BAB IV

MEDIA DAN TEKNIS PRODUKSI

4.1. Poster

Media poster adalah salah satu media dalam menyampaikan sebuah pesan dalam bentuk visual tentang kampanye dampak negatif penggunaan game online yang berlebihan.

Material yang digunakan yaitu *Art Paper* 260 gr dengan ukuran A3 (29,7 cm x 42 cm), teknis produksi cetak offset.

Dalam pembuatan poster ada 2 poster yang akan digunakan, yaitu Poster Persuasif (ajakan) dan Poster Reminding (mengingatkan)



Gambar 4.1 *Poster Persuasif*

Poster Persuasif ini ditempatkan di depan meja belajar di dalam ruangan kelas karena di ruangan kelas merupakan tempat pelajar melaksanakan kegiatan belajar. Dengan meletakkan poster di meja belajar, akan selalu melihat poster tersebut dengan pendekatan kreatif melalui tagline “Raih Prestasi” yang di tambah headline persuasif “Atur Waktumu Untuk Belajar Dan Bermain”.



Gambar 4.2 *Poster Reminding*

Poster Reminding ini ditempatkan di halte bus karena ditempat ini pelajar sering menunggu bus pada saat berangkat sekolah. Dengan menempelkan poster di dinding halte ini target akan diingatkan setiap melihat poster ini dengan pendekatan kreatif melalui tagline “Raih Prestasi” yang di tambah headline “ Kebebasan Jadi Kebablasan” dan *caption* sebagai penjelas headline.

4.2. *Wallpaper Desktop*

Wallpaper Desktop adalah salah satu media digital yang digunakan sebagai gambar latar pada komputer. Dengan memakai visual reminding dengan tagline “raih Prestasi” dan headline “Jangan Sampai Memblankkan Pelajaran Kamu” akan mengingatkan audiens. Material yang digunakan yaitu file dengan format JPEG ukuran 800px x 500px.



Gambar 4.3 *Wallpaper Desktop*

4.3. *Sign Room*

Sign Room ini ditempatkan di depan pintu tiap ruang di sekolah karena audiens dalam sekolah mereka slalu melihat nomor ruang kelas. Dalam pembuatan *sign room* ini menggunakan gambar catur

dengan headline persuasif “Luangkan Waktumu untuk Kegiatan Yang Positif”.

Material yang digunakan stiker yang ditempel dari belakang (mirror) pada akrilik, ukuran 20 cm x 15 cm.



Gambar 4.4 *Sign Room*

4.4. *Web Banner*

Web Banner merupakan media iklan *online* (*reminding*) yang ditempatkan di salah satu website musik karena *website* musik merupakan situs yang sering dikunjungi oleh target audiens dengan melihat *consumer journey*.

Material yang digunakan adalah file dengan format GIF ukuran 728 px X 90 px .



Gambar 4.5 *Web Banner*

4.5. *Page Facebook*

Facebook adalah media *online* (persuasif) yang sering dikunjungi oleh audiens sesuai *consumer journey* karena media *facebook* ini sangat digemari oleh pelajar zaman sekarang.

Material yang digunakan adalah file dengan format JPEG ukuran 110 px X 80 px .



Gambar 4.6 *Media Facebook*

4.6. Sampul Buku

Media ini akan dibagikan kepada pelajar di sekolah sebagai media pengingat. Sampul digunakan karena audiens merupakan pelajar yang selalu menggnakan buku dalam belajar

Material *art paper* 70gr, material cetak *offset* ukuran 30 cm x 23 cm



Gambar 4.7 *Sampul Buku*

4.7. *Mousepad*

Mousepad dipakai sebagai media reminding (pengingat) pada audiens. Media ini dipakai karena dalam keseharian audiens yang bermain *game online* menggunakan komputer.

Material yang digunakan yaitu terbuat dari kain lembut dasar foam dengan ukuran 26cm x 22cm.



Gambar 4.8 *Mousepad*

4.8. Iklan Majalah

Dalam media iklan majalah menggunakan visualisasi reminding (mengingatkan) dengan tagline “Raih Prestasi” dan headline “Jangan Sampai Memblankkan Pikiran Kamu”. Iklan ini ditempatkan di majalah game online karena sesuai dengan tema game online.

Material yang digunakan yaitu kertas majalah (menyesuaikan dengan bahan media majalah yang digunakan) dengan ukuran 29,1 cm x 21 cm, teknis produksi cetak *offset*.



Gambar 4.9 *Media Iklan Majalah*

4.9. *Mini X-Banner*

Media ini digunakan sebagai media pengingat pada saat berada di perpustakaan sekolah yang ditempatkan di atas meja sekretariat perpustakaan sekolah.

Material yang digunakan yaitu abatros dengan ukuran 42 cm x 22 cm print roland dengan *stand*.

.



Gambar 4.10 *Mini X-Banner*

4.10. Flyer

Media ini akan disebarkan di tiap sekolah.

Material *Art Paper*, material cetak digital printing ukuran 21cm x 14,5 cm



Gambar 4.11 *Flyer*

4.11. *Bookcase Sign*

Bookcase Sign adalah tanda atau keterangan yang terdapat pada rak buku di toko buku. Media ini digunakan karena sesuai dengan audiens yang selalu ke toko buku untuk mencari buku yang diinginkan. Dengan menempatkan visual persuasif (ajakan) akan mempengaruhi audiens jika dilihat.

Material yang digunakan yaitu kertas *art paper* ukuran 60 cm x 10 cm dan 30 x 5 cm



Gambar 4.11 *Bookcase Sign*

4.12. Souvenir

1. *T-Shirt*

   Dibagian depan menggunakan tipografi dan bagian belakang menggunakan logo visual dan *caption*.

   Material yang digunakan yaitu kain cotton combat dengan ukuran M, L dan XL, teknis produksi cetak sablon.



Gambar 4.12 *T-shirt*

2. Mug

   Material yang digunakan adalah mug bahan dasar keramik putih susu, teknik produksi cetak sablon



Gambar 4.13 *Mug*

3. Stiker

   Stiker sebagai media reminding digunakan karena dapat selalu mengingatkan audiens. Penempatan stiker yaitu pada komputer

Material yang digunakan yaitu kertas Glossy Stiker dengan ukuran 10 cm x 4,5 cm, teknis produksi cetak sablon.



Gambar 4.14 *Stiker Reminding*

4. Pembatas Buku

   Pembatas buku sebagai media reminding digunakan karena dapat selalu mengingatkan audiens pada saat membaca buku. Material yang digunakan yaitu kertas *art paper* dengan ukuran 15,5 cm x 3 cm, teknis produksi cetak *offset*.



Gambar 4.15 *Pemmbatas Buku*