BAB IV
TEKNIS PRODUKSI DAN APLIKASI MEDIA

IV. 1 Media Utama

Media utama yang digunakan adalah poster, media yang dapat diletakan di madding sekolah sehingga pesan mudah diterima oleh target sasaran yang setiap harinya beraktifitas di lingkungan sekolah. Media utama bersifat *information.*

IV. 1.1 Teknis Pembuatan Poster

Perancangan poster ini dibuat dengan menggunakan teknis :

- Membuat sketsa.
- Menentukan objek atau elemen visual.
- Menentukan warna yang akan digunakan.
- Melakukan pembuatan elemen visual secara digital menggunakan Adobe Ilustrator cs 6.
- Melakukan *editing* gambar hingga selesai.



Gambar IV. 1 Proses Pembuatan Poster

Sumber : Dokumen Pribadi

- Proses *Print*



Gambar IV. 2 Poster

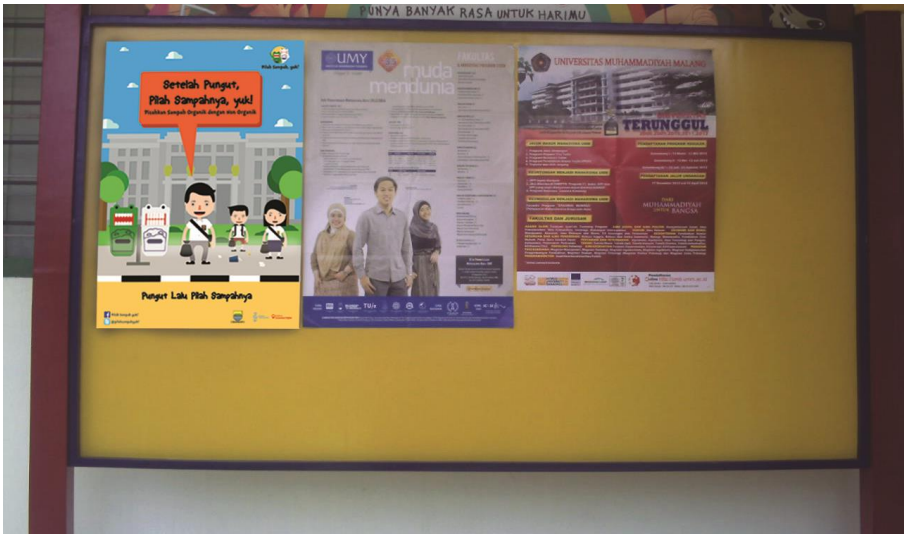
Sumber : Dokumen Pribadi

Jenis Material : Art Paper 210gr

Teknis Produksi : Cetak Digital

Ukuran : 29,7 cm x 42 cm

- Penempatan Media Poster



Gambar IV. 3 Penempatan Poster

Sumber : Dokumen Pribadi

IV. 2 Media Pendukung

Media pendukung adalah media yang berperan mendukung atau melengkapi baik *information, reminding* atau *persuading,* yang diharapkan dapat mendorong target sasaran kepada topik atau permasalahan yang sedang diangkat dan diharapkan mendapatkan rasa tertarik untuk peduli.

IV. 2.1 *Billboard*

Media ini bisa diletakan di jalan raya. Target sasaran yang menggunakan angkutan umum seperti bus atau angkot saat berangkat ke sekolah maupun berpergian akan mudah melihatnya secara berulang-ulang.

IV. 2.1.1 Teknis Pembuatan *Billboard*

Perancangan *billboard* ini dibuat dengan menggunakan teknis :

- Membuat sketsa.
- Menentukan objek atau elemen visual.
- Menentukan ukuran (asli dan perbandingan).
- Melakukan pembuatan elemen visual secara digital menggunakan Adobe Ilustrator cs 6.
- Proses *Print*



Gambar IV. 4 *Billboard*

Sumber : Dokumen Pribadi

Jenis Material : Flexi matte 300gr

Teknis Produksi : Cetak Digital

Ukuran : 2,5 m x 5 m (skala 1:20 = 12,5 cm x 25 cm)

- Penempatan *Billboard*



Gambar IV. 5 Penempatan *Billboard*

Sumber : Dokumen Pribadi

IV. 2.2 Baligo

Baligo media yang diletakan di jalan raya, media ini digunakan sementara, untuk mengajak target sasaran mengikuti *event* kampanye.

IV. 2.2.1 Teknis Pembuatan Baligo

Perancangan baligo ini dibuat dengan menggunakan teknis :

- Membuat sketsa.
- Menentukan objek atau elemen visual.
- Menentukan ukuran (asli dan perbandingan).
- Melakukan pembuatan elemen visual secara digital menggunakan Adobe Ilustrator cs 6.
- Proses *Print.*



Gambar IV. 6 Baligo

Sumber : Dokumen Pribadi

Jenis Material : Flexi matte 300gr

Teknis Produksi : Cetak Digital

Ukuran : 3 m x 4 m (skala 1:20 = 15 cm x 20 cm)

- Penempatan Baligo



Gambar IV. 7 Penempatan Baligo

Sumber : Dokumen Pribadi

IV. 2.3 Flayer

Flayer adalah media selembaran yang sebagai media ajakan untuk target sasaran mengikuta *event* kampanye.

IV. 2.3.1 Teknis Pembuatan Flayer

Perancangan flayer ini dibuat dengan menggunakan teknis :

- Menentukan bentuk.
- Menentukan ukuran.
- Melakukan pembuatan elemen visual secara digital menggunakan Adobe Ilustrator cs 6.
- Proses *Print.*



Gambar IV. 8 Flayer

Sumber : Dokumen Pribadi

Jenis Material	: Art Paper 150gr
Teknis Produksi	: Cetak Digital
Ukuran	: 14,8 cm x 21 cm

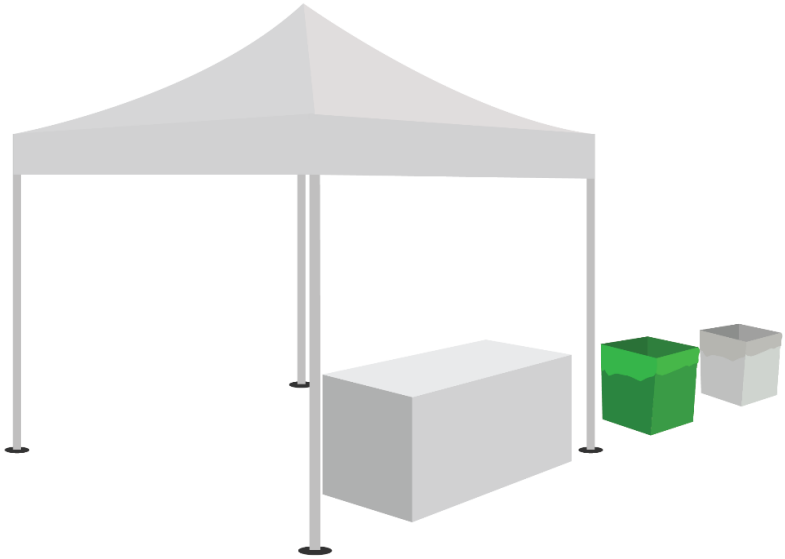
IV. 2.4 *Booth*

Booth digunakan saat *event* kampanye diselenggarakan, penukaran sampah yang dipungut dan dipilah akan ditukarkan dengan alat tulis belajar di *booth* saat *event*.

IV. 2.4.1 Teknis Pembuatan *Booth*

Perancangan *booth* ini dibuat dengan menggunakan teknis :

- Menentukan bentuk.
- Menentukan ukuran (asli dan perbandingan).
- Melakukan pembuatan elemen visual secara digital menggunakan Adobe Ilustrator cs 6.
- Proses *Print*



Gambar IV. 9 *Booth*

Sumber : Dokumen Pribadi

Jenis Material : Terpal

Ukuran : 3 m x 3 m (skala 1:20 = 15 cm x 15 cm)

IV. 2.5 Spanduk

Spanduk adalah media yang diletakan bersama *booth* saat *event* dilaksanakan sebagai media informasi yang mengajak memilah sampah.

IV. 2.5.1 Teknis Pembuatan Spanduk

Perancangan spanduk ini dibuat dengan menggunakan teknis :

- Menentukan bentuk.
- Menentukan ukuran (asli dan perbandingan).
- Melakukan pembuatan elemen visual secara digital menggunakan Adobe Ilustrator cs 6.
- Proses *Print*



Gambar IV. 10 Spanduk

Sumber : Dokumen Pribadi

Jenis Material : Flexi matte 300gr

Teknis Produksi : Cetak Digital

Ukuran : 3 m x 1 m (skala 1:20 = 15 cm x 5 cm)

IV. 2.6 *Flag Chain*

Flag Chain media bendera yang diletakan dengan *booth* saat *event* berlangsung sebagai media informasi yang mengajak memilah sampah.

IV. 2.6.1 Teknis Pembuatan *Flag Chain*

Perancangan *flag chain* ini dibuat dengan menggunakan teknis :

- Menentukan bentuk.
- Menentukan ukuran (asli dan perbandingan).
- Melakukan pembuatan elemen visual secara digital menggunakan Adobe Ilustrator cs 6.
- Proses *Print.*



Gambar IV. 11 *Flag Chain*

Sumber : Dokumen Pribadi

Jenis Material : Art Paper 260gr

Teknis Produksi : Cetak Digital

Ukuran : 14,8 cm x 20 cm

- Penempatan Spanduk dan *Flag Chain* pada *Booth.*



Gambar IV. 12 Penempatan Spanduk dan *Flag Chain* pada *Booth.*

Sumber : Dokumen Pribadi

IV. 2.7 *X-Banner*

X-Banner media yang diletakan dengan *booth* saat *event* berlangsung sebagai media informasi yang mengajak memilah sampah dan dapat menukarkan sampah yang dipungut dan pilah dengan alat tulis.

IV. 2.7.1 Teknis Pembuatan *X-Banner*

Perancangan *x-banner* ini dibuat dengan menggunakan teknis :

- Menentukan bentuk.
- Menentukan ukuran.
- Melakukan pembuatan elemen visual secara digital menggunakan Adobe Ilustrator cs 6.
- Proses *Print.*



Gambar IV. 13 *X-Banner*

Sumber : Dokumen Pribadi

Jenis Material : Flexi Korea

Teknis Produksi : Cetak Digital

Ukuran : 60 cm x 160 cm

- Penempatan *X-Banner*



Gambar IV. 14 Penempatan *X-Banner*

Sumber : Dokumen Pribadi

IV. 2.8 *Gimmick*

Gimmick adalah media yang diberikan pada saat *event* berlangsung, sebagai media *remending* dan *persuading.*

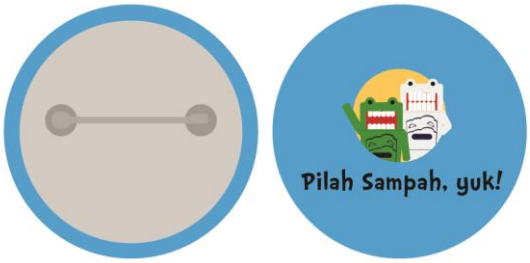
IV. 2.8.1 Teknis Pembuatan *Gimmick*

Perancangan *gimmick* ini dibuat dengan menggunakan teknis :

- Menentukan bentuk.
- Menentukan ukuran.
- Melakukan pembuatan elemen visual secara *digital* menggunakan Adobe Ilustrator cs 6.

IV. 2.8.2 Pin

Pin dapat digunakan pada tas sekolah, jaket, sehingga mudah dilihat oleh target sasaran yang diharapkan dapat terus diingat dan mengajak memilah sampah setelah pungut sampah



Gambar IV. 15 Pin

Sumber : Dokumen Pribadi

Jenis Material : Hvs 80gr

Teknis Produksi : Cetak Digital

Ukuran : Diagram 5,8 cm

IV. 2.8.3 Stiker

Stiker adalah media yang dapat ditempel, media ini bisa diletakan dipintu kelas, ruang-ruangan sekolah atau pun rumah, yang diharapkan dapat mengingatkan target sasaran pada topik atau masalah yang diangkat yaitu memilah sampah.



Gambar IV. 16 Stiker

Sumber : Dokumen Pribadi

Jenis Material : Sticker Vinyl Doff
Teknis Produksi : Cetak Digital
Ukuran : 15 cm x 8 cm

IV. 2.8.4 Gantungan (kunci atau tas)

Gantungan (kunci atau tas) dapat digunakan target sasaran pada kunci pintu atau lemari baik dikelas maupun dirumah. Juga dapat digunakan pada tas, yang diharapkan dapat mengingatkan target sasaran pada topik atau masalah yang diangkat yaitu memilah sampah.



Gambar IV. 17 Gantungan (kunci atau tas)
Sumber : Dokumen Pribadi

Jenis Material : Hvs 80gr
Teknis Produksi : Cetak Digital
Ukuran : Diagram 5,8 cm

IV. 2.9 *Merchandise*

Merchandise adalah media yang dijual pada saat *event* berlangsung, sebagai media *remending* dan *persuading.*

IV. 2.9.1 Teknis Pembuatan *Merchandise*

Perancangan *merchandise* ini dibuat dengan menggunakan teknis :

- Menentukan bentuk.
- Menentukan ukuran.

- Melakukan pembuatan elemen visual secara digital menggunakan Adobe Ilustrator cs 6.

IV. 2.9.2 *T-shirt*

T-shirt media yang dapat digunakan saat dilapangan sehingga tidak mengkotori baju atau seragan saat pelaksanaan GPS (Gerakan Pungut Sampah) dan Pilah Sanpah.



Gambar IV. 18 *T-shirt*

Sumber : Dokumen Pribadi

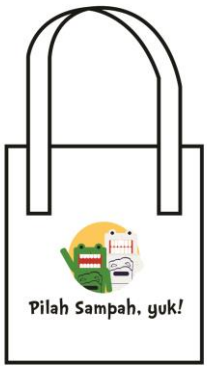
Jenis Material : Combet 30s

Teknis Produksi : Cetak DTG

Ukuran : S, M

IV. 2.9.3 *Tote Bag*

Tote Bag media berupa tas yang bisa digunakan sebagai pengganti kantong kresek, selain sebagai media *remending* dan *persuading* juga sebagai upaya pengurangan penggunaan plastik.



Gambar IV. 19 *Tote Bag*

Sumber : Dokumen Pribadi

Jenis Material : Kain *Blacu*

Teknis Produksi : Cetak DTG

Ukuran : 30 cm x 40 cm

IV. 2.9.4 *Tumbler*

Tumbler media berupa tempat minum yang bisa digunakan sebagai pengganti botol minum, selain sebagai media *remending* dan *persuading* juga sebagai upaya pengurangan botol minum.



Gambar IV. 20 *Tumbler*

Sumber : Dokumen Pribadi

Jenis Material : Art Paper 210gr

Teknis Produksi : Cetak Digital

Ukuran : 25 cm x 13,5 cm

IV. 2.10 Radio

Media radio adalah media yang berupa audio yang bertujuan menginformasikan dan mengajak target sasaran untuk ikut dalam kampanye, selain itu radio dipilih sebagai media dalam kampanye ini karena mudah dan praktis untuk menyampaikan pesan secara cepat dan luas.

IV. 2.10.1 Teknis Pembuatan Radio

Perancangan radio ini dibuat dengan menggunakan teknis :

- Menentukan alur carita
- Menentukan ukuran.
- Menentukan visual

- Melakukan pembuatan elemen visual secara digital menggunakan Adobe Ilustrator cs 6 dan Adobe Premiere cs 6.



Gambar IV. 21 Radio

Sumber : Dokumen Pribadi

Ukuran : 720 pixel x 480 pixel, 29.97 fps

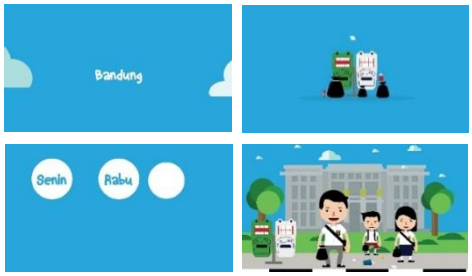
IV. 2.11 *Motion Graphic*

Motion Graphic media video animasi yang bersifat *information*, *remending* dan *persuading* kampanye pilah sampah.

IV. 2.11.1 Teknis Pembuatan *Motion Graphic*

Perancangan *motion graphic* ini dibuat dengan menggunakan teknis :

- Menentukan alur carita.
- Menentukan ukuran.
- Menentukan visual.
- Melakukan pembuatan elemen visual secara *digital* menggunakan Adobe Flash cs 6.



Gambar IV. 22 *Motion Graphic*

Sumber : Dokumen Pribadi

Ukuran : 1366 pixel x 768 pixel, 24.00 fps

IV. 2.12 Facebook

Facebook adalah media sosial yang dapat digunakan sebagai media informasi kampanye, media ini dapat disebar dengan mudah dan cepat sehingga target sasaran dapat menerima dengan cepat.

IV. 2.12.1 Teknis Pembuatan Facebook

Perancangan facebook ini dibuat dengan menggunakan teknis :

- Menentukan ukuran.
- Menentukan visual.
- Melakukan pembuatan elemen visual secara digital menggunakan Adobe Ilustrator cs 6.



Gambar IV. 22 Facebook

Sumber : Dokumen Pribadi

Ukuran : 851 pixel x 315 pixel

- Penempatan Facebook



Gambar IV. 23 Penempatan Facebook

Sumber : Dokumen Pribadi

IV. 2.13 Twitter

Twitter adalah media sosial yang dapat digunakan sebagai media informasi kampanye, berita atau kegiatan-kegiatan yang akan dan setelah dilakukan, media ini dapat disebar dengan mudah dan cepat sehingga target sasaran dapat menerima dengan cepat.

IV. 2.13.1 Teknis Pembuatan Twitter

Perancangan twitter ini dibuat dengan menggunakan teknis :

- Menentukan ukuran.
- Menentukan visual.
- Melakukan pembuatan elemen visual secara digital menggunakan Adobe Ilustrator cs 6.

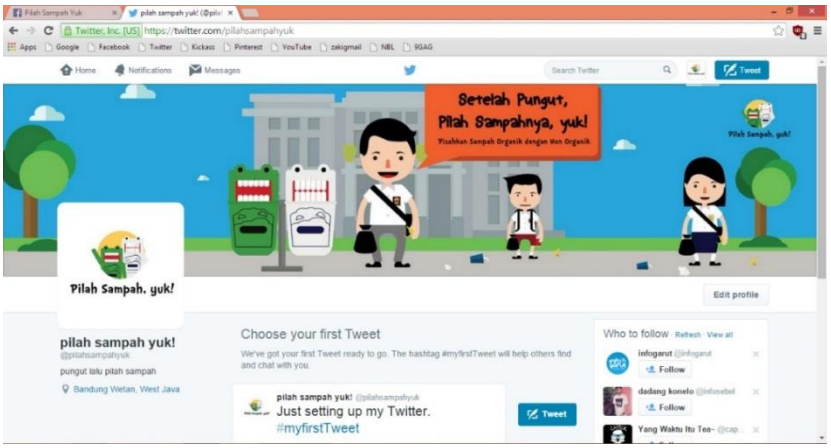


Gambar IV. 25 Twitter

Sumber : Dokumen Pribadi

Ukuran : 1500 pixel x 500 pixel

- Penempatan Twitter



Gambar IV. 26 Penempatan Twitter

Sumber : Dokumen Pribadi