BAB IV MEDIA DAN TEKNIS PRODUKSI

IV.1 Media

Untuk teknis produksi, tahap awal yang dilakukan dalam merancang visualisasi ini adalah dengan mempersiapkan data serta sarana yang menunjang *hardware* dan *software* yang diperlukan. Tahapan ini akan menjadi tahapan penting dari proses perancangan agar berjalan dengan baik.

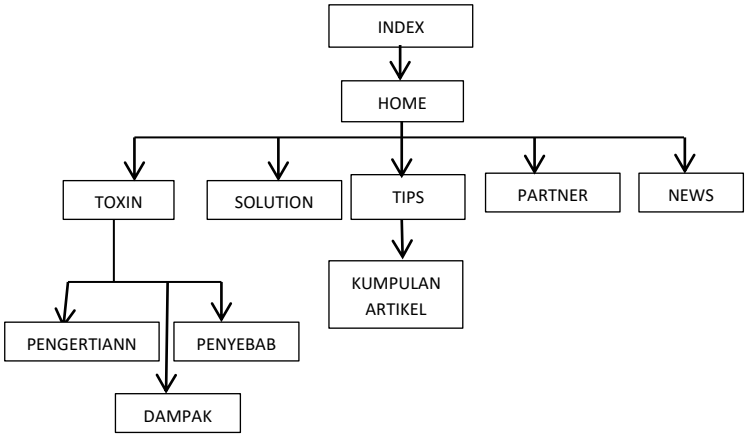
IV.1.1 Media Utama

Dalam perancangan kampanye ini yang digunakan dalam media utama yaitu membuat *website*. *Website* merupakan bagian yang paling penting dalam kampanye karena akan memberikan banyak informasi yang harus diketahui oleh khalayak sasaran. *Website* akan disebarkan secara *online* melalui internet setelah orang mengetahuinya melalui media *attention* dan *interest*, atau mengetahuinya dari media *action* dan *share*.

a. Tahap sketsa

- *Sitemap*

Tahap awal membuat *website* ialah menentukan *sitemap* atau sistem navigasi yang diperlukan didalam sebuah *website*, menentukan berapa jumlah halaman *web* yang akan dibuat sesuai dengan kebutuhan yang diperlukan.

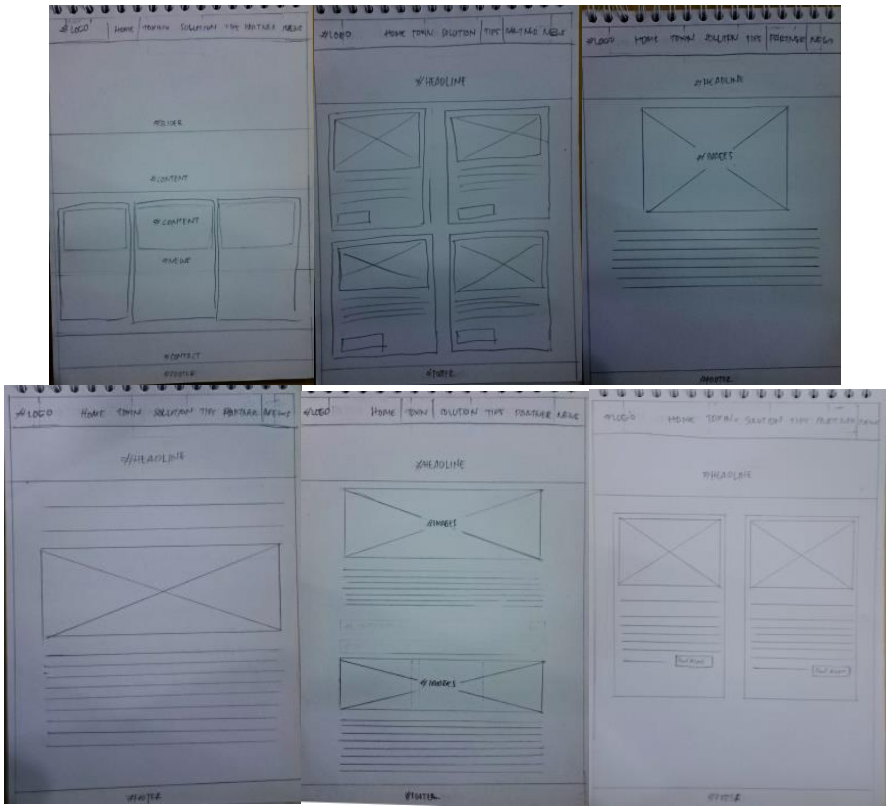


Gambar IV.1 Sistem navigasi *website*

Sumber: Dokumen Pribadi (2017)

- *Wireframe*

Di tahap ini adalah proses pembuatan sketsa untuk gambaran kasar terhadap bentuk desain yang diinginkan dengan menggunakan media tulis. Tahap ini untuk mempermudah pembuatan konsep visual.



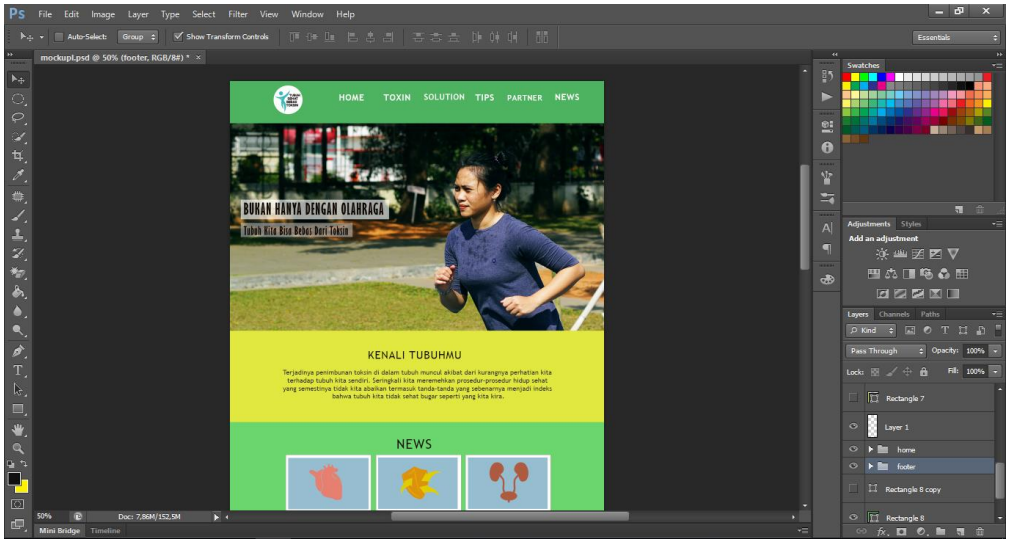
Gambar IV.2 Sketsa

Sumber : Dokumen Pribadi (2017)

b. Tahap digital

- *Mock-Up*

Tahapan ini akan masuk ke pembuatan konsep visual secara utuh dimana konsep yang awalnya sketsa kasar menjadi digital. Dari sketsa kemudian dilakukan pembuatan *mockup* menggunakan Adobe Photoshop CS6 sesuai dengan *wireframe* yang telah dibuat, *mockup* dibuat sama seperti dengan tampilan desktop.



Gambar IV.3 Pembuatan *Mockup*

Sumber : Dokumen Pribadi (2017)



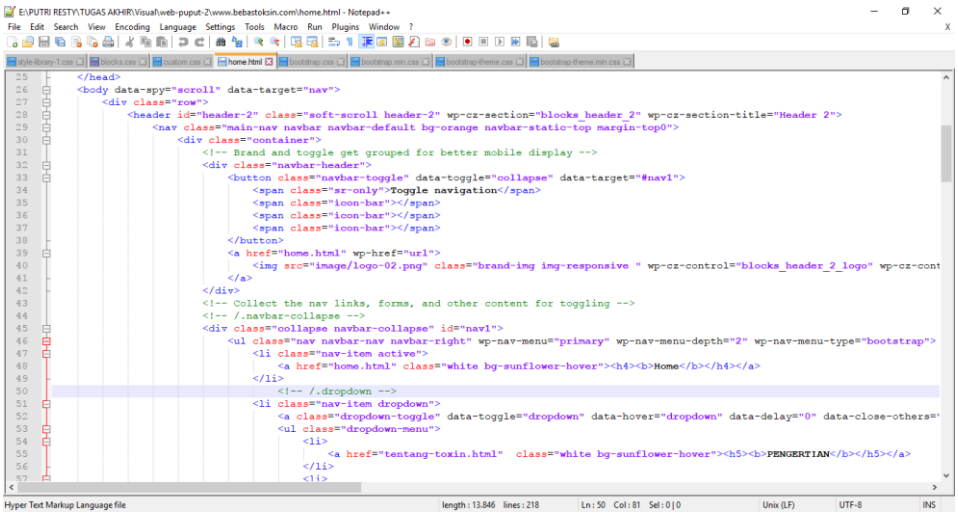
Gambar IV.4 *Mockup Website* Pada Peramban *Desktop*

Sumber : Dokumen Pribadi (2017)

- Pemrograman *Website*

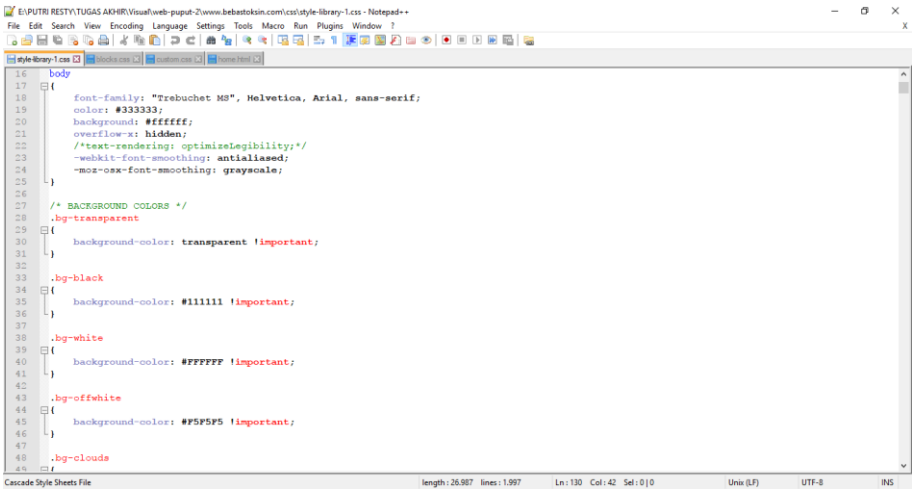
Dalam pembuatan *website* menggunakan Bootstrap yaitu *framework* CSS yang mempermudah memuat bahasa pemrograman HTML, CSS, dan JavaScript. Alasan penggunaan Bootstrap ialah untuk mempermudah pengembangan tampilan

web di semua *platform* (*desktop*, *handphone*, *smartphone* dll.) aplikasi pemrograman membuat *website* menggunakan notepad++.



Gambar IV.5 Tahap *Coding HTML*

Sumber : Dokumen Pribadi (2017)



Gambar IV.6 Tahap *Coding CSS*

Sumber : Dokumen Pribadi (2017)

Setelah pemrograman untuk halaman *web* selanjutnya, situs *website* sudah dapat masuk ke tahap saling menghubungkan antar halaman. Saat di aplikasi *browser* pun, *website* sudah dapat dihubungkan oleh tombol-tombol menu yang menjadi penghubung antar halaman.

Setelah pembuatan *website* selesai, hal selanjutnya yang dilakukan adalah membeli domain untuk memasukkannya ke internet agar *website* dapat diakses secara *online*.

IV.1.2 Teknis Perancangan Media Pendukung

Pembuatan media pendukung akan membantu media utama dalam hal promosi, yang akan memiliki fungsinya masing-masing.

1. Poster

Poster akan disebarluaskan secara bertahap, terdapat dua versi poster yaitu poster *attention* dan poster untuk media *action*. Pada poster *attention* yang diharapkan pesan akan menggugah khalayak sasaran untuk mengunjungi *website* dan mencari tahu perihal toksin dalam tubuh. Sedangkan pada poster *action*, khalayak sasaran mulai diajak untuk mengurangi toksin tersebut setelah tahu informasi mengenai toksin dari *website* atau mencari dari informasi lain.

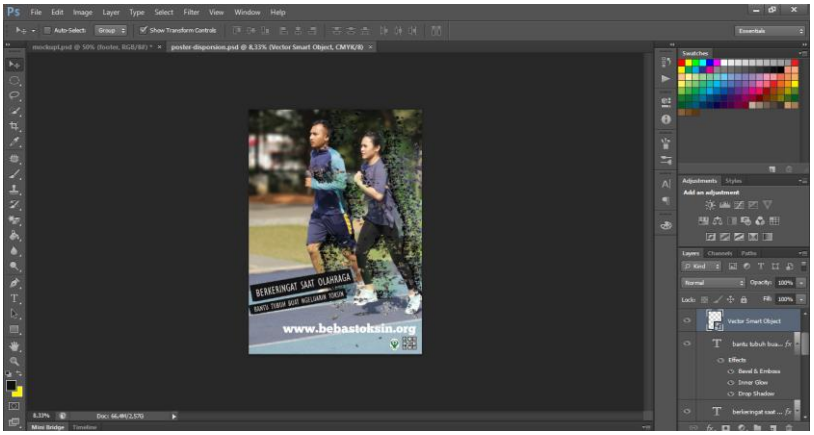
a. Tahap Sketsa



Gambar IV.7 Sketsa Poster

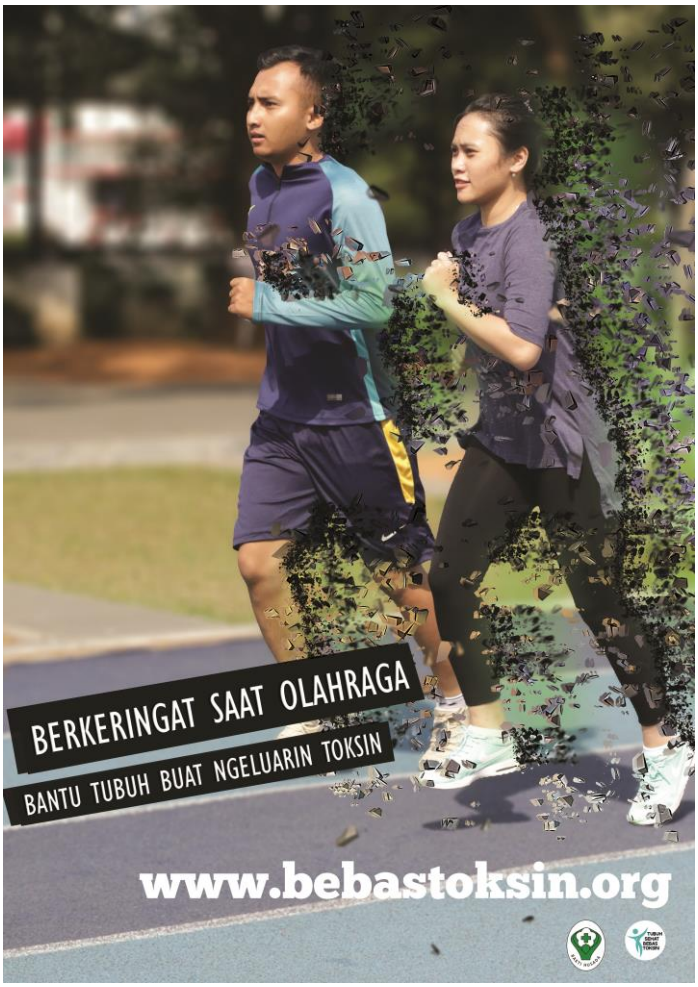
Sumber : Dokumen Pribadi (2017)

b. Tahap Digital



Gambar IV.8 Pembuatan Poster

Sumber : Dokumen Pribadi (2017)



Gambar IV.9 Penempatan Poster

Sumber : Dokumen Pribadi (2017)



Gambar IV.10 Poster Kedua

Sumber : Dokumen Pribadi (2017)



Gambar IV.11 Pembuatan Poster

Sumber : Dokumen Pribadi (2017)



Gambar IV.12 Poster *Attention*

Sumber : Dokumen Pribadi (2017)



Gambar IV.13 Penempatan Poster *Attention*

Sumber : http://graphicburger.com/indoor-advertising-poster-mockup/

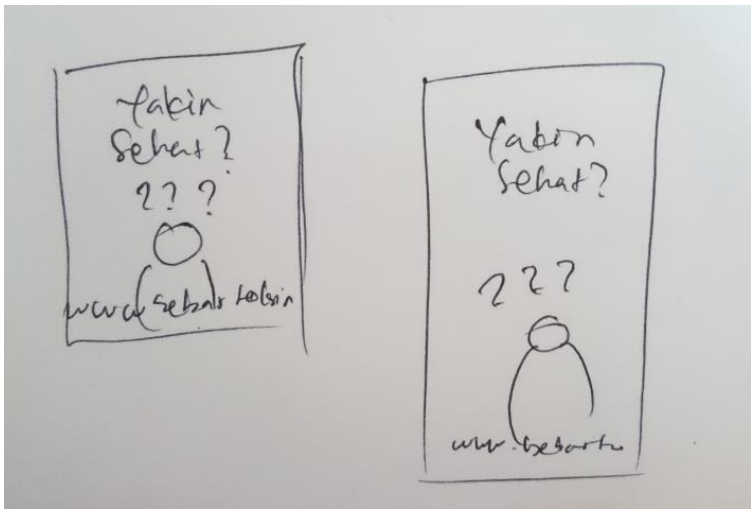
Poster akan disebarkan di berbagai sudut Kota Bandung terutama di daerah yang sering dilewati oleh khalayak sasaran menengah keatas yaitu *mall*, tempat perbelanjaan besar, jalan raya, *café*, restoran, dll. Penempatan yang tepat akan membuat kampanye sesuai sasaran atau bahkan dapat melebihi sasaran.

Pada tahap produksi pembuatan poster dicetak menggunakan dengan ukuran 29,7 x 42 cm dengan material *Art Paper* 150 gr. Untuk tahap cetak kampanye dibutuhkan dalam jumlah yang besar karena akan disebar luaskan di seluruh Kota Bandung di kurang lebih 30 kecamatan. Satu kecamatan akan disebarkan sebanyak 200 poster yang berarti jika 200 poster dikalikan 30 dari jumlah kecamatan, maka poster yang dicetak yaitu sebanyak 6000 poster. Maka untuk mencetak, percetakan yang dipilih adalah percetakan *offset* agar biaya produksinya pun lebih murah.

2. *Web Banner*

Web banner jika di klik pada iklan akan langsung mengalihkan pada *web* yang dituju yaitu www.bebastoksin.org. Situs *web* yang paling sering dikunjungi ialah media sosial, Youtube, Blogspot, dan situs *web* yang menyediakan film gratis.

a. Tahap Sketsa



Gambar IV.14 Sketsa *Web Banner*

Sumber : Dokumen Pribadi (2017)

b. Tahap Digital



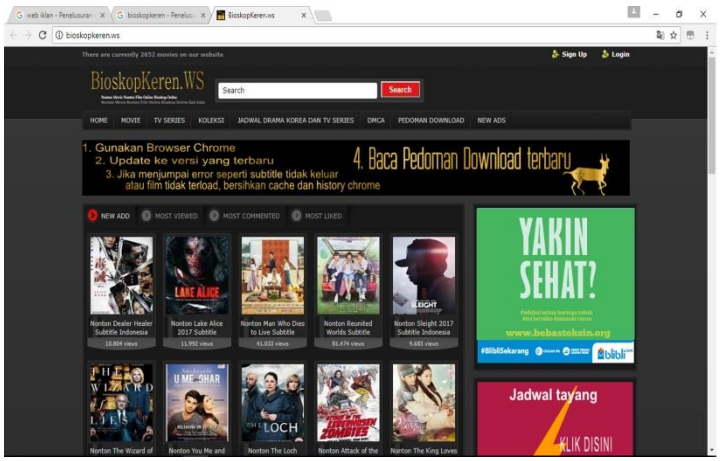
Gambar IV.15 Pembuatan *Web Banner*

Sumber : Dokumen Pribadi (2017)



Gambar IV.16 *Web Banner*

Sumber : Dokumen Pribadi (2017)



Gambar IV.17 Penempelan *Web Banner*

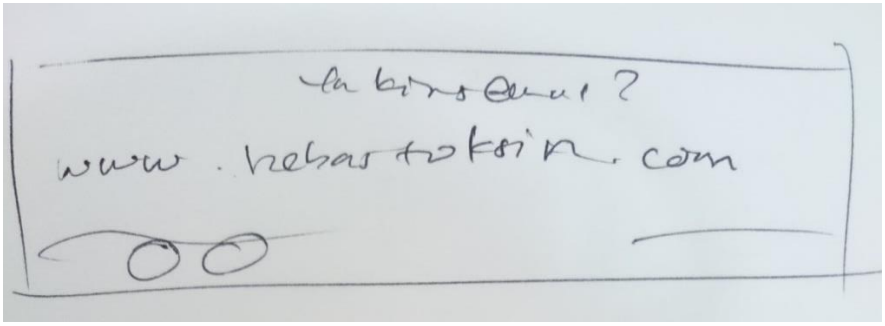
Sumber : Dokumen Pribadi (2017)

Proses pembuatan dibuat di aplikasi *Adobe Illustrator* CS6. Tahap penyebaran media adalah melalui internet. *Web Banner* akan muncul di berbagai *website* terutama *website* yang lonjakan pengunjungnya tinggi.

3. Spanduk

Spanduk adalah termasuk tahapan media *interest*. Spanduk akan menggiring khalayak sasaran yang lebih besar untuk mencari tahu mengenai toksin karena ditempatkan di tempat yang ramai.

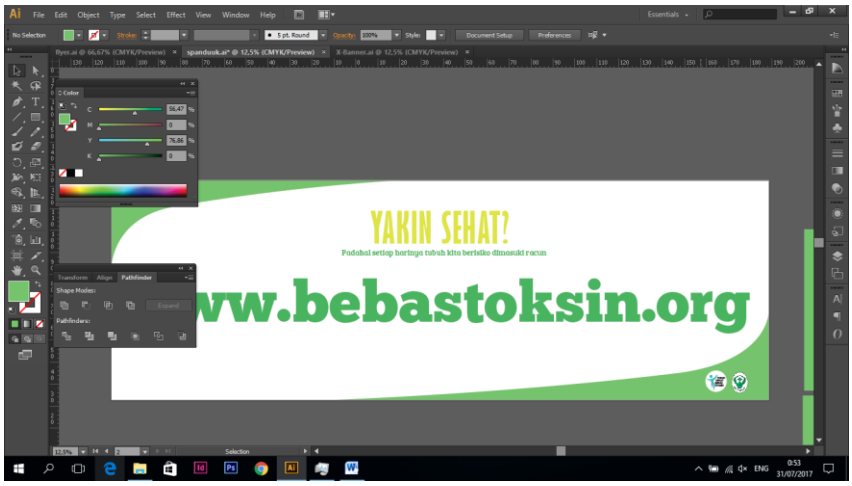
a. Tahap Sketsa



Gambar IV.18 Sketsa Spanduk

Sumber : Dokumen Pribadi (2017)

b. Tahap Digital



Gambar IV.19 Pembuatan Spanduk

Sumber : Dokumen Pribadi (2017)



Gambar IV.20 Penempatan Spanduk

Sumber : Dokumen Pribadi (2017)

Tahap cetak untuk spanduk akan dilakukan di percetakan *offset* (*outdoor*) karena jumlah cetakan yang besar. dengan ukuran 3 x 1 meter menggunakan material bahan *Flexi Korea*.

4. X-Banner

X-Banner akan ditempatkan di Dinas Kesehatan dan tempat yang akan bekerja sama dengan kampanye ini. Tempat umum yang dapat dikunjungi oleh khalayak sasaran menengah keatas adalah rumah sakit, atau di luar kesehatan bisa ditempatkan di *shelter* ruang tunggu penumpang *travel*.

a. Tahap sketsa

Di tahap ini adalah proses pembuatan sketsa untuk gambaran kasar terhadap bentuk desain yang diinginkan dengan menggunakan media tulis. Tahap ini untuk mempermudah pembuatan konsep visual.



Gambar IV.21 Sketsa *X-Banner*
Sumber : Dokumen Pribadi (2017)

b. Tahap Digital



Gambar IV.22 Proses Pembuatan *X-Banner*

Sumber : Dokumen Pribadi (2017)



Gambar IV.23 Penempatan *X-Banner*

Sumber : Dokumen Pribadi (2017)

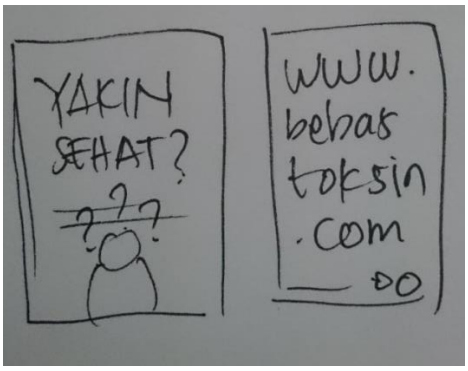
Pada tahap cetaknya, *X-Banner* dibuat di ukuran 160 x 60 cm pada bahan material Flexi Korea dan di cetak di percetakan *offset* (*outdoor*).

5. Flyer

Flyer akan disebarkan secara langsung ke khalayak sasaran dengan cara menyebarkan selebaran di tempat-tempat yang ramai, seperti *mall*, alun-alun, taman dan lain-lain.

a. Tahap sketsa

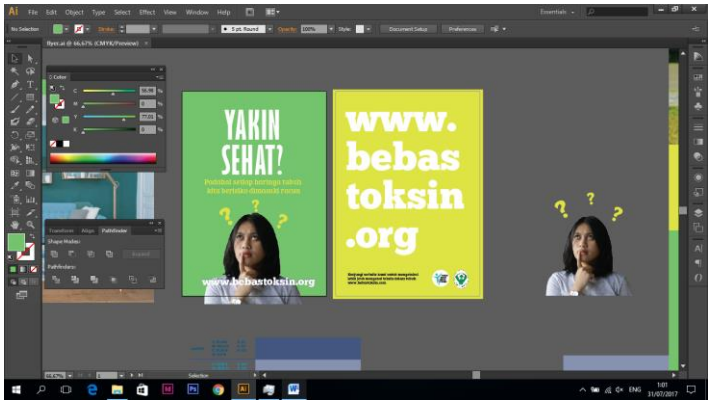
Di tahap ini adalah proses pembuatan sketsa untuk gambaran kasar terhadap bentuk desain yang diinginkan dengan menggunakan media tulis. Tahap ini untuk mempermudah pembuatan konsep visual.



Gambar IV.24 Sketsa *Flyer*

Sumber : Dokumen Pribadi (2017)

b. Tahap Digital



Gambar IV.25 Proses Pembuatan *Flyer*

Sumber : Dokumen Pribadi (2017)



Gambar IV.26 Tampilan *Flyer*

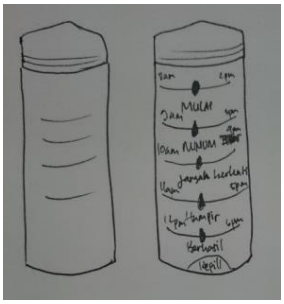
Sumber : Dokumen Pribadi (2017)

Di cetak di ukuran 14,80 x 21,00 cm dengan bahan material *Art Paper* 150 gram. Dicetak di percetakan *offset* karena mencetak dengan jumlah yang besar.

6. Infused Water Bottle

Botol *Tumbler* yang dibuat bukan hanya untuk sekedar diisi air putih biasa, botol *Tumbler* dapat menjadi wadah membuat *infused water* yang dapat dibawa kemanapun dan dimanapun dengan mudah. Di setiap botolnya disematkan pesan untuk mengingatkan khalayak sasaran untuk tetap menjaga kesehatan dan mengingatkan keberadaan kampanye baik untuk diri sendiri maupun tanpa disadari orang lain melihatnya.

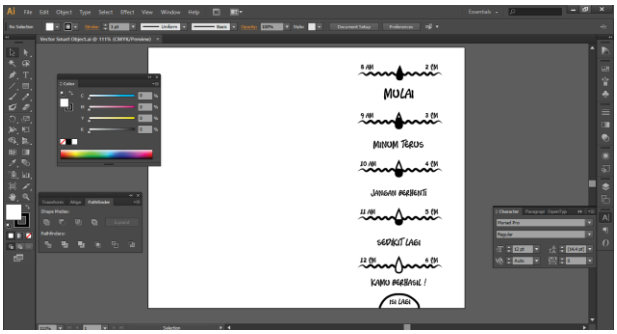
a. Tahap sketsa



Gambar IV.27 Sketsa Botol

Sumber : Dokumen Pribadi (2017)

b. Tahap Digital



Gambar IV.28 Proses Desain Botol

Sumber : Dokumen Pribadi (2017)



Gambar IV.29 *Infused Water Bottle*

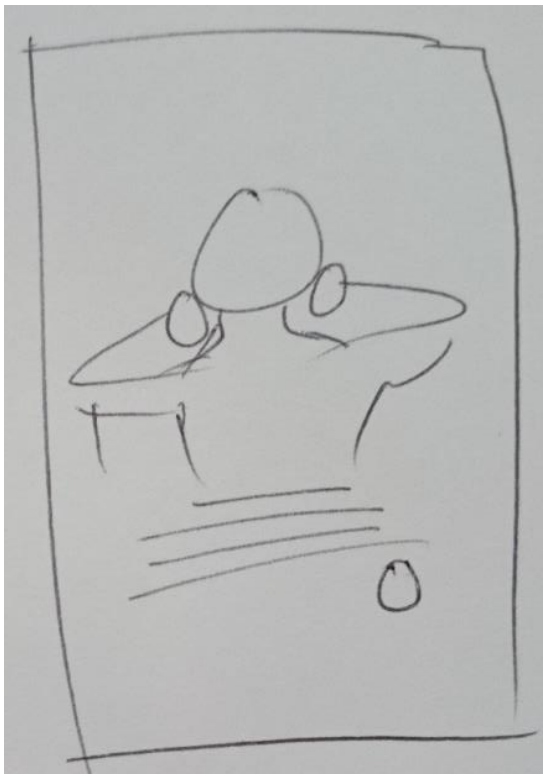
Sumber : Dokumen Pribadi (2017)

Pembuatannya sangat terbatas untuk botol ini, hanya sekitar 30 buah karena biaya botol sendirinya pun lumayan mahal untuk kampanye yang besar. Identitas dan desain botol akan di cetak di stiker transparan.

7. Tote Bag

Tote Bag adalah benda yang akan membantu khalayak sasaran dalam membawa benda berlebih atau dapat juga sebagai *eco bag* untuk berbelanja. Selain menjalankan hidup sehat, khalayak sasaran dapat menjalani hidup dengan lingkungan yang bersih dan sehat.

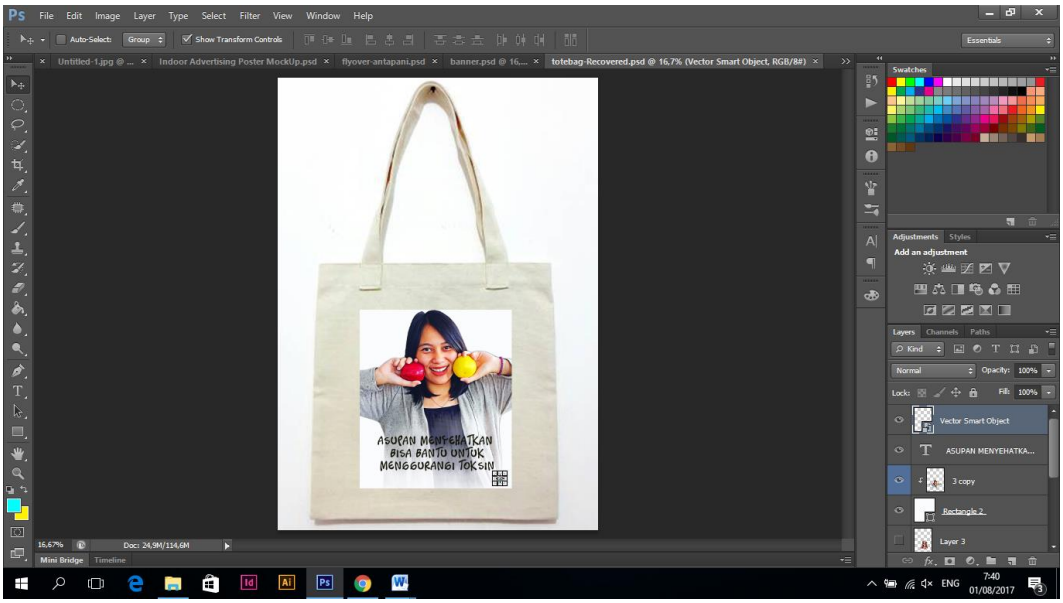
a. Tahap sketsa



Gambar IV.30 Sketsa *Tote Bag*

Sumber : Dokumen Pribadi (2017)

b. Tahap Digital



Gambar IV.31 Proses Desain *Tote Bag*

Sumber : Dokumen Pribadi (2017)



Gambar IV.32 Tampilan *Tote Bag*

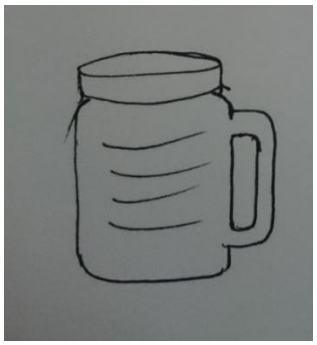
Sumber : Dokumen Pribadi (2017)

Tote Bag dicetak pada ukuran 40 x 31 cm dengan bahan material kanvas dan dicetak dengan cara di sablon.

8. Drinking Jar

Tempat minum ini akan disebarkan melalui hadiah yang diadakan di media sosial seperti facebook dan instagram. Akan diberikan secara gratis kepada pemenang yang mengikuti kampanye ini.

a. Tahap sketsa



Gambar IV.33 Sketsa *Drinking Jar*

Sumber : Dokumen Pribadi (2017)

a. Tahap Digital



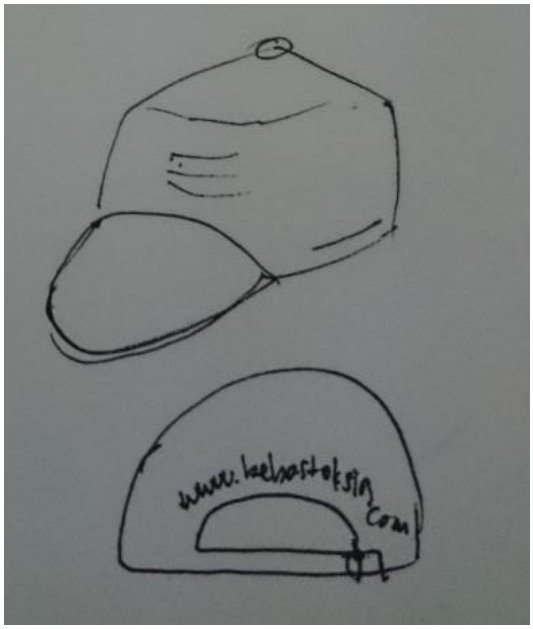
Gambar IV.34 Tampilan *Dringking Jar*
Sumber : Dokumen Pribadi (2017)

Produksi untuk membuat *Drinking Jar* sangat terbatas mungkin sekitar 40 buah. Untuk cetaknya akan diberi ditempeli stiker transparan untuk identitas dari gelas itu sendiri juga sebagai media pengingat khalayak sasaran.

9. Topi

Topi dapat digunakan oleh pria maupun wanita. Topi dipakai ketika sedang beraktivitas di luar, baik itu olahraga, gerak jalan, atau hanya sekedar untuk menghindari panas. Topi berguna untuk yang sedang berolahraga agar terhindar dari panas sehingga nyaman beraktivitas

a. Tahap sketsa



Gambar IV.35 Sketsa Topi

Sumber : Dokumen Pribadi (2017)



Gambar IV.36 Topi

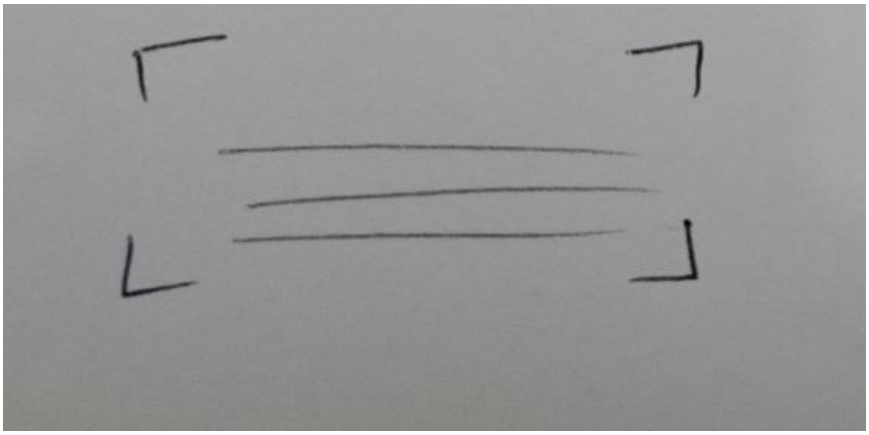
Sumber : Dokumen Pribadi (2017)

Identitas pada topi dicetak dengan cara bordir menggunakan material kanvas. Karena bahan kanvas cukup tebal, maka teknik yang digunakan ialah teknik bordir dengan bordir komputer agar cepat penyelesaiannya.

10. Handuk Kecil

Handuk kecil ini biasa dipakai saat berolahraga untuk menyeka keringat yang keluar. Sesuai dengan pesannya pun agar khalayak sasaran selalu mengingat untuk terus hidup sehat.

a. Tahap Sketsa



Gambar IV.37 Sketsa Handuk

Sumber : Dokumen Pribadi (2017)

b. Tahap Digital



Gambar IV.38 Proses Desain

Sumber : Dokumen Pribadi (2017)



Gambar IV.39 Handuk Kecil

Sumber : Dokumen Pribadi (2017)

Pembuatan identitas desain menggunakan teknik bordir pada ukuran 30 x 40 cm. Bahan handuknya sendiri terbuat dari bahan *Baby Terry*.

11. Tas Olahraga Segitiga

Tas ini disebarluaskan melalui *event* yang diselenggarakan pada media sosial seperti facebook dan instagram. Tas ini berguna pada saat olahraga untuk menyimpan barang-barang agar tidak berat di saku dan menghambat kegiatan olahraga itu sendiri.

a. Tahap Sketsa

www.bebastoksin.org

Gambar IV.40 Sketsa Desain

Sumber : Dokumen Pribadi (2017)

b. Tahap Digital



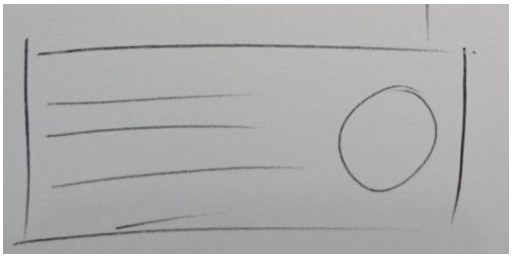
Gambar IV.41 Hasil Bordir

Sumber : Dokumen Pribadi (2017)

Pada produksi tas ini, jumlahnya dibatasi dan hanya beberapa orang yang mendapatkannya. Hanya sekitar 15 orang, di tas terdapat identitas kampanye itu sendiri dan situs *web*. Di cetak dengan teknik bordir.

12. Stiker

a. Tahap sketsa



Gambar IV.42 Sketsa Stiker

Sumber : Dokumen Pribadi (2017)



Gambar IV.43 Stiker

Sumber : Dokumen Pribadi (2017)

Stiker ini dapat di simpan dimana saja sesuai dengan kemauan khalayak sasaran. Dicetak di stiker bahan *vinyl glossy* agar stiker tahan lama dan tidak cepat luntur.