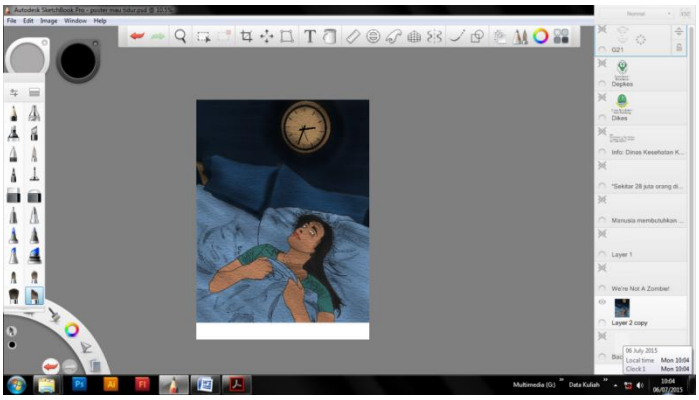
BAB IV
TEKNIS PRODUKSI DAN APLIKASI MEDIA

Untuk mencapai tujuan, kampanye ini harus memperhatikan dari segala aspek, mulai dari konsep visual, strategi pemilihan media dan juga teknis produksi. Dalam produksi, semua media dipertimbangkan supaya dapat menciptakan efektivitas untuk menyampaikan pesan. Setiap media memiliki karakteristik dan fungsi yang berbeda, serta penempatan media yang berbeda juga.

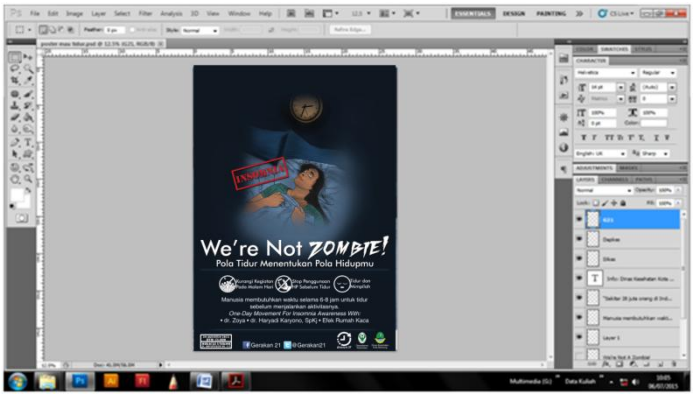
IV.1 Teknis Produksi Media

Visual dikerjakan secara *digital painting* menggunakan software Autodesk Sketchbook dan Adobe Photoshop CS 5, pada awalnya adalah dengan men-*tracing* gambar yang sudah tersedia lalu kemudian di *trace* bagian *outline* dari gambar tersebut yang nantinya akan diberi blok warna dasar tanpa gradasi di Adobe Photoshop, setelah selah pada tahap pewarnaan gambar, gambar tersebut di *import* ke Autodesk Sketchbook untuk diberi *detailing* seperti *shadow* agar terkesan sebuah gambar digital painting menggunakan *brush tool* yang telah tersedia di *menu*-nya.



Gambar IV.1 Proses *Painting*
Sumber: Pribadi

Setelah gambar selesai pada tahap *detailing*, gambar tersebut di *import* kembali ke Adobe Photoshop untuk pemberian ornamen estetis seperti penambahan bagian *mandatory*, tipografi untuk *headline* dan *sub-headline*, serta mengatur *layout* dan *margin* untuk mempermudah khalayak sasaran dalam membaca pesan pada media.



Gambar IV.2 Proses *Painting* 2
Sumber: Pribadi

IV.2 Aplikasi Media Utama

- **Poster**

Media poster dipilih pada kampanye ini karena media ini berpotensi terbaca oleh setiap orang yang melewati daerah penempelan poster di hari acara yang akan berlangsung. Daerah pengaplikasian media tersebut diantaranya adalah di mading-mading kampus dan mading sekolah, tempat-tempat yang biasa di kunjungi atau di lewati oleh para remaja yang sebagai khalayak sasaran.



Gambar IV.3 Poster Utama
Ukuran : A3 (29,7cm x 42 cm)
Material : *Art Paper* 210 gram
Teknis Produksi : Cetak Separasi
Sumber: Pribadi

IV.3 Aplikasi Media Pendukung

- **Poster *Teaser***

Pada desain poster teaser hanya menggunakan tulisan “We're Not Zombie” dan di sertai *tagline* dari *event* ini guna menimbulkan rasa penasaan terhadap wanita atau target audiens untuk datang ke *event* ini dan memberikan informasi tentang *event* apa yang akan di buat dan pihak-pihak yang bertanggung jawab atas *event* yang dibuat.



Gambar IV.4 *Poster Teaser*
Sumber: Pribadi

- **Poster Acara**

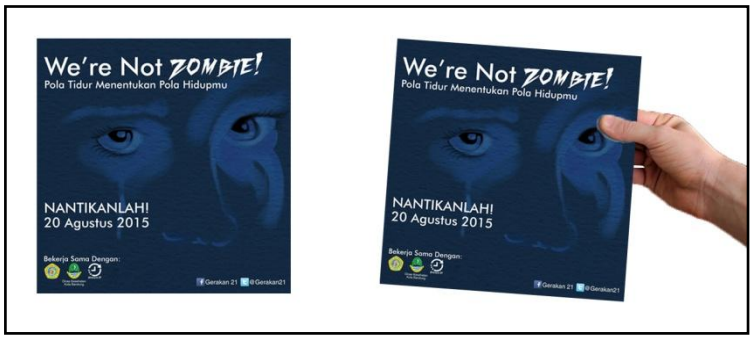
Pada desain poster acara dibuat seorang wnaita yang seakan-akan susah untuk tertidur dengan tatapan selalu melihat ke arah jam yang ada di dinding kamarnya dengan raut muka yang gelisah dan mata yang sembab lalu dengan warna yang hadir kian memberi efek dramatis. Poster ini akan ditempel dibeberapa tempat seperti, di mading-mading sekolah atau kampus, poster ini akan ada pada hari diselenggarakannya acara.



Gambar IV.5 Poster
Ukuran : A3 (29,7cm x 42 cm)
Material : *Art Paper* 210 gram
Teknis Produksi : Cetak Separasi
Sumber: Pribadi

- ***Flyer* Acara**

Media *flyer* dipilih karena media ini dapat langsung diterima oleh khalayak sasaran karena media ini dibagikan secara langsung kepada khalayak sasaran dengan isi pesan yang informatif mengenai *event* yang akan di laksanakan. Dalam visualnya pada *flyer* lebih memiliki ukuran yang *compact* dan penempatan semua elemen di padatkan agar membacanya tidak tertuju kemana-mana serta ukurannya yang kecil memudahkan relawan untuk menyebarkannya.



Gambar IV.6 Flyer
Ukuran : 14 cm x 14 cm
Material : *Art Paper* 110 gram
Teknis Produksi : Cetak Separasi
Sumber: Pribadi

- **Spanduk Acara**

Media ini sering dipakai untuk menginformasikan sebuah acara yang ditempatkan langsung di lokasi-lokasi yang berdekatan dengan target audiens spanduk ini juga berfungsi sebagai sarana promosi dan informasi kepada khalayak sasaran akan seminar yang dibuat.



a. Pengaplikasi Spanduk



b. Tampilan Spanduk

Gambar IV.7 Spanduk
Ukuran Asli: 8 m x 2 m
Dicetak Skala : 1:2 (4 m x 1 m)
Sumber: Pribadi

- ***X-Banner***

Media ini digunakan pada saat *event* dilaksanakan dan di tempakan tepat di depan pintu utama *event* ini dilaksanakan menggunaakan visual dari poster acara dengan informasi yang jauh lebih lengkap serta adanya informasi sosial media



Gambar IV.8 X-Banner
Ukuran : 60 x 160 cm
Material : PVC Super Hires
Teknis Produksi : Digital Printing
Sumber: Pribadi

- **Backdrop Dan Desain Panggung**

Media ini sering ditempatkan langsung di lokasi talk show berlangsung sehingga sangat tepat dan efektif, media ini berfungsi sebagai media informasi ketika acara berlangsung. Dalam backdrop dan desain panggung ini hanya ditampilkan sebuah informasi mengenai pengisi acara melalui tulisan dengan menggunakan gaya dan visual yang sama dengan media lain yang dibuat dimaksudkan agar mudah di terima oleh khalayak sasaran.



Gambar IV.9 Panggung
Sumber: Pribadi

- ***Gimmick Kit***

Pada *gimmick kit* ini dikhusukan kepada panitia dan relawan yang berpartisipasi dalam acara yang akan berlangsung, ini untuk pembeda antara peserta dengan panitia serta *gimmick kit* ini tetap tampil modis dan bisa tetap dipakai sehari-hari.



Gambar IV.10 *Gimmick Kit*
Sumber: Pribadi

- ***Merchandise***

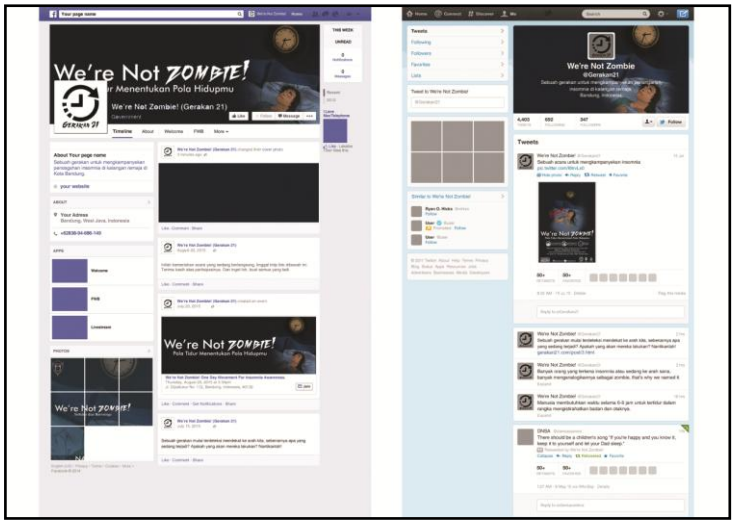
Merchandise ini akan diberikan kepada beberapa pemenang yang telah mengikuti sesi foto pada perlombaan, namun untuk sticker dan pin diberikan secara cuma-cuma kepada setiap peserta yang datang.



Gambar IV.11 *Merchandise Kit*
Sumber: Pribadi

- **Sosial Media**

Sosial media yang digunakan adalah facebook dan twitter, mulai dari tahap pengenalan hingga tahap *reminding* akan selalu digunakan, sehari setelah acara berakhir akan di *posting* beberapa materi singkat mengenai seminar yang telah dilakukan kemarin.



Gambar IV.12 Sosial Media
Sumber: Pribadi