BAB IV. MEDIA & TEKNIS PRODUKSI

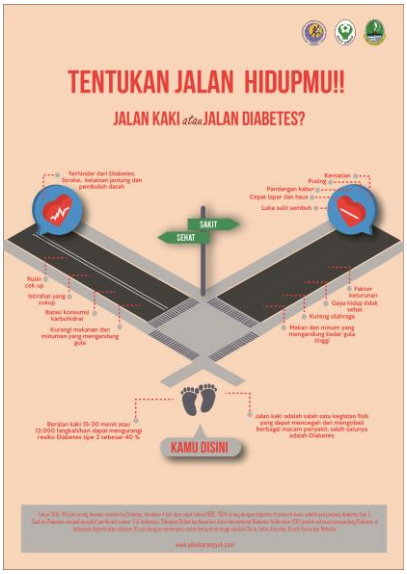
Sebelum sampai ke tahapan produksi, ada beberapa tahapan yang harus dilakukan dalam merancang kampanye ini.

a. Sketsa

Sketsa atau gambar awal yang di buat sebelum menjadi sebuah gambar yang dipakai dalam media.

b. Pengolahan Sketsa atau Gambar

Pengolahan Sketsa ata Gambar dilakukan setelah ide atau konsep di tentukan. Pengolahan Gambar terdiri dari tracing, pemilihan warna, *font*, dan penambahan teks-teks yang dibutuhkan seperti *Headline, Tagline, Sub Headline dan Bodycopy* pada *Layout*. Pengolahan Sketsa atau gambar menggunakan Adobe Illustrator CS6.



Gambar IV.1 Digitalisasi Sketsa

Sumber: Data Pribadi

c. Pengaplikasian

Sketsa-Sketsa yang sudah di digitalisasi kemudian di aplikasikan kepada media-media yang akan dibuat sesuai dengan konsep yang sudah ditentukan. Hasil Digitalisasi yang telah dibuat diatur sedemikian rupa berdasarkan *layout*.

d. Teknis Produksi

Setelah diaplikasi kepada media-media sesuai dengan konsep, kini menentukan bahan material apa yang akan dibuat. Bahan yang dipakai disesuaikan pula dengan desain dan media.

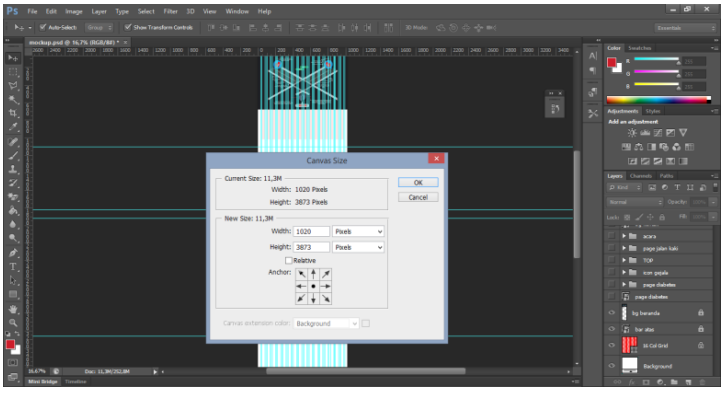
IV.1 Tampilan Media

IV.1.1 Media Utama

Sebenarnya dalam kampanye ini tidak ditentukan apa media utama dan pendukungnya. Tapi jika dilihat dari kebiasaan target audiens yang selalu aktif dalam mengakses Internet. Maka dipilihlah *Website* sebagai media utama, karena *Website* adalah tahapan dari teori AISAS yaitu *Search*. Website memiliki konten yang cukup penting karena setelah target audiens tertarik, mereka akan mencari hal tersebut di web.

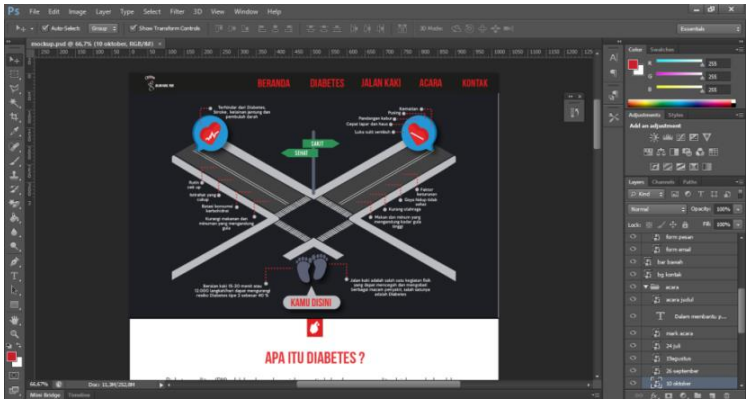
a. Teknis pengerjaan

- Hal pertama yang dilakukan dalam pembuatan *Website* adalah membuat *mockup* manual pada selembar kertas. *Mockup* dibuat menurut poin-poin halaman yang akan dibuat.
- Kedua, setelah *mockup* manual dibuat kini saatnya membuat *sitemap. Sitemap* adalah sebuah gambar atau peta yang berupa gambaran untuk menghubungkan satu halaman *Website* dengan halaman lainnya. Dikarenakan *website* yang akan dibuat adalah *single page website* maka halaman yang ada akan berbentuk memanjang kebawah.
- Ketiga, setelah mockup manual dan sitemap manual dibuat, kini saatnya membuatnya *digital*. Ada dua pilihan, kita bisa membuatnya di Adobe Illustrator atau Photoshop. Dalam tahap ini desainer memillih untuk membuatnya di Adobe Photoshop.



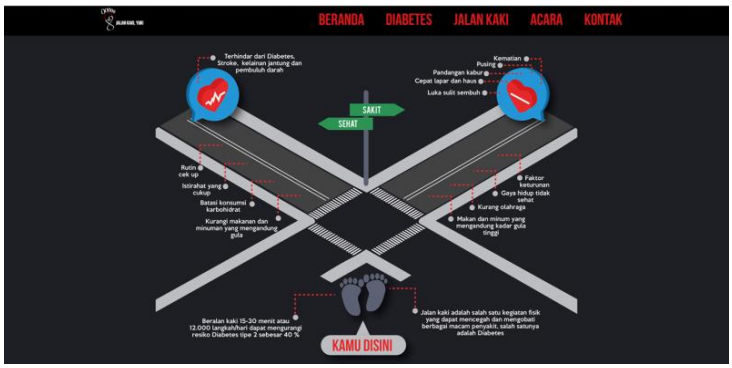
Gambar IV.2 Ukuran Kanvas

Sumber: Data Pribadi



Gambar IV.3 Pembuatan *mockup* halaman beranda

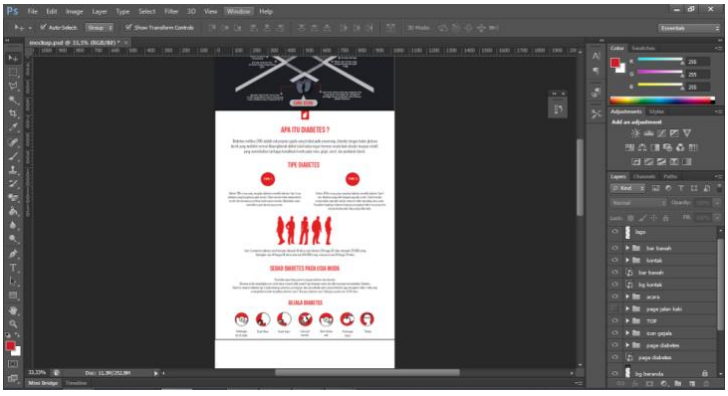
Sumber: Data Pribadi



Gambar IV.4 Tampilan beranda

Sumber: Data Pribadi

Pada halaman beranda, ditambahkan bagian *header* yang memuat tombol-tombol menurut halaman yang ada seperti Beranda, Diabetes, Jalan kaki, Acara dan Kontak. Selain itu ditambahkan sedikit Illustrasi yang sama dengan Infografis.



Gambar: IV.5 Pembuatan *mockup* halaman Diabetes

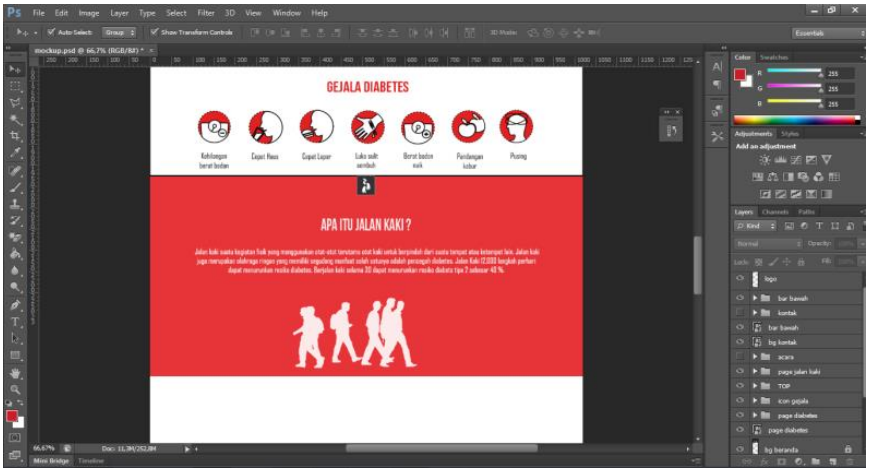
Sumber: Data Pribadi

Pada halaman Diabetes, ditambahkan beberapa *icon* yang mendukung dan sesuai dengan *text* yang ada. Pada bagian ujung halaman terdapat *icon* yang mewakili halaman diabetes dan juga sebagai pembatas bagi halaman.



Gambar IV.6 Tampilan halaman Diabetes

Sumber: Data Pribadi



Gambar IV.7 Pembuatan *mockup* halaman Jalan Kaki

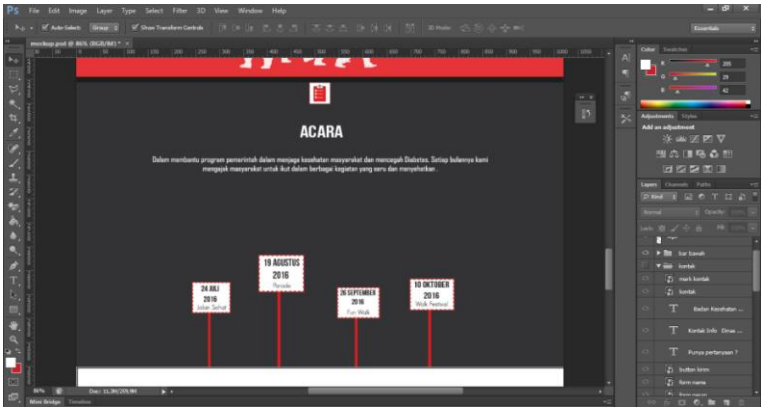
Sumber: Data Pribadi

Seperti halaman sebelumnya, terdapat *icon* jalan kaki sebagai pembatas halaman. Sesuai dengan halamannya, konten berisi penjelasan tentang jalan kaki secara singkat yang dilengkapi dengan sedikit illustrasi.



Gambar IV.8 Tampilan halaman Jalan kaki

Sumber: Data Pribadi



Gambar IV.9 Pembuatan *mockup* halaman Acara

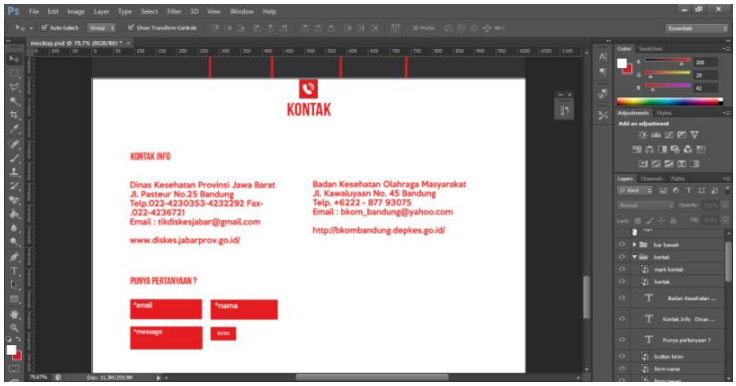
Sumber: Data Pribadi

Dalam halaman ini terdapat beberapa informasi mengenai acara yang akan dibuat kedepannya. Dengan illustrasi papan yang berisi tanggal dari acara-acara tersebut.



Gambar IV.10 Tampilan halaman Acara

Sumber: Data Pribadi



Gambar IV.11 Pembuatan *mockup* halaman Kontak

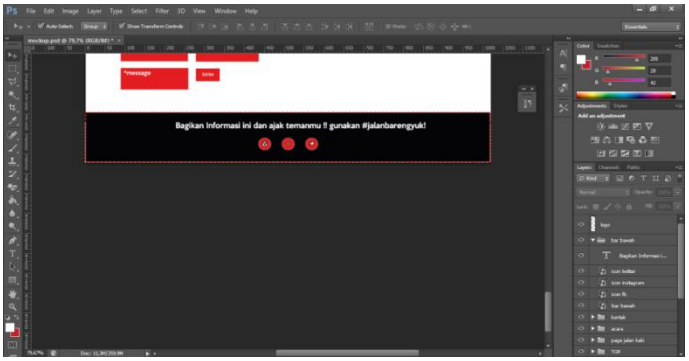
Sumber: Data Pribadi

Halaman ini berisi info kontak untuk menghubungi atau ingin mengunjungi organisasi yang mendukung acara yang ada di halaman Acara, juga terdapat *form* untuk mengirim *email*.



Gambar IV.12 Tampilan halaman Kontak

Sumber: Data Pribadi



Gambar IV.13 Pembuatan *mockup footer*

Sumber: Data Pribadi

Bagian *footer* adalah bagian yang sederhana karena hanya berisi *text* dan juga beberapa tombol yang terhubug dengan sosial media.



Gambar IV.14 Tampilan halaman footer

Sumber: Data Pribadi

IV.2.2 Media Pendukung

IV.2.2.1 Poster

Attention

Poster yang ada dalam kampanye ini terdiri dari poster *Attention* yang menarik perhatian target audiens dan *Interest* yang menarik minat target audiens.



Gambar IV.15 Tampilan varian poster *Attention*

Sumber: Data Pribadi



Gambar IV.16 Foto orang bermain laptop

Sumber : http://www.acerid.com/wp-content/uploads/2015/09/DSC01792-new-600x337.jpg

(Diakses pada 15/05/2016)



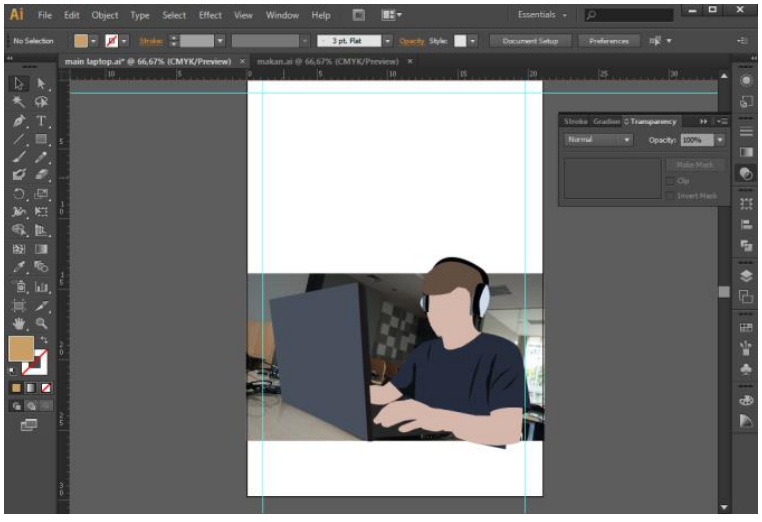
Gambar IV.17 Foto orang makan kue

Sumber : https://encrypted-tbn1.gstatic.com/images?q=tbn:ANd9GcTxIIKfhYKx1inWFLN2efEpH2lOT1Zop4fdiLJSJ8aavIqn5V7GTpzHSg

(Diakses pada 15/05/2016)

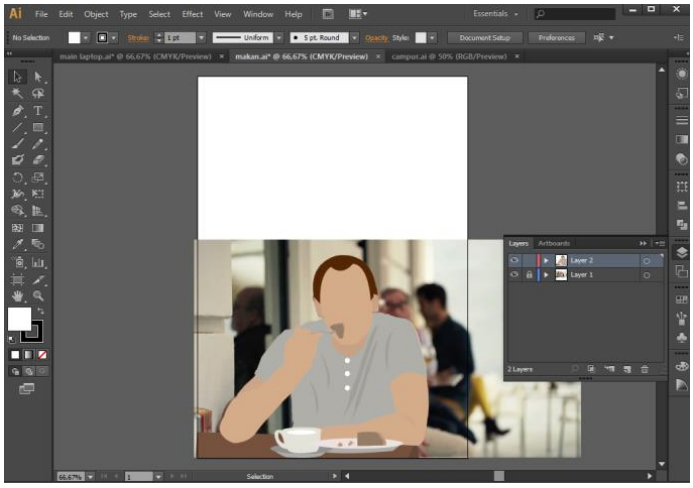
a. Teknis Pengerjaan

- Pertama, menyiapkan *software* dan artboard berukuran A4 untuk men-tracing gambar yang ada.



Gambar IV.18 *Tracing* foto 1

Sumber : Pribadi



Gambar IV.19 *Tracing* foto 2

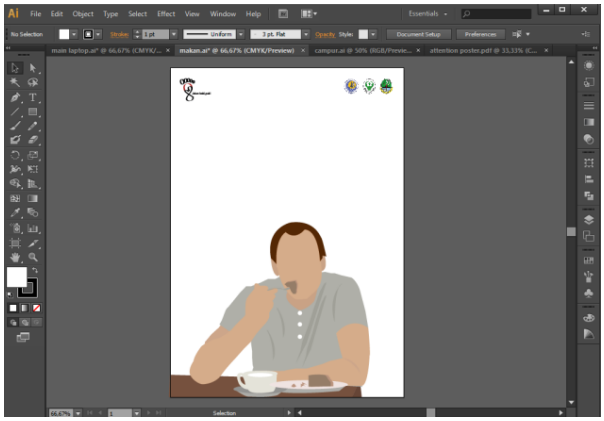
Sumber : Pribadi

- Kedua, setelah gambar ditracing, hasil *tracing* dipindahkan ke *artboard* ukuran A3. Hasil *tracing* di ukur sesuai dengan *artboard*. Pada tahap ini warna juga diatur dan disesuaikan.



Gambar IV.20 Pengaturan ukuran dan warna foto 1

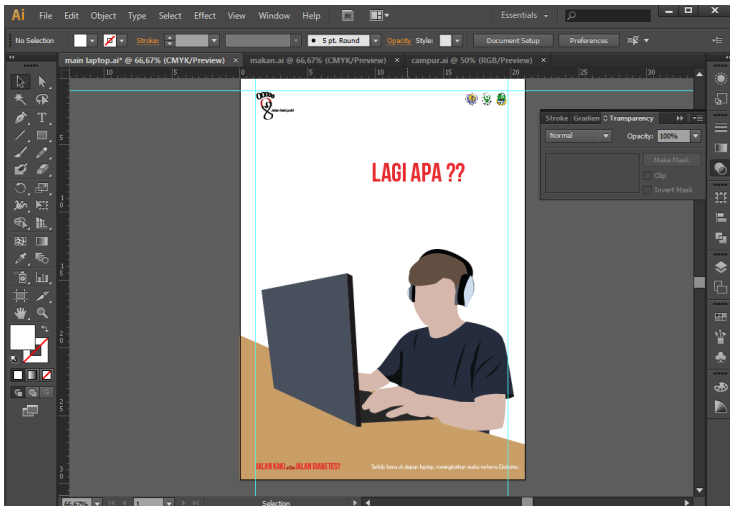
Sumber : Pribadi



Gambar IV.21 Pengaturan ukuran dan warna foto 2

Sumber : Pribadi

Setelah hasil *tracing* diukuran dan disesuaikan, logo-logo ditambahkan dibagian atas. Tidak lupa untuk menambah *headline*, *tagline* dan juga *bodytext.*



Gambar IV.22 Hasil Poster *Attention* 1

Sumber : Pribadi



Gambar IV.23 Hasil Poster *Attention* 2

Sumber : Pribadi

Interest



Gambar IV.24 Varian Poster *Interest*

Sumber : Pribadi



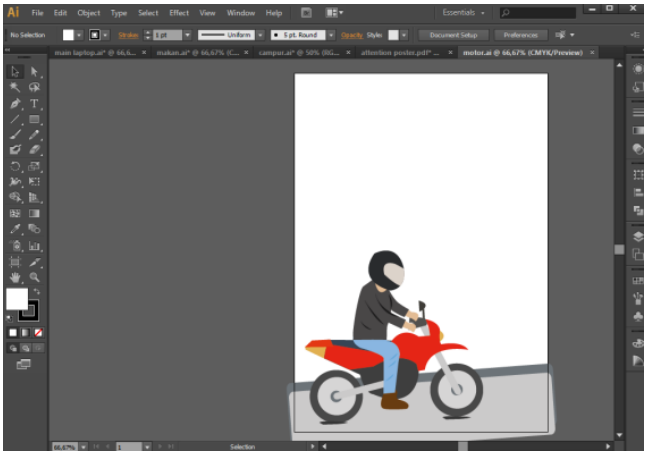
Gambar IV. 25 Referensi foto motor (kiri), referensi orang kantor (kanan)

Sumber : www.vectorstock.com (kiri), www.tasbagusberkualitas.wordpress.com (kanan)

(Diakses pada 15/05/2016)

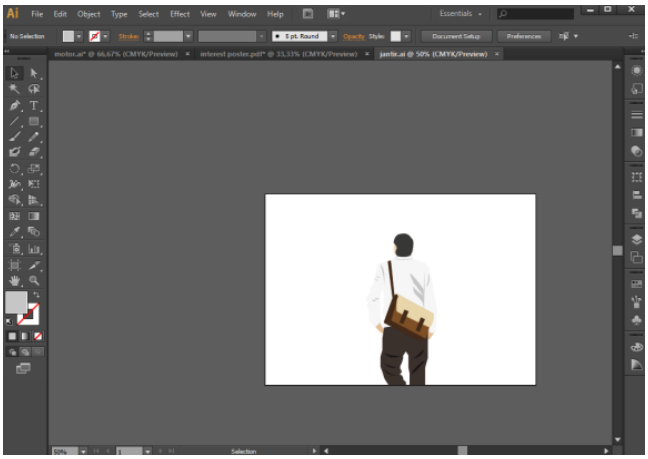
a. Teknis Pengerjaan

- Pertama, semua gambar atau di foto di *trace* menggunakan Adobe Illustrator.
- Kedua, hasil *tracing* tersebut di pindahkan ke Artboard A3 kemudian di atur dan disesuaikan dengan konsep yang sudah direncanakan.



Gambar IV.26 *Tracing* foto 1

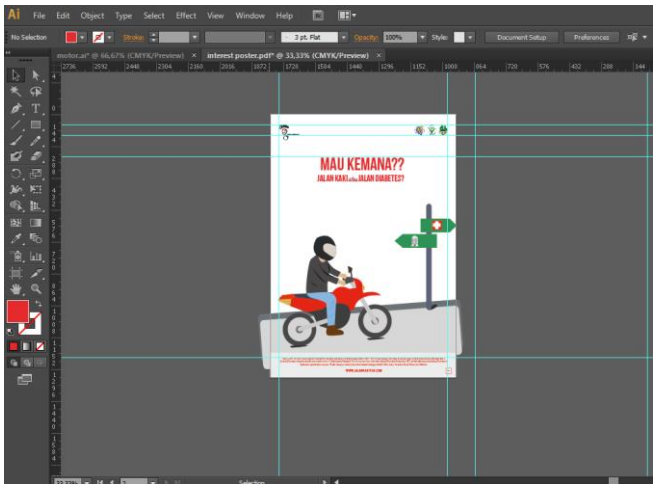
Sumber : Pribadi



Gambar IV.27 *Tracing* foto 2

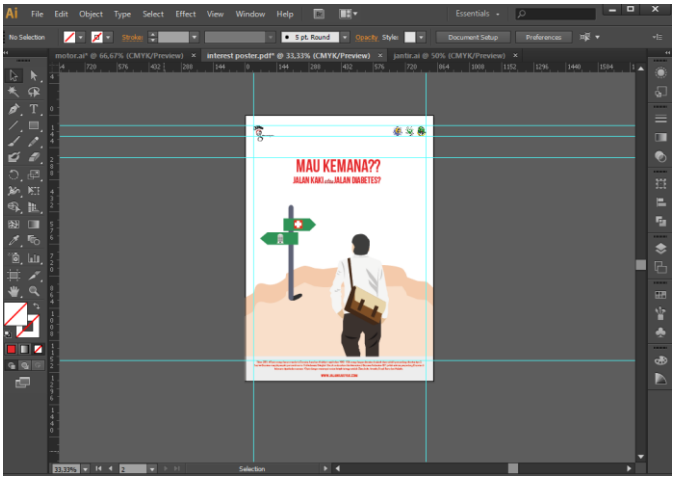
Sumber : Pribadi

- Ketiga, Setelah disesuaikan dengan keinginan saatnya menambahkan logo-logo dan juga *copywriting*.



Gambar IV.28 Hasil jadi poster *Interest* 1

Sumber : Pribadi



Gambar IV.29 Hasil jadi poster *Interest* 2

Sumber : Pribadi

Infografis



Gambar IV.30 Tampilan poster Infografis

Sumber: Data Pribadi

Teknis Produksi

Ukuran : 297mm x 420mm (A3)

Material : Art Paper 210 Gram

Teknis Produksi : Cetak Offset

IV.2.2.2 Ambient Media .



Gambar IV.31 Tampilan Stiker Ambient Media (dinding)

Sumber: Data Pribadi

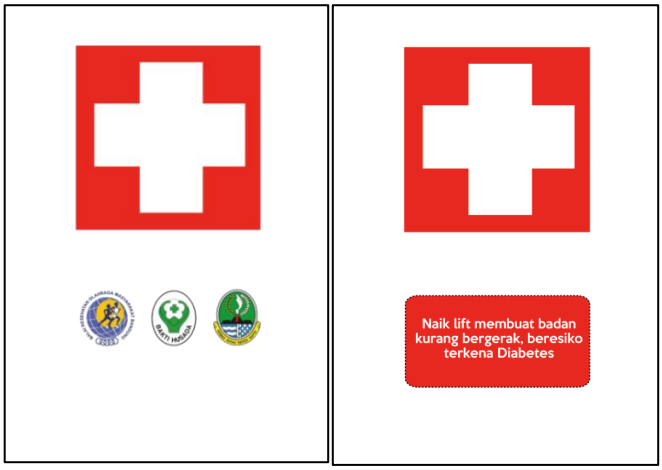
Stiker ambient diatas bertujuan untuk mengajak target audiens untuk memilih arah yang benar untuk menaiki tangga daripada menggunakan lift agar tidak terkena resiko diabetes. Desain dibuat menggunakan *Adobe Photoshop* langsung tanpa ada tahapan *tracing* atau yang lainnya.

Teknis Produksi

Ukuran : 18,93 cm x 8,80 cm (menyesuaikan dengan ukuran dinding)

Material : Stiker Vinyl

Teknis Produksi : Cetak *Offset*



Gambar IV.32 Tampilan Stiker *Ambient Media (lift)*

Sumber: Data Pribadi

Stiker ambient diatas memiliki konsep pintu rumah sakit, tujuannya untuk memberi peringatan jika target audiens menaiki lift, tubuh akan kurang bergerak sehingga meningkatkan resiko Diabetes, dan akhirnya masuk rumah sakit. Oleh sebab itu stiker ini ditempelkan di pintu lift agar target audiens melihat dan mengurangi untuk menggunakan lift. Dibuat dengan menggunakan dua *software* desain yaitu *Adobe Illustrator* dan *Adobe Photoshop*.

Teknis Produksi

Ukuran : 21 x 29,7 (A4 cm) (menyesuaikan dengan ukuran dinding pintu lift)

Material : Stiker Vinyl

Teknis Produksi : Cetak *Offset*



Gambar IV.33 Tampilan Stiker *Ambient Media* 2 (lift)

Sumber: Data Pribadi

Teknis Produksi

Ukuran : 8cm x 100 cm (menyesuaikan dengan ukuran dinding pintu lift)

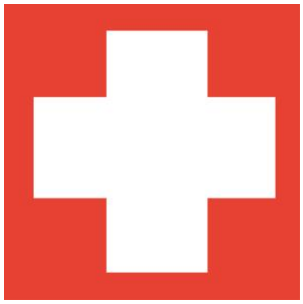
Material : Stiker Vinyl

Teknis Produksi : Cetak *Offset*



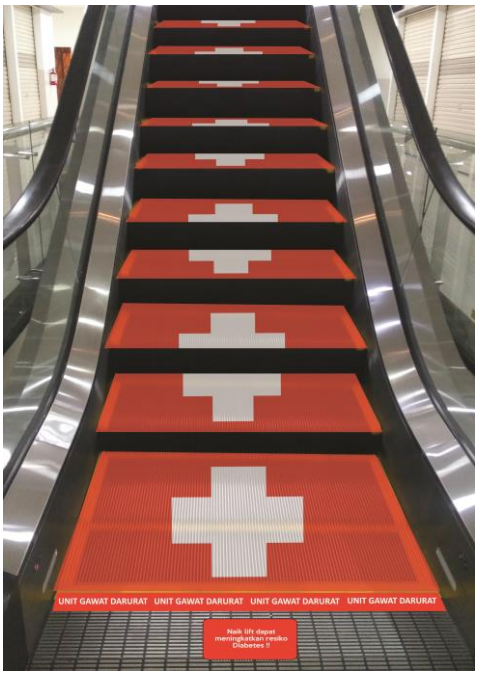
Gambar IV.34 Tampilan penempatan *Ambient media*

Sumber: Data Pribadi



Gambar IV.35 Tampilan stiker *Ambient media* (eskalator)

Sumber: Data Pribadi



Gambar IV.36 Tampilan *Ambient media* eskalator

Sumber: Data Pribadi

Ambient media diatas memiliki konsep kurang lebih sama dengan konsep pada pintu lift, hanya saja medianya lebih besar dan terlihat. Diaharapkan target audiens dapat mengurangi penggunaan eskalator.

Teknis Produksi

Ukuran : 100 – 120 cm

Material : Stiker Vinyl

Teknis Produksi : Cetak Offset



Gambar IV.37 Tampilan Ambient media tangga

Sumber: Data Pribadi

Konsep media ambient ini adalah jika target audiens menaiki tangga maka kadar gula yang ada pada seseorang tersebut akan berkurang. Semakin tinggi orang tersebut menaiki tangga maka kadar gulanya semakin kecil. Setiap anak tangga memiliki *copywriting* yang berbeda-beda. Tentunya *copywriting* tersebut mengajak dan membuat target untuk lebih semangat menaiki tangga.

Teknis Produksi

Ukuran : Menyesuaikan dengan tinggi anak tangga biasanya (60cm x 20cm)

Material : Stiker Vinyl

Teknis Produksi : Cetak *Offset*

IV.2.2.3 T-Shirt



Gambar IV.38 Desain T-Shirt

Sumber: Data Pribadi

Konsep dari *t-shirt* adalah sebagai *gimmick* yaitu pengingat namun juga mengajak agar target audiens untuk mengikuti kampanye yang diselenggarakan. Target audiens akan mencari informasi tersebut dari web dan juga *hashtag* yang ada dibaju tersebut.

Teknis Produksi

Ukuran : *All Size*

Material : CVC (Cotton Viscose)

Teknis Produksi : Cetak *Offset*



Gambar IV.39 Hasil jadi *T-Shirt*

Sumber: Data Pribadi

IV.2.2.2 Tumbler



Gambar IV.40 Desain *mock up* Tumbler

Sumber: Data Pribadi

Teknis Produksi

Ukuran : Menyesuaikan

Material : Plastik

Teknis Produksi : Cetak *Offset*



Gambar IV.41 Hasil jadi Tumbler

Sumber: Data Pribadi

IV.2.2.4 Stiker



Gambar IV.42 Tampilan Stiker

Sumber: Data Pribadi

Konsep dari Stiker ini adalah sebagai media pengingat jika target audiens harus rustin menggerakan badannya setiap jam agar terhindar dari penyakit Diabetes. Stiker ini memiliki ukuran yang tidak terlalu besar namun tidak terlalu kecil, sehingga bisa ditempel dimana saja dan pesan dapat tersampaikan dengan baik,

contohnya stiker ini cocok ditempel di meja atau laptop agar orang-orang yang berada disekitar target audiens juga daapat melihatnya saat target audiens sedang menggunakan laptopnya.

Teknis Produksi

Ukuran : 8 cm x 8 cm

Material : Stiker Chromo

Teknis Produksi : Cetak *Offset*



Gambar IV.43 Hasil jadi Stiker

Sumber: Data Pribadi

IV.2.2.5 (Notes) Buku Catatan



Gambar IV.44 *Mockup* buku catatan

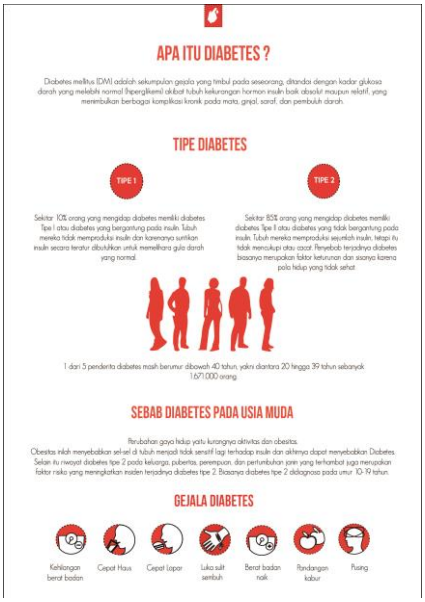
Sumber: Data Pribadi

Konsep dari buku catatan ini adalah, memberikan informasi dan juga mengingatkan target audiens. Memberikan informasi mengenai penyakit Diabetes dan juga jalan kaki, sehingga target audiens mengerti apa bahayanya jika kurang berolahraga apalagi jika target audiens memiliki kegiatan yang padat.



Gambar IV.45 Halaman pembatas *notebook* 1

Sumber: Data Pribadi



Gambar IV.46 Halaman pembatas *notebook* 2

Sumber: Data Pribadi

Teknis Produksi

Ukuran : 14,8X 2I cm (A5)

Material : HVS

Teknis Produksi : Cetak *Offset*



Gambar IV.47 Hasil jadi *Notebook*

Sumber: Data Pribadi

IV.2.2.5 Pulpen



Gambar IV.48 Desain pulpen

Sumber: Data Pribadi

Teknis Produksi

Ukuran : 6,5 cm x 5 cm

Material : Kertas

Teknis Produksi : Cetak *Offset*



Gambar IV.49 Hasil jadi pulpen

Sumber: Data Pribadi