 cm
- Material : Cover – Glosy paper
  Isi – Hvs Paper 80 grm
- Teknis : Digital Printing
- Isi Pesan : Tetap waspada ya
  Jika ada gempa
  Ingat, Jangan panik
  Keselamatan dimulai dari dirimu sendiri



Gambar IV.10 *Note book*

j. **Mug / Gelas (Gimmick)**

Media ini sebagai pengingat dengan memunculkan identitas visual dan tokoh kampanye sebagai pengingat dan dijadikan sebagai merchandise dalam kampanye ini.

- Ukuran : 9.5 cm x 8 cm
- Material : Keramik
- Teknis : Press digital
- Isi Pesan : Gempa Aku Siap



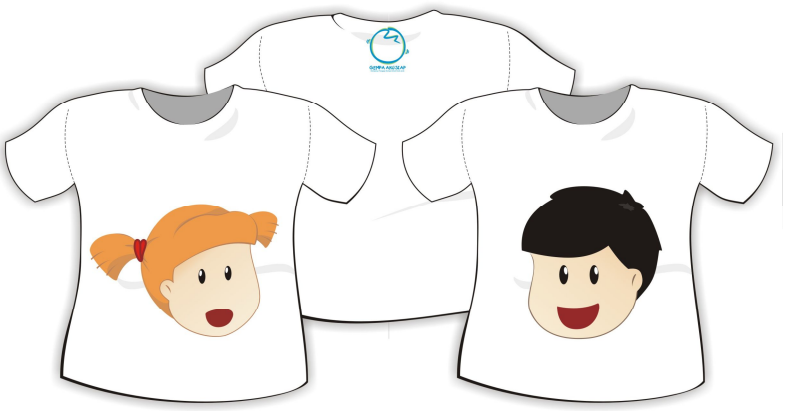


Gambar IV.11 *Mug & Alternatif nya*

k. T-shirt

Media ini sebagai pengingat dengan memunculkan identitas visual dan tokoh kampanye sebagai pengingat dan dijadikan sebagai merchandise dalam kampanye ini.

- Ukuran : 8-10 tahun, S
- Material : Combat 20S
- Teknis : Press digital / Sablon
- Isi Pesan : Gempa aku siap



Gambar IV.12 *Kaos T-shirt*



Gambar IV.13 *Alternatif Kaos T-shirt*

I. Jam dinding

Merupakan pengaplikasian dari layout visual yang berisikan pesan informasi yang digunakan sebagai merchandise.

- Ukuran : 24 cm x 24 cm
- Material : Glosy Paper 220 grm
- Teknis : Digital Printing
- Isi Pesan : Gempa Aku Siap



Gambar IV.14 *Jam dinding*