BAB IV

TEKNIS PRODUKSI MEDIA

4.1 Teknis Media

Dalam proses produksi media melakukan melalui beberapa tahap yaitu :

a) Tahap sketsa awal

Sketsa awal adalah proses untuk mencari bentuk elemen visual kampanye yang akan di buat.

b) Tahap eksekusi visual

Eksekusi visual adalah tahap dimana dilakukan proses visual, visual yang digunakan dalam kampanye ini adalah foto, logo event yang berhubungan tentang sepak bola.

c) Tahap perancangan

Merupakan tahap penting yang dilalui, yaitu menentukan media apa saja yang akan dibuat agar dapat memecahkan permasalahan pada tujuan kampanye tersebut.

d) Tahap akhir

Pada tahap ini, media yang telah dibuat disiapkan untuk melalui proses cetak dan produksi.

1.2 TEKNIS PRODUKSI MEDIA

Jenis media yang akan diproduksi :

a) Poster

- Ukuran : 42 x 29,7 cm dan 59,4 x 42

- Teknis : *Offset*



Gambar IV.1 Poster

Poster dibagi menjadi tiga tahapan, tahapan informasi, persuasif dan reminding. Tiap tiap tahapan mempunyai *headline* dan *body text* yang berbeda.

Media poster dipilih sebagai media utama karena bisa lebih variatif dalam segi penempatan. Poster ini bisa dipasang di area stadion, kantor sekretariat suporter maupun di tempat-tempat yang menjadi tempat tongkrongan para suporter.

Visualisasi poster menggunakan media fotografi kemudian diedit sedemikian rupa menggunakan *software* Adobe Photoshop CS 4. Penempatan *headline* dan *body text* diatur menggunakan *software* Adobe Illustrator CS 4.

Setelah proses *editing* selesai, maka file yang telah jadi akan siap dicetak menggunakan kertas berjenis *luster*. Pencetakan menggunakan teknik *offset* agar kualitas warna dapat terjaga.

b) Brosur

- Ukuran : 29,7 x 21 cm
- Teknis : *Offset*



Gambar VI.2 Brosur

Brosur berisikan informasi seputar denda dan sanksi yang bisa didapat oleh para suporter di Indonesia jika melakukan tindak anarkis.

Media brosur dibagikan pada setiap sekretariat suporter selanjutnya ketua akan membagikan ke anggotanya. Selain itu brosur bisa dibagikan pada saat pembelian tiket di Stadion maupun di tempat penjualan tiket yang lain.

Proses *lay out* dilakukan menggunakan Adobe Illustrator CS 4, setelah proses *lay out* selesai selanjutan memasukan gambar yang telah diedit menggunakan Adobe Photoshop CS 4 ke dalam *space* yang telah ditentukan dalam proses *lay out.* Setelah gambar sudah tersusun pada tempatnya, selanjutnya penempatan dan pengaturan tulisan atau *typography* menggunakan Adobe Illustrator CS 4.

Setelah proses editing selesai maka akan dicetak menggunakan teknik *Offset* dengan kertas art paper 150 gram dengan ukuran A4.

c) Flyer

- Ukuran : A5 Dua muka
- Teknis : Offset



Gambar IV.3 Flyer

Media flyer berisi informasi tentang hal-hal yang tidak boleh dilakukan suporter dalam mendukung klub nya jika sedang bertanding di dalam stadion.

Sama seperti brosur, media flyer juga dibagikan pada setiap sekretariat suporter selanjutnya ketua akan membagikan ke anggotanya. Selain itu flyer bisa dibagikan pada saat pembelian tiket di Stadion maupun di tempat penjualan tiket yang lain.

Proses *editing* sepenuhnya menggunakan Adobe Illustrator CS 4, Setelah proses editing di komputer selesai maka selanjutnya *flyer* akan dicetak ke dalam kertas art paper 150 gram dengan teknik *offset* untuk menjaga kualitas warna.

d) Spanduk

- Ukuran : 1 x 6 m
- Teknis : Sablon



Gambar IV.4 Spanduk

Spanduk berukuran 1x6 meter dipasang di sekitar jalan menuju ke stadion. Spanduk juga dipasang di dalam stadion agar dapat dilihat oleh semua elemen pertandingan selain itu dapat diambil oleh kamera televisi pada saat siaran pertandingan.

Proses editing menggunakan Adobe Illustrator CS 4. Setelah proses editing selesai maka akan disablon di atas kain TC 2 dengan ukuran 1 x 6 meter.

e) Stiker

- Ukuran : 4 x 10 cm
- Teknis : *Offset*



Gambar IV.5 Stiker

Stiker digunakan untuk menarik perhatian para suporter untuk menjadi simbol bentuk dukungan suporter terhadap kampanye.

Stiker dicetak di kertas chromo dengan teknik pencetakan *offset*. Setelah proses pencetakan selesai maka stiker akan masuk proses *cutting* sehingga bentuk stiker dapat sesuai dengan bentuk seperti gambar di atas.

f) T-Shirt

- Ukuran : *All Size*
- Teknis : Sablon



Gambar IV. 6 T-Shirt

Media kampanye kaos digunakan oleh pemain saat sebelum kick-off untuk dukungan agar para suporter tidak melakukan tindakan anarkis. Setelah itu pemain memberikan kaos yang disediakan kepada sebagian penonton.

Proses pembuatan kaos dibagi menjadi 2 tahapan, tahap *editing* dan produksi. Tahap *editing* visual menggunakan *software* Corel Draw X4 dengan mengukur jeda agar sesuai dengan gambar PO. Setelah proses *editing* selesai, visual akan dicetak menggunakan teknik sablon.

g) Kalender

- Ukuran : 21 x 29.7 cm
- Teknis : *Offset*



Gambar IV. 7 Kalender

Media kalender ini dibuat untuk mempersuasi para suporter ketika melihat hari/tanggal akan melihat isi pesan dari kampanye ini. Kalender sendiri bisa ditempatkan di rumah, warung dan kantor suporter.

Proses *lay out* dilakukan menggunakan Adobe Illustrator CS 4, setelah proses *lay out* selesai selanjutan memasukan gambar yang telah diedit menggunakan Adobe Photoshop CS 4 ke dalam *space* yang telah ditentukan dalam proses *lay out.* Setelah gambar sudah tersusun pada tempatnya, selanjutnya penempatan dan pengaturan tulisan atau *typography* menggunakan Adobe Illustrator CS 4.

Setelah proses editing selesai maka kalender akan dicetak menggunakan teknik *Offset* dengan kertas art paper 150 gram dengan ukuran A4.

h) Web Banner

- Ukuran : 728 x 90 px



Gambar IV. 8 Web Banner

Web banner dipasang di portal-portal situs olahraga Indonesia, agar para pembaca berita mengetahui tentang kampanye dan mensosialisasikannya ke suporter lain.

Proses *editing* menggunakan Adobe Illustrator CS 4 dengan hasil akhir berbentuk *gif* yang dapat bergerak dan berganti slide agar dapat menarik perhatian.

i) Iklan Koran

- Ukuran : 32,5 x cm
- Teknis : *Offest*



Gambar IV. 9 Iklan Koran

Media iklan Koran bekerja sama dengan koran-koran yang mempunyai rubik olah raga nasional agar dapat dilihat oleh para suporter yang intensitas membaca korannya lebih besar daripada browsing di internet.

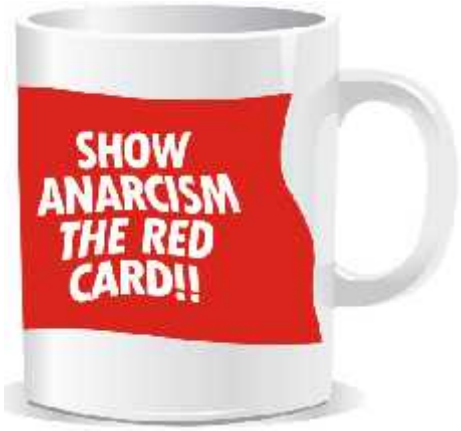
Proses *lay out* dilakukan menggunakan Adobe Illustrator CS 4, setelah proses *lay out* selesai selanjutan memasukan gambar yang telah diedit menggunakan Adobe Photoshop CS 4 ke dalam *space* yang telah ditentukan dalam proses *lay out.* Setelah gambar sudah tersusun pada

tempatnya, selanjutnya penempatan dan pengaturan tulisan atau *typography* menggunakan Adobe Illustrator CS 4.

Setelah proses editing selesai maka selanjutnya file akan dikirim ke editor koran untuk proses pencetakan.

j) Mug

- Ukuran : *All size*
- Teknis : Print



Gambar IV. 10 Mug

Media ini biasanya dipakai sehari-hari untuk kebutuhan mengkonsumsi minuman kopi atau teh untuk para suporter, dengan memberikan informasi yang cukup jelas tentang tujuan kampanye.

Proses *editing* gambar sepenuhnya menggunakan Adobe Illustrator CS 4, Setelah proses editing di komputer selesai maka selanjutnya akan diprint ke dalam kertas yang ditempelkan pada mug polos berwarna putih dan dipanaskan. setelah kertas dicabut, proses terakhir mug akan dilaminasi.

k) Pin/Bros

- Ukuran : Diameter 6 cm
- Teknis : Print



Gambar IV. 11 Pin

Media pin digunakan sebagai bentuk dukungan suporter terhadap kampanye ini dan biasa dijadikan asesoris untuk berpergian, pin ini bisa dijadikan identitas ketika datang ke stadion.

Pin ini berdiameter 6 cm dan dicetak digital dikertas *art paper* 150 gram lalu dilaminasi *glossy* kemudian diaplikasikan pada *case* pin.

l) *Flag* / Bendera

- Ukuran : 60 x 40 cm
- Teknis : Sablon



Gambar IV. 12 *Flag* / Bendera

Media ini berisi tujuan kampanye, bendera ini akan dibawa oleh dirigen tiap suporter untuk mempersuasif suporter anggotanya agar tidak bertindak anarkis.

Proses editing menggunakan Adobe Illustrator CS 4. Setelah proses editing selesai maka akan disablon di atas kain Poly TC dengan ukuran 60x40 cm.