BAB IV

MEDIA DAN TEKNIS PRODUKSI

4.1 Teknis Produksi

Pada pembuatan media kampanye ini memerlukan beberapa tahap. Tahap pertama adalah mengumpulkan berbagai data untuk mendukung informasi yang akan dimasukan ke dalam media. Tahap kedua adalah menyiapkan ide dan konsep dari pengolahan data yang di dapat pada tahap pertama. Tahap ketiga adalah mencari reverensi visual dan melakukan seketsa visual. Tahap terakhir adalah eksekusi di komputer dengan mengunakan program program tertentu. Dalam tahap tersebut membutuhkan sarana penunjang berupa *hardware* (perangkat keras) dan *software* (perangkat lunak).

4.1.1 *Hardware* (Perangkat Keras)

Hardware yang digunakan dalah seperangkat komputer dan sebuah pemindai. Jika dibagi-bagi berdasarkan bagian, ada beberapa bagian yang di bagi sebagai berikut :

- *Monitor*
- *Central Processing Unit (CPU)*
- *Keyboard*
- *Mouse*
- *Pemindai*

4.1.2 *Software* (Perangkat Lunak)

- Microsfoft Word 2007, yaitu *software* yang digunakan untuk mengolah data untuk dimasukan ke dalam media kampanye.
- CorelDRAW X4, yaitu *software* yang digunakan untuk mengunakan grafis logo, *layout,* dan tampilan pada media kampanye.
- Adobe Photoshop CS3, yaitu *software* yang digunakan untuk memberikan efek pada foto
- Photo Scape V3.4, yaitu *software* yang juga digunakan untuk edit foto dan juga *melayout* kampanye.

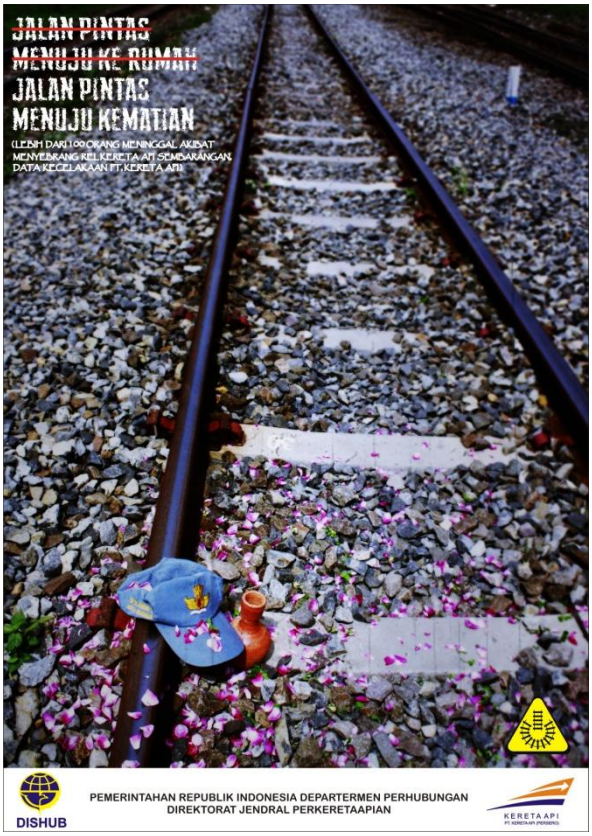
4.1.3 Kamera 1000 D

Kamera digunakan sebagai alat pembuatan media utama, dan juga untuk mencari data referensi visual secara langsung.

4.2 Tampilan Media

4.2.1 Tampilan Media Utama

Media utapa pada kampanye ini adalah poster maka lprosesnya adalah sebagai berikut.



Gambar 4.1 Kampanye Media Utama.

(Sumber dokumentasi sendiri)

1. Visual utamanya adalah berupa rel kereta api yang terdapat topi anak SMA, kendi dan juga di taburi bunga seperti di kuburan, arti dari visualisai tersebut adalah menggambarkan bahwa banyaknya korban meninggal akibat masyarakat yang tidak tertib dan kurangnya kesadaran akan peraturan yang ada.
2. Headlinenya adalah “JALAN PINTAS MENUJU KE RUMAH, JALAN PINTAS MENUJU KEMATIAN” dengan coretan pada kalimat “JALAN PINTAS MENUJU KE RUMAH”. Arti dari headline ini adalah di karenakan karena rata-rata korban akibat tertabrak, terserempet dan terlintas adalah orang-orang yang setiap harinya

beraktifitas di sekitar rel kereta api, mereka berlalu-lalang pergi bekerja, bersekolah dan kuliah. Akibatnya bukan rumah yang dituju melainkan kematian yang didapat, karena itu kata “JALAN MENUJU KE RUMAH” dicoret.

3. Sub headline di sini adalah lebih kepada menerangkan fakta yang ada tentang masalah ini dan sumbernya, maka ditulis (lebih dari 100 orang meninggal akibat menyebrang rel kereta api sembarangan data kecelakaan PT. KERETA API).
4. Logo kampanye mengunakan visual rel kereta api yang berbentuk *icon turn off* di dalam segitiga berwarna kuning. Logo tersebut bermakna lebih kepada untuk mengperingati kepada msyarakat dan para penumpang kereta api untuk tertib bertransportasi, karena dengan begitu masalh seperti ini sedikit demi sedikit berkurang atau tidak ada sama sekali.
5. Logo DISHUB dan PT. KERETA API (PERSERO) adalah sebagai indentitas jika kampanye ini bekerjasama dengan DISHUB dan PT. KERETA API (PERSERO).



Gambar 4.2 Kampanye Media Utama.

(Sumber dokumentasi sendiri)

1. Visual utamanya adalah berupa gerbong kereta api yang berlumuran darah di atap gerbongnya, yang menggambarkan bahwa karena banyaknya korban yang meninggal akibat penumpang yang naik di atap gerbong kereta api.
2. Headline pada kampanye ini adalah “BERANI COBA-COBA NAIK KE ATAP GERBONG KERETA API?” Karena dalam masalah ini para penumpang yang naik keatap gerbong adalah penumpang yang naik karena penuh, nekat, pemberani, bernyali tinggi, ikut-ikutan, dan juga coba-coba. Di sini yang di angkat dari sekian banyak adalah coba-coba.
3. Sub headline di sini adalah lebih kepada menerangkan fakta yang ada tentang masalah ini dan sumbernya, maka di tulis (lebih dari 70

orang meninggal dunia akibat naik ke atap kereta api data kecelakaan PT. KERETA API).

4. Logo kampanye mengunakan visual rel kereta api yang berbentuk *icon turn off* di dalam segitiga berwarna kuning. Logo tersebut bermakna lebih kepada untuk mengperingati kepada msyarakat dan para penumpang kereta api untuk tertib bertransportasi, karena dengan begitu masalh seperti ini sedikit demi sedikit berkurang atau tidak ada sama sekali.
5. Logo DISHUB dan PT. KERETA API (PERSERO) adalah sebagai indentitas jika kampanye ini bekerjasama dengan DISHUB dan PT. KERETA API (PERSERO).

4.2.2 Media Pendukung

1. Media Majalah



Gambar 4.3 Iklan Majalah

(Sumber dokumentasi sendiri)



Gambar 4.4 Iklan Majalah

(Sumber dokumentasi sendiri)

Ukuran : 18 x 23 cm dan 11,5 x 17,5 cm

Jenis Kertas : *Art Paper* 150 gsm

Teknis Cetak : Cetak Offset

Penempatan : DI *layout* pada majalah untuk remaja.

2. Media Koran



Gambar 4.5 Iklan Koran



Gambar 4.6 Iklan Koran

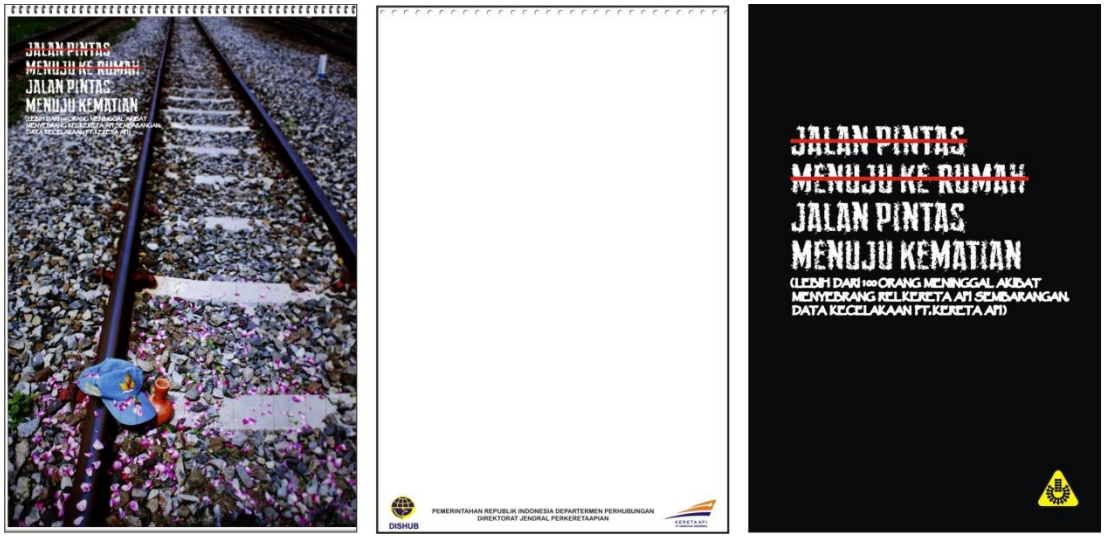
Ukuran : 33 x 23 cm dan 23 x 30 cm

Jenis Kertas : Koran 180 gsm

Teknis Cetak : Cetak offset

Penempatan : Di *layout* di Koran-koran di kota Bandung dan sekitarnya.

3. Note Book



Gambar 4.7 Buku catetan

Ukuran : 14.8 x 21 cm

Jenis Kertas : *Art Paper* 360 gsm, HVS 70 gsm

Teknis Cetak : Cetak offset

Penempatan : Di distribusikan ke sekolah-sekolah di Bandung.

4. Flyer



Gambar 4.8 Flyer



Gambar 4.9 Flyer

Ukuran : 14.85 x 21 cm

Jenis Kertas : *Art Paper* 150 gsm

Teknis Cetak : Cetak Offset

Penempatan : Disebar di setiap ruang tunggu penumpang, di loket pembelian tiket kereta dan di sebar sekolah-sekolah di Bandung dan sekitarnya

5. Brosur



Gambar 4.10 Brosur



Gambar 4.11 Brosur

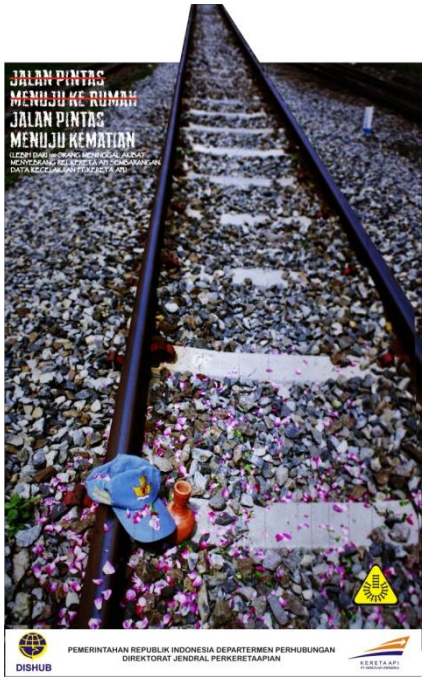
Ukuran : 29.7 x 21 cm

Jenis Kertas : *Art Paper* 150 gram

Teknis Cetak : Cetak Offset

Penempatan : Disebar di setiap ruang tunggu penumpang, di loket pembelian tiket kereta dan di sebar sekolah-sekolah di Bandung dan sekitarnya.

6. Kreatif Banner



Gambar 4.12 Kreatif Banner



Gambar 4.13 Kreatif Banner

Ukuran : 1.5 x 3 m dan 3 x 2 m

Jenis Kertas : Stiker, duplek, dan kardus.

Teknis Cetak : Cetak digital, di temple di duplek

Penempatan : Didisplay di office setasiun di Bandung

7. *Gimmick*

a. Stiker



Gambar 4.14 Stiker





Gambar 4.15 Stiker

Ukuran : 5 x 15 cm dan 18 x 8 cm

Jenis Kertas : Stiker 180 gsm

Teknis Cetak : Cetak Digital(laser)

Penempatan : DI berikan cuma-cuma sebagai hadiah atas pembelian tiket kereta api, dan juga di berikan di sekolah-sekolah.

b. Pin



Gambar 4.16 Pin



Gambar 4.17 Pin

Ukuran : ukuran no 8

Jenis Kertas : Glossy 230 gram

Teknis Cetak : Cetak Digital(laser) dilaminasi kanvas, di gunting sesuai ukuran dan di press pada media pin

Penempatan : DIberikan cuma-cuma sebagai hadiah atas pembelian tiket kereta api dan juga diberikan di sekolah-sekolah dan dijual di tempat bertanda khusus.

b. Kaos



Gambar 4.18 Kaos



Gambar 4.19 Kaos

Ukuran : S, M, L, XL

Jenis Bahan : Combad 20s

Teknis Cetak : Sablon Print

Penempatan : Dijual di tempat bertanda khusus