BAB IV. MEDIA DAN TEKNIS PRODUKSI

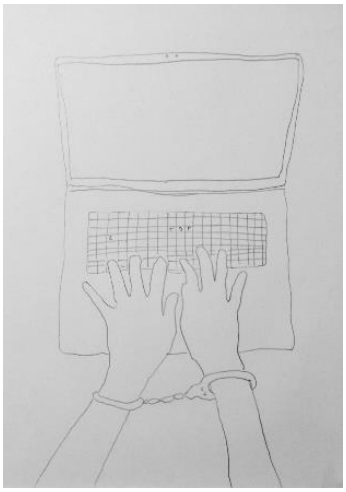
VI.1 Media Utama

Media utama dalam perancangan kampanye sosial ini adalah poster. Poster yang digunakan, terdiri dari poster *attention*, poster *interest* dan poster *action.* Visual yang ditampilkan dalam media poster ini menunjukkan tentang dampak-dampak negatif yang terjadi dari keterlibatan mahasiswa dalam permainan judi *online.*

VI.1.1 Teknis Media Utama

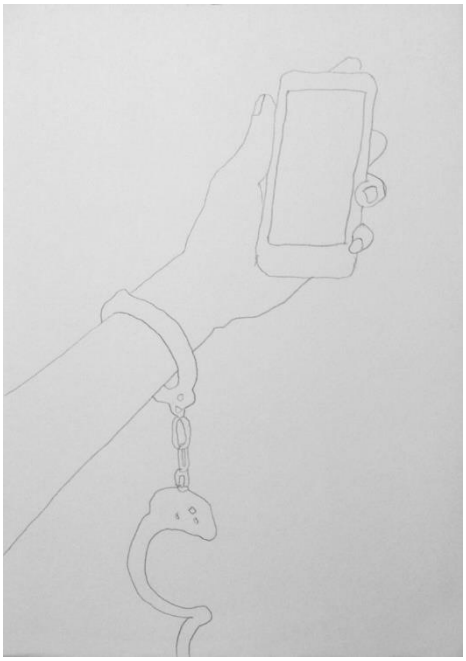
Media utama ini akan dibentuk ke dalam dua format media yakni media *digital* dan media cetak. Media poster digital memiliki ukuran asli 29x42cm dengan resolusi 300px dan jenis warna RGB, sedangkan media poster cetak akan diproduksi dengan menggunakan *digital printing* dengan ukuran poster ini adalah 42x59cm dan resolusi 300px serta menggunakan bahan art paper 260gram. Proses perancangan media utama ini awalnya dibuat melalui tahap sketsa. Setelah pembuatan sketsa, hasil yang ada diolah menjadi sebuah foto dengan menggunakan camera DSLR canon EOS KISS X7. Foto yang dihasilkan akan dipilih dan edit menggunakan *software* Adobe Phostoshop CS6.

- Sketsa



Gambar IV.1 Sketsa Poster *Attention*

Sumber: Dokumen Pribadi (2018)



Gambar IV.2 Sketsa Poster *Interest*
Sumber: Dokumen Pribadi (2018)



Gambar IV.3 Sketsa Poster *Action*
Sumber: Dokumen Pribadi (2018)

- Properti

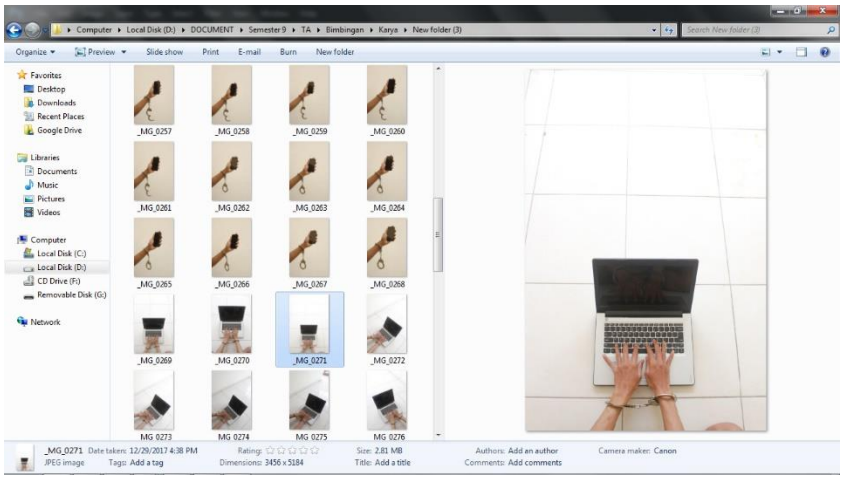


Gambar IV.4 Canon EOS KISS X7

Sumber: https://images-na.ssl-images-amazon.com/images/I/81zBt4yX6tL._SX355_.jpg (Diakses pada 03/02/2018)

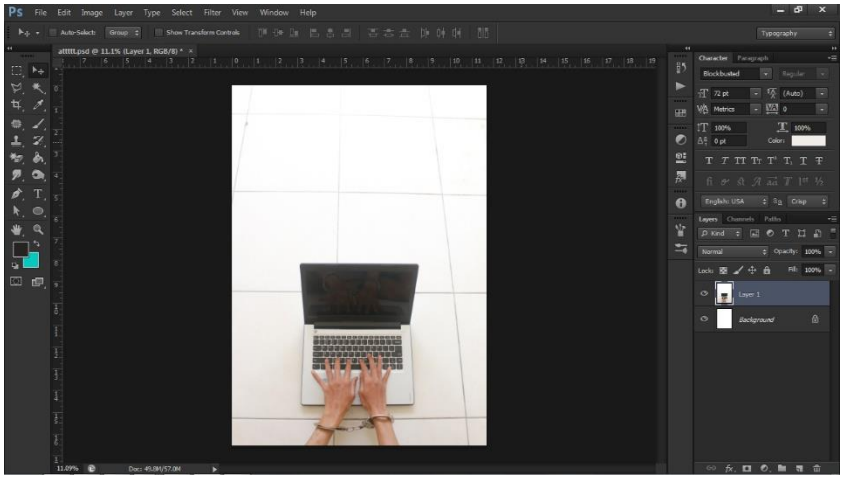
- Proses Editing Poster *Attention*

Tahap awal pada proses *editing* poster *attention* ini adalah melakukan pemilihan gambar yang akan dijadikan sebagai ilustrasi dalam poster tersebut. Gambar yang dipilih akan diedit menggunkan *software* Adobe Photoshop CS6. Dalam prosesnya, gambar yang sudah dipilih akan di *resize* menjadi ukuran A2 atau 42x59cm.



Gambar IV.5 Pemilihan Gambar

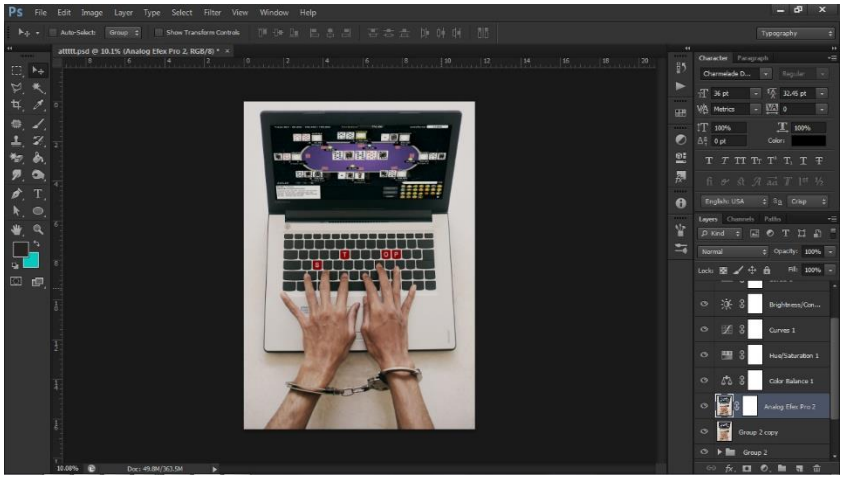
Sumber: Dokumen Pribadi (2018)



Gambar IV.6 *Editing* Menggunakan *Software* Adobe Photoshop CS6

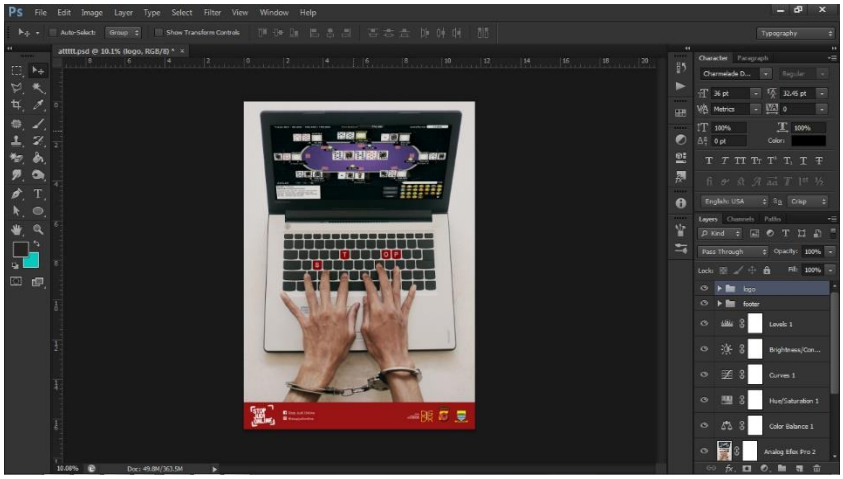
Sumber: Dokumen Pribadi (2018)

Setelah di *resize,* tahap selanjutnya adalah mengganti tone warna dan memanipulasi gambar tersebut dengan memberikan *brightness* dan *contras* serta menambahkan gambar hasil *screenshoot* dari akun judi *online.* Gambar *screenshot* tersebut diambil dari laman https://i1.wp.com/detikgroup.com/wp-content/uploads/2017/11/bandar-poker.jpg?fit=1153%2C806. Tahap akhir dari proses *editing* poster *attention* ini adalah menambahkan informasi tentang media sosial facebook dan instagram serta *mandatory* dari kampanye sosial bahaya perjudian *online* di kalangan mahasiswa.



Gambar IV.7 Memasukkan Tone Warna dan Memanipulasi Foto

Sumber: Dokumen Pribadi (2018)

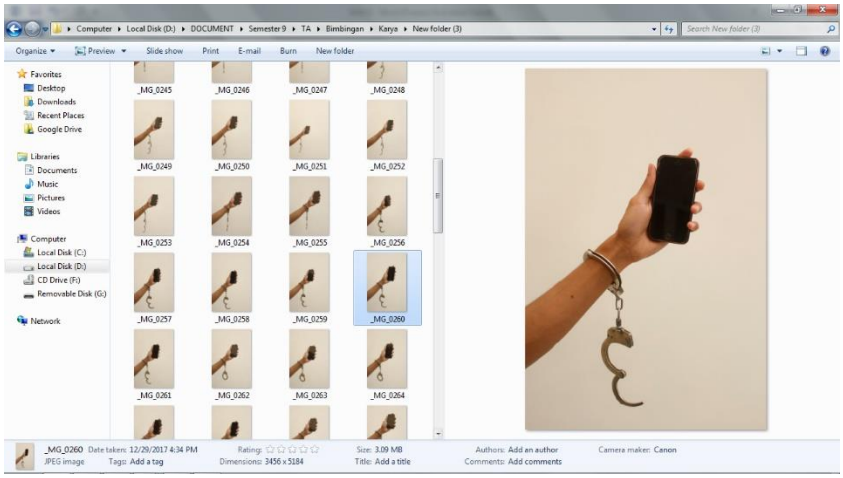


Gambar IV.8 Tahap Akhir *Editing* Poster *Attention*

Sumber: Dokumen Pribadi (2018)

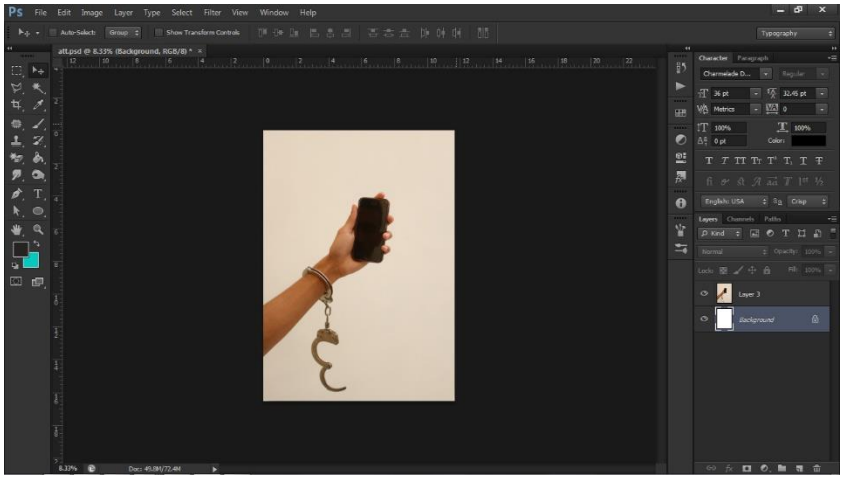
- Proses Editing Poster *Interest*

Sebelum proses *editing* poster *interest* dimulai, tahap awal yang dilakukan adalah memilih gambar yang dijadikan sebagai visual ilustrasi untuk poster tersebut. Selajutnya gambar yang dipilih akan dibuka dalam software Adobe Photoshop CS6 dan di *resize* menjadi ukuran 42x59cm.



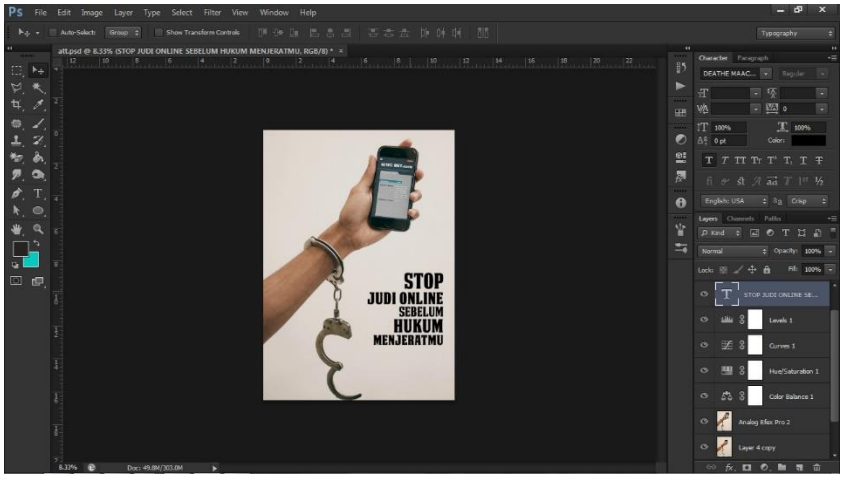
Gambar IV.9 Pemilihan Gambar

Sumber: Dokumen Pribadi (2018)

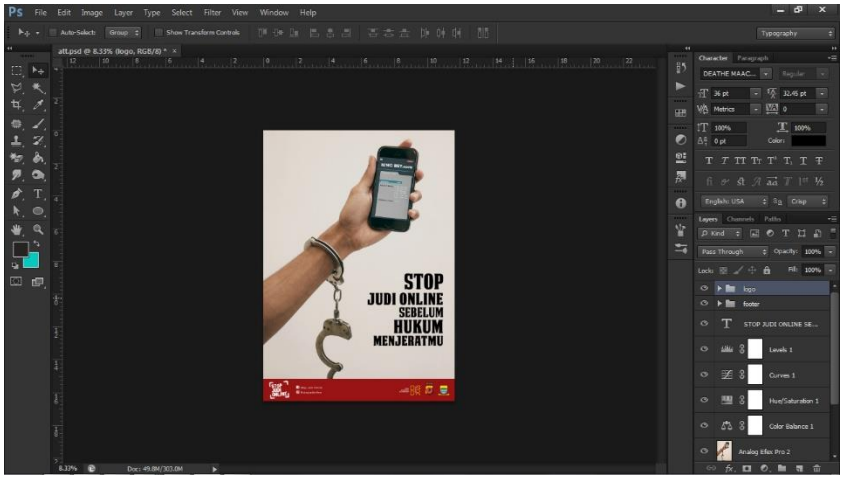


Gambar IV.10 *Editing* Menggunakan *Software* Adobe Photoshop CS6
Sumber: Dokumen Pribadi (2018)

Tahap berikutnya adalah memasukkan tipografi dengan menggunakan *font* Deathe Maach Nvc. Dan untuk tahap akhir dalam *editing* poster *interest* ini adalah menambahkan informasi berupa alamat media sosial facebook dan instagram serta *mandatory* kampanye sosial bahaya perjudian *online* di kalangan mahasiswa.



Gambar IV.11 Penggunaan Tone Warna dan *Font*
Sumber: Dokumen Pribadi (2018)

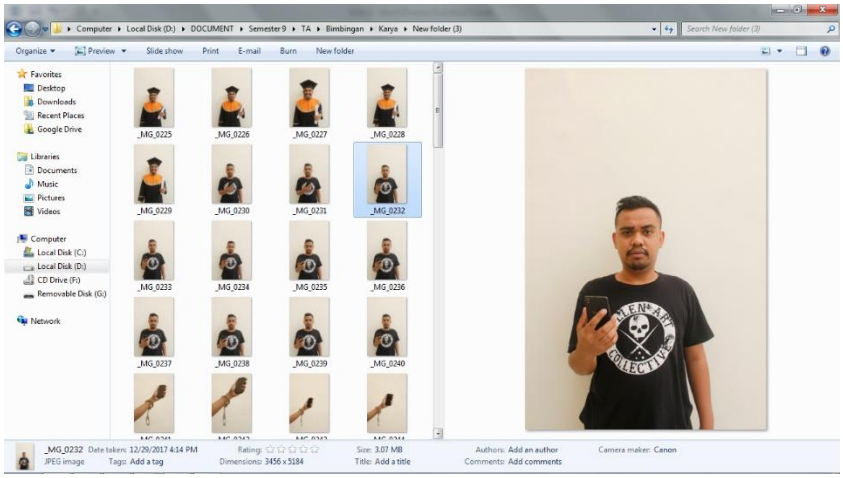


Gambar IV.12 Tahap Akhir *Editing* Poster *Interest*

Sumber: Dokumen Pribadi (2018)

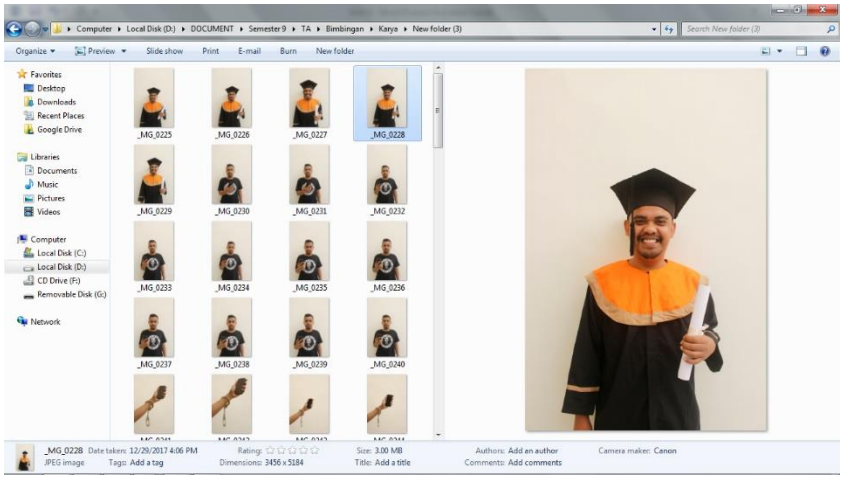
- Proses Editing Poster *Action*

Tahap awal dalam melakukan *editing* pada poster *action* adalah dengan memilih dua gambar untuk dijadikan ilustrasi dalam poster tersebut.



Gambar IV.13 Pemilihan Gambar Pertama

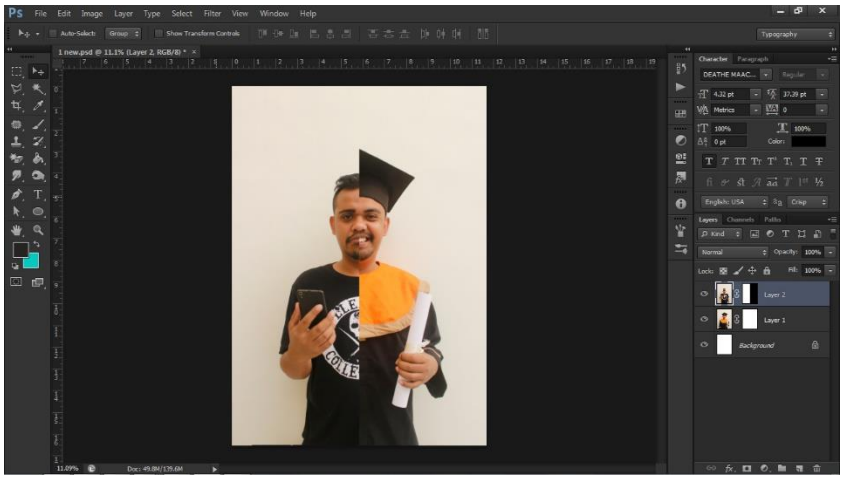
Sumber: Dokumen Pribadi (2018)



Gambar IV.14 Pemilihan Gambar Kedua

Sumber: Dokumen Pribadi (2018)

Gambar yang sudah dipilih akan diedit menggunakan *software* Adobe Photoshop CS6. Pada prosesnya, dua gambar yang sudah dipilih akan digabung menjadi ilustrasi dalam poster *action.* Ukuran poster ini akan di *resize* menjadi ukuran 42x59cm.

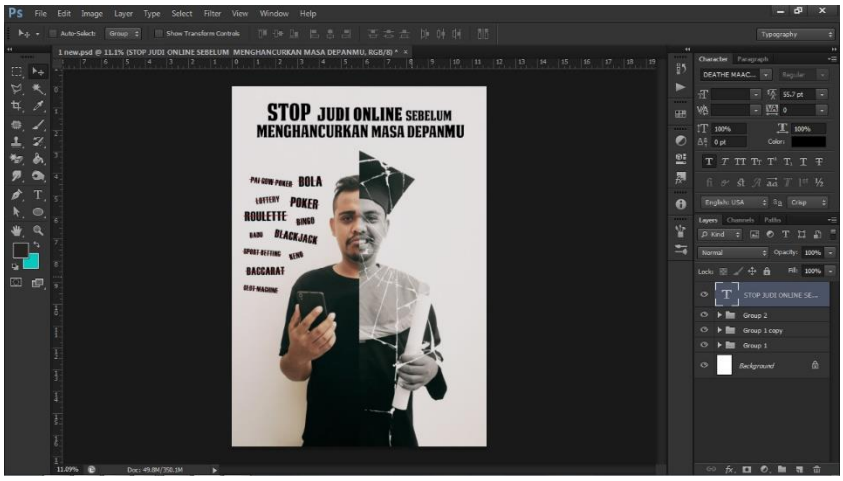


Gambar IV.15 *Editing* Menggunakan *Software* Adobe Photoshop CS6

Sumber: Dokumen Pribadi (2018)

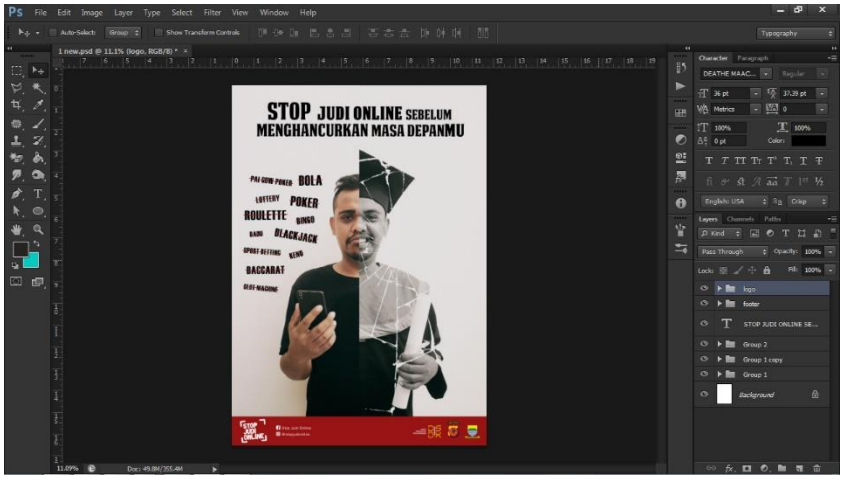
Setelah itu, gambar ini akan menggunakan tone warna dan tipografi dengan jenis *font* yang digunakan adalah Deathe Maach Nvc. Proses *editing* poster ini akan

menambahkan ilustrasi berupa permainan dari judi *online* yang merupakan jenis judi yang sering dimainkan oleh mahasiswa. Dan ilustrasi pada sisi kanan poster ini akan dimanipulasi sehingga terlihat seperti hancur atau retak.



Gambar IV.16 Penggunaan Tone Warna, Font dan Illustrasi
Sumber: Dokumen Pribadi (2018)

Tahap akhir dari *editing* poster *action* adalah dengan memasukkan informasi berupa akun facebook dan instagram serta *mandatory* dari kampanye sosial bahaya perjudian *online* di kalangan mahasiswa.

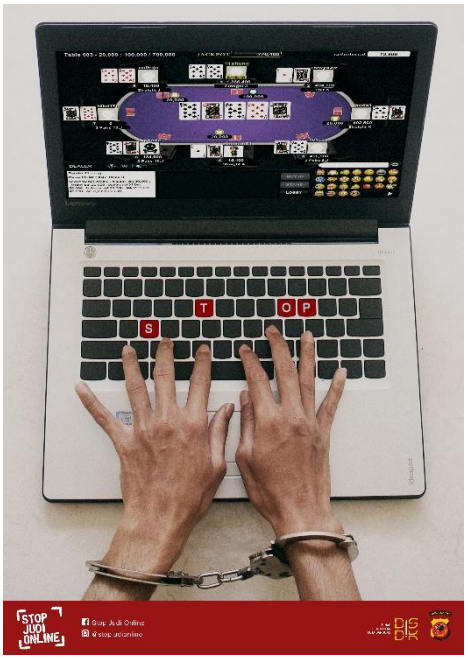


Gambar IV.17 Tahap Akhir *Editing* Poster *Action*
Sumber: Dokumen Pribadi (2018)

VI.1.2 Hasil Akhir Media Utama

- Poster *Attention*

Poster *attention* merupakan poster yang akan dijadikan untuk menarik perhatian target audiens. Visual dari poster ini akan menampilkan sepasang tangan yang diborgol sambil mengetik *keyboard* pada sebuah *laptop*. Pada layar *laptop*, terlihat salah satu permain judi *online* yaitu *poker online*, dan *keyboard* pada *laptop* tersebut hanya memiliki tombol huruf S, T, O, dan P. Poster ini menggunakan pendekatan salam gaya hidup yang menampilkan hanya sebagian unsur dari akibat keterlibatan mahasiswa dalam perjudian *online.*



Gambar IV.18 Poster *Attention*
Sumber: Dokumen Pribadi (2018)

Visual poster *attention* juga tidak menggunakan *copywriting*, dengan tujuan agar poster ini dapat menarik perhatian dan membuat target audiens menjadi tertarik dan penasaran dengan maksud dari poster tersebut. Poster *attention* ini akan diterapkan kedalam 2 bentuk format yaitu *digital* dan cetak. Poster *digital* memiliki ukuran asli 29x42cm dengan resolusi gambar 300px dan warna yang digunakan adalah jenis RGB, sedangkan poster cetak akan diproduksi dengan cara *digital printing*,

berukuran 42x59cm dengan resolusi poster 300px dan menggunakan bahan art paper 260gram.

- Poster *Interest*

Pada poster *interest* visual yang ditampilkan, menunjukan akibat yang dialami oleh pelaku judi *online.* Dengan visual sebuah tangan yang diborgol sedang memegang *handphone* dan layar pada *handphone* tersebut menampilkan riwayat *deposit* dan *withdraw* dari akun pelaku judi *online.* Riwayat tersebut menunjukkan uang yang di *deposit* atau di transfer oleh pelaku untuk bermain judi *online* semakin meningkat dibandingkan dengan riwayat uang yang di *withdraw* atau ditarik oleh pelaku. Seperti pada poster *attention* poster *interest* juga menggunakan pendekatan salam gaya hidup yang memvisualisaikan sebagian unsur dari akibat negatif yang terjadi dari keterlibatan mahasiswa dalam perjudian *online.*



Gambar IV.19 Poster *Interest*
Sumber: Dokumen Pribadi (2018)

Penggunaan visual dalam poster *interest* bertujuan untuk membuat target audiens menjadi semakin penasaran dengan pesan yang disampaikan pada poster ini, yang kemudian akan mengarahkan mereka untuk melakukan pencarian tentang maksud

dari poster tersebut. Poster *interest* juga akan memiliki 2 format media yaitu *digital* dan cetak dengan poster *digital* akan berukuran asli 29x42cm dan resolusi gambar 300px serta menggunakan jenis warna RGB. Sedangkan poster cetak akan diprint menggunakan *digital printing*, dengan bahan art paper 260gram berukuran 42x59cm.

- Poster *Action*

Visualisasi pada poster *action,* langsung menampilkan inti pesan dari kampanye sosial yaitu "Stop Perjudian *Online* Di Kalangan Mahasiswa". Poster ini menggunakan pendekatan dengan gaya komparasi yakni perbandingan dua sisi yang berbeda dari seorang mahasiswa yang terlibat dalam permainan judi *online,* yang pada satu sisi sedang memeggang *handphone* di tangan kananya dan memiliki raut wajah yang sedih dengan sisi lain dari visual tersebut sedang tersenyum lebar dengan menggunakan pakaian wisuda. Hal ini menujukkan bahwa keterlibatan seorang mahasiswa dalam perjudian *online* akan memberikan dampak negatif yang merugikan diri dan masa depannya.



Gambar IV.20 Poster *Action*

Sumber: Dokumen Pribadi (2018)

Poster *action* akan menerapkan 2 bentuk format media yaitu format *digital* dan format cetak. Format poster *digital* akan berukuran 29x42cm dengan resolusi poster 300px dan memiliki warna RGB. Sedangkan format poster *action* cetak akan berukuran 42x59cm dengan resolusi 300px dan diproduksi menggunakan bahan art paper 260gram dengan cara *digital printing*.

VI.2 Media Pendukung

Media pendukung dalam perancangan kampanye sosial ini akan menjadi media untuk memberikan informasi dan sebagai pengingat tentang kampanye sosial tersebut. Pada proses perancangannya, media pendukung ini di desain dengan menggunakan *software* adobe photoshop CS6. Adapun media pendukung yang digunakan dalam kampanye sosial ini adalah:

VI.2.1 Media Informasi

- Seminar

  Seminar yang akan diselenggarakan akan menjadi media pendukung dari kampanye sosial ini. Seminar tentang "Stop Perjudian *Online* Di Kalangan Mahasiswa" ini dilaksanakan pada hari senin 21 mei 2018 dan dimulai pada pukul 08.00 WIB, diruang Auditorium Universitas Komputer Indonesia. Dalam rangka memperingati hari Kebangkitan Nasional yang ke-110 pada tanggal 20 Mei, maka seminar ini diadakan untuk membangkitkan kembali semangat nasionalisme di kalangan mahasiswa dengan mengajak mereka untuk berhenti bermain judi *online* dan tetap fokus pada tugas dasar sebagai seorang mahasiswa yakni belajar. Seminar ini akan membahas tentang bahaya perjudian *online* dikalangan mahasiswa dengan menjelaskan dampak-dampak negatif yang terjadi serta peraturan dan hukum yang berlaku bagi para pelaku perjudian *online.* Kegiatan seminar ini akan dihadiri oleh pembicara dari Kepala Dinas Pendidikan Kota Bandung Elih Sudiapermana dan Kapolsek Coblong Rizal Jatnika.

Tabel IV.1 *Rundown* Acara Seminar

Sumber: Data pribadi (2018)

Jam	Acara	Pembicara
08.00 WIB-08.15 WIB	Pembukaan Seminar dan pengenalan pembicara untuk sesi pertama	Pembawa Acara
S E S I P E R T A M A		
08.15 WIB-09.15 WIB	Pengaruh Negatif Judi *Online* dalam Ruang Lingkup Pendidikan Akademis	Kepala Dinas Pendidikan Kota Bandung, Elih Sudia Permana
09.15 WIB-09.45 WIB	Sesi tanya jawab pertama dan pembagian *door prize* bagi penanya pada sesi pertama	
S E S I K E D U A		
09.45 WIB-10.45 WIB	Aturan dan Ketentuan Hukum Yang Berlaku Bagi Kasus Perjudian *Online*	Kapolsek Coblong, Rizal Jatnika
10.45 WIB-11.15 WIB	Sesi tanya jawab kedua dan pembagian *door prize* bagi penanya pada sesi kedua	
11.15 WIB-11.30 WIB	Penutupan seminar dan pembagian *merchandise*	Pembawa Acara

- Media Sosial

  Media sosial yang digunakan adalah facebook dan instagram. Kedua media sosial ini akan digunakan untuk menyebarkan iklan serta informasi berupa kampanye sosial bahaya perjudian *online* di kalangan mahasiswa dan tentang kegiatan seminar yang akan dilaksanakan.



Gambar IV.21 Facebook 1

Sumber: Dokumen Pribadi (2018)



Gambar IV.22 Facebook 2

Sumber: Dokumen Pribadi (2018)



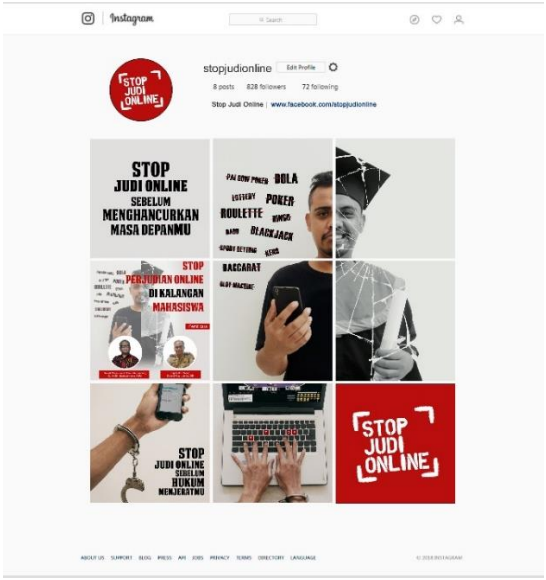
Gambar IV.23 Iklan Facebook

Sumber: Dokumen Pribadi (2018)



Gambar IV.24 Instagram 1

Sumber: Dokumen Pribadi (2018)



Gambar IV.25 Instagram 2

Sumber: Dokumen Pribadi (2018)

- *Flyer*

  Flyer akan dicetak dengan ukuran 14x21cm pada kertas berjenis art paper 180gram. Dengan teknis produksi yang digunaka pada media *flyer* ini adalah dengan cetak offset.



Gambar IV.26 *Flyer*

Sumber: Dokumen Pribadi (2018)

VI.2.1 Media Seminar

- *X-banner*

  Media pendukung *x-banner* ini akan dicetak dengan ukuran 60x160cm yang menggunakan bahan luster dengan teknis produksi digital printing.



Gambar IV.27 *X-Banner*

Sumber: Dokumen Pribadi (2018)

- *Banner*

  Banner yang digunakan pada kegiatan seminar kampanye sosial ini memiliki ukuran 2x1m dan diproduksi dengan menggunakan bahan *flexi Jerman* dengan cara *digital printing.*



Gambar IV.28 *Banner*

Sumber: Dokumen Pribadi (2018)

VI.2.1 Media Pengingat

- *T-shirt*

  T-shirt yang digunakan untuk *doorprize* dalam kegiatan seminar ini diproduksi dengan ukuran S, M, L dan XL. *T-shirt* ini berbahan cotton combed 30s dan akan disablon dengan teknik sablon DTG.



Gambar IV.29 *T-Shirt*

Sumber: Dokumen Pribadi (2018)

- *Mousepad*

  Mousepad akan diproduksi menggunakan bahan *rubber* dengan ukuran 23x19cm. Media pendukung *mousepad* ini akan dijadikan sebagai media *door prize* dalam kegiatan seminar bahaya perjudian *online* di kalangan mahasiswa.



Gambar IV.30 *Mousepad*
Sumber: Dokumen Pribadi (2018)

- Gantungan kunci

  Gantungan kunci akan dicetak dengan menggunakan bahan *acrylic*. Media ini memiliki beberapa jenis ukuran yang akan disesuaikan dengan bentuknya masing-masing.



Gambar IV.31 Gantungan Kunci
Sumber: Dokumen Pribadi (2018)

Ukuran gantungan kunci

- Gantungan kunci tangan : 4,5cm
- Gantungan kunci bulat : 4x4cm
- Gantungan kunci kotak putih : 5x3,9cm
- Gantungan kunci kotak merah : 5x3,9cm

Gantungan kunci akan dijadikan sebagai media *door prize* dalam kegiatan seminar kampanye sosial.

- *Tote Bag*

  Tote Bag yang digunakan sebagai media *doorprize* ini berukuran 30x40cm dengan bahan canvas yang akan diproduksi dengan cara disablon polyflex.



Gambar IV.32 *Tote Bag*
Sumber: Dokumen Pribadi (2018)

- Buku Agenda

  Buku agenda yang dicetak akan menggunakan *hardcover* serta bahan *arches* untuk bagian dalam buku. Buku ini berukuran 12x19cm dan akan dijadikan *doorprize* dalam seminar "Stop Perjudian *Online* Di Kalangan Mahasiswa".



Gambar IV.33 Buku Agenda
Sumber: Dokumen Pribadi (2018)

- Jam Weker

  Jam weker akan dibagikan sebagai *door prize* kepada target audiens pada saat mengikuti kegiatan seminar "Stop Perjudian *Online* Di Kalangan Mahasiswa".



Gambar IV.34 Jam Weker
Sumber: Dokumen Pribadi (2018)

- *Sticker*

  Sticker yang digunakan sebagai media pendukung ini berbentuk kotak dan persegi panjang dengan masing-masing berukuran 8x8cm dan 6x10cm. *Sticker* ini akan diproduksi menggunakan bahan *vynil* dan di

cetak menggunakan *digital printing* dan akan dibagikan setiap minggu ketiga saat penyebaran media utama. *Sticker* juga akan dibagikan kepada peserta kegiatan kampanye sosial bahaya perjduian *online.*



Gambar IV.35 *Sticker*

Sumber: Dokumen Pribadi (2018)