BAB IV. MEDIA DAN TEKNIS PRODUKSI

IV.1 Media Utama

Media utama yang akan digunakan dalam mempromosikan *brand activation* ini adalah poster. Poster sebagai media yang dapat menampilkan promosi tertentu melalui Cetak *Offset* yang akan di sebarkan di berbagai tempat ramai yang strategis seperti kampus. Elemen yang terdapat pada poster sendiri dengan menggunakan huruf - huruf tebal. Karena memiliki karakteristik yang cocok untuk kalangan pecinta olahraga yang memiliki kesan berani dan kuat. Elemen ilustrasi berupa foto dapat mewakili kegiatan – kegiatan yang akan berlangsung di even tersebut. Sedangkan untuk penggunaan warna dinilai tepat karena telah mengusung warna identitas Vilour Sport.

IV.1.1 Teknis Produksi

IV.1.1.1 Pra Produksi

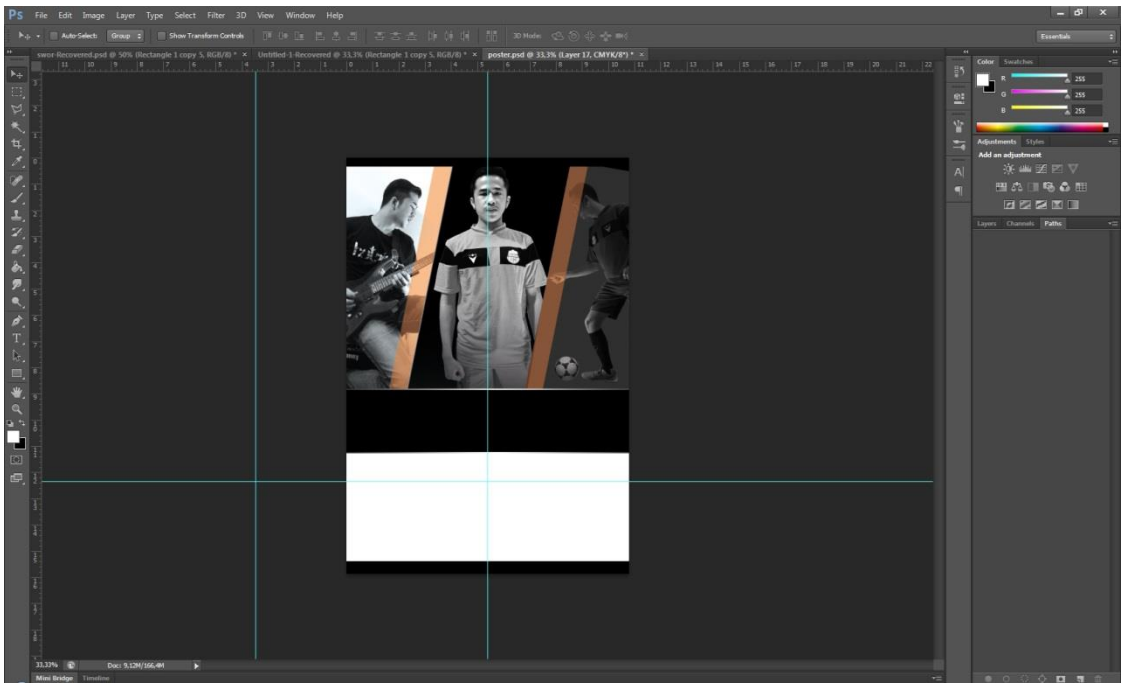
Sebelum memasuki tahap produksi, tahap awal yang harus dilakukan dalam pembuatan media promosi poster meliputi :

a. Konsep

   Proses pra-produksi dimulai dengan menentukan *layout* yang akan di aplikasikan kedalam desain *brand activation* ini. Mulai dari kegiatan yang akan ditampilkan, nama even *brand activation*, ilustrasi, serta penggunaan warna yang sesuai sampai kepada penjelasan apa saja yang akan ditampilkan pada setiap media terutama media poster. Setelah pembuatan konsep, maka proses selanjutnya meliputi pengaplikasian kedalam desain poster yang dibuat menggunakan *software* Adobe Photoshop CS6. Pada proses pembuatan desain ini tidak menggunakan sketsa manual, tetapi langsung kepada sketsa digital. Berikut merupakan paparan singkat mengenai proses pembuatan desain poster untuk even *brand activation* Vilour Sport :

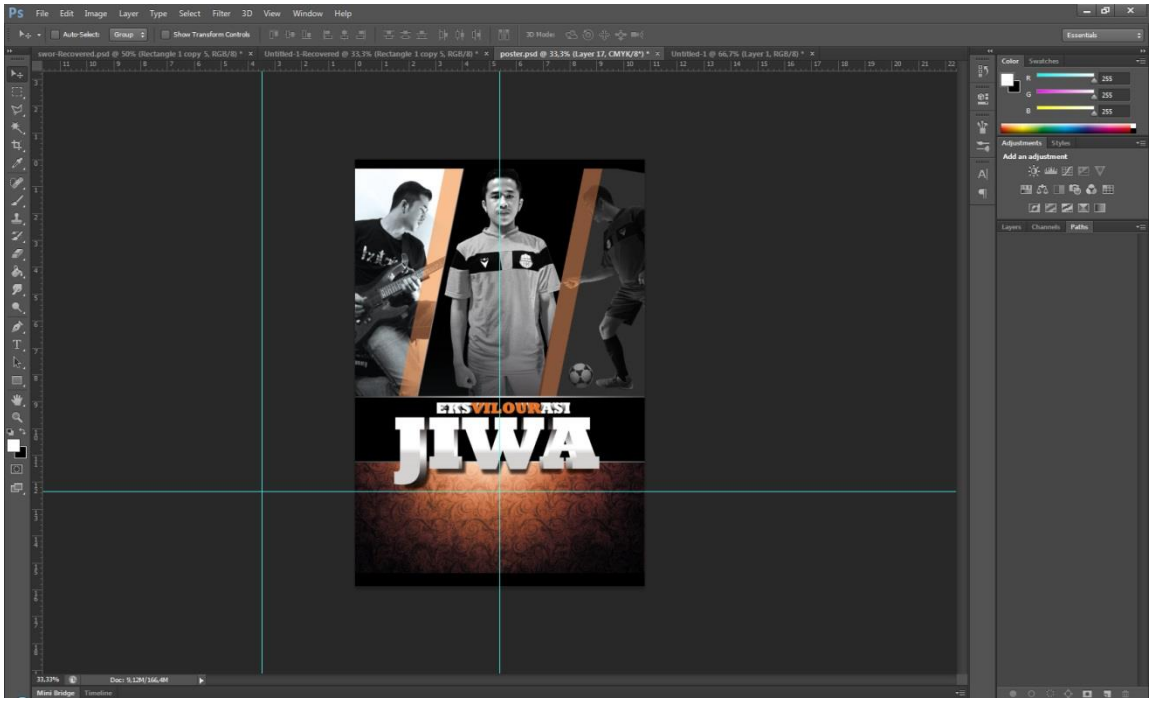


Gambar IV.1 Pemotretan Model
Sumber : Data Pribadi
(19 Juni 2016)



Gambar IV.2 Proses pengabungan foto
Sumber : Data Pribadi
(19 Juni 2016)

Dalam tahap ini foto tersebut telah disesuaikan terhadap *layout* yang telah ditentukan sebelumnya.



Gambar IV.3 Proses pengabungan latar dan judul
Sumber : Data Pribadi
(19 Juni 2016)

Dalam tahap ini penambahan latar dan judul telah disesuaikan dengan *brand activation* yang akan dipromosikan serta tahap ini telah mencapai 80 %.



Gambar IV.4 Proses penggabungan efek dan teks
Sumber : Data Pribadi
(19 Juni 2016)



Gambar IV.5 Poster
Sumber : Data Pribadi
(19 Juni 2016)

Penambahan efek dan teks ini adalah tahap akhir, poster akan dicetak dengan ukuran 42 x 29,7 cm menggunakan kertas berbahan artpaper dengan laminasi doff.

IV.2 Media Pendukung

Tujuan dari media ini adalah sebagai media promosi penunjang selain media utama guna mempromosikan even yang akan diselenggarakan. Dari hasil media

utama yaitu poster, maka di dapat beberapa media pendukung yang saling bersangkutan.

IV.2.1 Brosur

Media ini dapat menyampaikan informasi secara detail untuk disampaikan atau dibagikan secara langsung kepada khalayak sasaran sehingga informasinya tepat dan efektif. Adapun format desain brosur tersebut adalah sebagai berikut:

Brosur = cetak *offset*

Width x Height : 28 x 22,3 cm

Format : A4 *Landscape*

Bahan : Artpaper (laminasi doff)




LIVE
MUSIC
MENAMPILKAN BILLY THE KID.
PURE SATURDAY.
THE S.I.G.I.T
FASHION
SHOW
MENAMPILKAN JERSEY
TERBARU VILOURSPORT
FUTSAL
PEREBUTAN JUARA MAHASISWA


VILOUR SPORT PRESENT
SABTU 10 SEPT 2016
LIVE MUSIC / FUTSAL
MINGGU 11 SEPT 2016
LIVE MUSIC / FUTSAL /
FASHION SHOW
LAPANGAN BASIBIL BANDUNG
OPEN GATE
09 AM
JJWA
FUTSAL
LIVE
MUSIC
FASHION
SHOW

Gambar IV.6 Brosur
Sumber : Data Pribadi
(19 Juni 2016)

Layout brosur sengaja di desain dengan bentuk diagonal agar lebih tampak dinamis, dan dapat mengisi kekosongan – kekosongan yang ada. Penggunaan ilustrasi berupa foto diharapkan dapat menyampaikan informasi kepada khalayak dengan cepat dan mudah dimengerti.

IV.2.2 Umbul - umbul

Media ini akan dipasang ketika even berlangsung, dengan pemasangan umbul – umbul akan memberitahukan khalayak bahwa sedang ada even yang berlangsung. Adapun format desain umbul - umbul tersebut adalah sebagai berikut:

Umbul – umbul = *screen printing*

Width x Height : 100 x 400 cm

Format : *Portrait*

Bahan : Kain TC 2



Gambar IV.7 Umbul - umbul
Sumber : Data Pribadi
(19 Juni 2016)

Umbul – umbul di desain dengan menggunakan kata – kata yang singkat namun memunculkan identitas even tersebut. Penggunaan huruf yang tebal dan penempatan yang *vertical* agar khalayak dapat dengan mudah membaca tanpa harus berhenti untuk membaca.

IV.2.3 *Backdrop*

Media ini tentu bermanfaat pada saat even berlangsung selain untuk mempercantik panggung dapat juga sebagai pengingat pada dokumentasi. Adapun format desain *backdrop* tersebut adalah sebagai berikut:

Backdrop = digital printing (frontlite)

Width x Height : 500 x 300 cm

Format : *Landscape*

Bahan : Flexi



Gambar IV.8 *Backdrop*
Sumber : Data Pribadi
(19 Juni 2016)

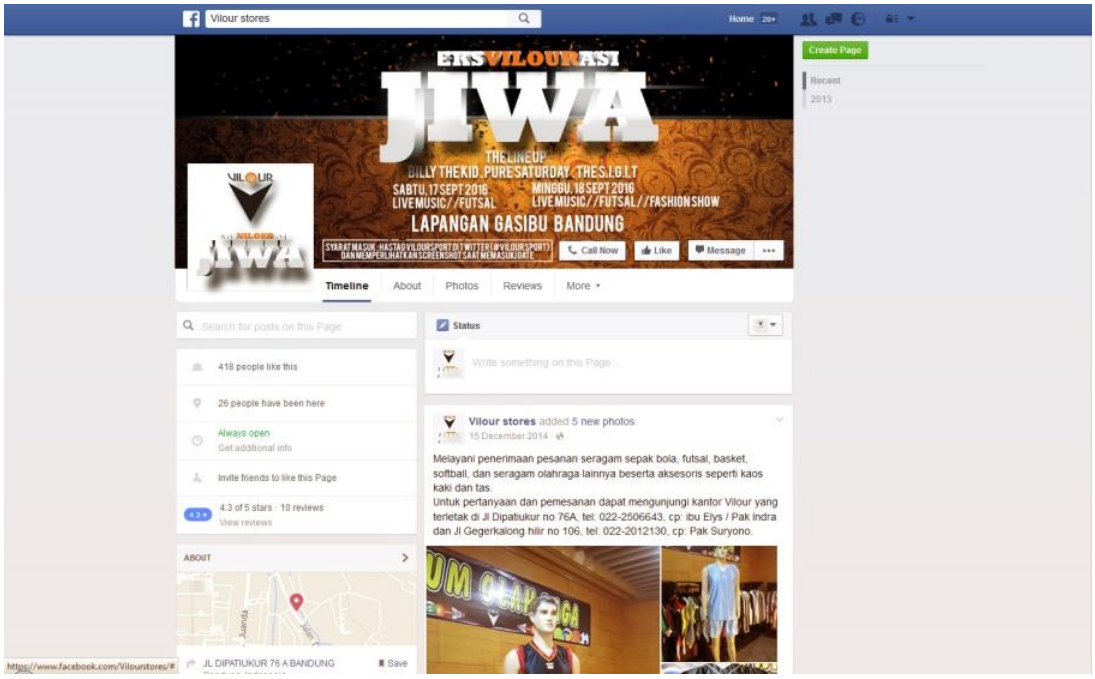
Backdrop di desain dengan menampilkan ilustrasi terhadap even yang sedang berlangsung, jadi dengan melihat ilustrasi tersebut khalayak tentu langsung dapat mengetahui even yang berlangsung. Penggunaan warna *orange* dipilih dikarenakan warna tersebut adalah warna identitas Vilour Sport.

IV.2.4 *Banner* Media Sosial

Sebuah media promosi digital dalam bentuk gambar dalam ukuran tertentu, *banner* ini nantinya akan dipasang di Facebook dan Twitter. Adapun format desain *banner* tersebut adalah sebagai berikut:

Width x Height : 849 x 313 pixel

Format : *Landscape*



Gambar IV.9 *Banner* Facebook
Sumber : Data Pribadi
(19 Juni 2016)

Penggunaan warna yang kontras dan huruf yang besar dan tebal diharapkan dapat memfokuskan penglihatan khalayak ketika berkunjung ke Facebook Vilour Sport.



Gambar IV.10 *Banner* Twitter
Sumber : Data Pribadi
(19 Juni 2016)

Penggunaan warna yang kontras dan huruf yang besar dan tebal diharapkan dapat memfokuskan penglihatan khalayak ketika berkunjung ke Twitter Vilour Sport.

IV.2.5 *Uniform*

Uniform akan dikenakan panitia pada saat even berlangsung, hal ini dapat menjadi pembeda antara pengunjung dan panitia. Adapun format desain *uniform* tersebut adalah sebagai berikut:

Size : L dan XL

Format : *Potrait*

Bahan : Katun



Gambar IV.11 *Uniform*
Sumber : Data Pribadi
(19 Juni 2016)

Uniform di desain menyerupai *jersey* futsal agar menyatu dengan konsep event yang berlangsung dan tentunya akan mengingatkan khalayak bahwa Vilour sport sebagai produsen *jersey*.

IV.2.6 *ID Card*

ID card akan dikenakan panitia pada saat even berlangsung, agar pengunjung dapat mengetahui identitas panitia. Adapun format desain *id card* tersebut adalah sebagai berikut:

ID Card = cetak *offset*

Width x Height : 6,5 x 8,5 cm

Format : *Potrait*

Bahan : Artpaper



Gambar IV.12 *Id card*
Sumber : Data Pribadi
(19 Juni 2016)

ID card di desain dengan bentuk kotak agar memudahkan dalam membacanya. Penambahan informasi seperti foto, nama, dan jabatan diharapkan dapat memudahkan para pengunjung jika memerlukan sesuatu.

IV.2.7 *Gate*

Gate merupakan gerbang masuk ke dalam even, *gate* akan di desain sesuai dengan konsep even.



Gambar IV.13 *Gate*
Sumber : Data Pribadi
(19 Juni 2016)

Gate didesain menyerupai bentuk bola, agar identitas even yang sedang berlangsung tersebut dapat langsung dimengerti oleh para pengunjung atau orang yang sedang melintas.

Width x Height : 800 x 700 cm

Format : *Potrait*

Bahan : Balon

IV.2.8 *Sticker*

Sticker dapat dibagikan kepada khalayak secara cuma – cuma setelah even berlangsung agar dapat menjadi pengingat. Adapun format desain *sticker* tersebut adalah sebagai berikut:

Sticker = cetak *offset*

Width x Height : 5,5 x 6 cm

Format : *Potrait*

Bahan : *Stiker vinil white*



Gambar IV.14 *Sticker*
Sumber : Data Pribadi
(19 Juni 2016)

Bentuk sticker yang menyerupai *jersey* futsal diharapkan dapat mengenalkan identitas Vilour Sport sebagai produsen *jersey*.