BAB IV. MEDIA & TEKNIS PRODUKSI

IV.1 Media Utama

Perancangan informasi profil Wiji Thukul ini dapat disebarkan dan diterima oleh target audiens secara efektif apabila segala aspek-aspek yang telah diteliti dan ditentukan strategi perancanganya sudah tepat dilakukan. Dengan segala aspek-aspek yang sudah ditentukan tersebut seperti khalayak sasaran, *consumer insight* dan *consumer journey*, dan aspek lainya yang membantu dalam pemilihan media utama, maka pemilihan media utama informasi ini adalah video *motion graphic*.

Video *motion graphic* profil Wiji Thukul ini menampilkan beberapa informasi singkat tentang Wiji Thukul dan beberapa karya puisinya yang terkenal dan yang menggambarkan sosok dari Wiji Thukul itu sendiri. Tampilan beberapa informasi dikemas dengan beberapa teknik *motion graphic* yang membuat video tersebut tidak terlihat bosan untuk ditonton. Dengan bahasa yang mudah dimengerti oleh target audiens serta konsep visual yang telah ditentukan, membuat video profil Wiji Thukul ini juga menjadi salah satu poin penting agar video tersebut menjadi video yang menarik untuk ditonton.

Pada perancangan video *motion graphic* ini menggunakan beberapa *software*. Visual pada video ini menggunakan gaya ilustrasi *Line Art* dengan menggambar *outline* dari objek terlebih dahulu, lalu hasil gambar tersebut masuk pada proses digital *(tracing)* yang dibuat di software *Adobe Illustrator*, dan setelah ilustrasi sudah dibuat selanjutnya adalah menggerakan atau memberi efek pada ilustrasi objek-objek yang sudah dibuat tersebut menggunakan software *Adobe After Effect.* Tahap memasukan audio pada video ini juga disatukan pada software *Adobe After Effect* yang dimana audio berupa *backsound* dan narasi yang sudah di rekam akan mengikuti beberapa teks yang akan tampil pada video *motion graphic* ini.Spesifikasi media utama berupa video *motion graphic* adalah:

- *Frame size* : 1920 x 1080px
- *Frame rate* : 25.59 fps
- *Aspec ratio* : *PAL widescreen square pixel* 16:9
- *Chanel* : *RGB*

- *Depth* *: Millions of Colors*
- Format Video : Mp4
- *Video Codec* *: Animation*
- *Duration* *: 6 Menit 37Detik*
- *Audio sample rate* *: 320Hz*
- *Audio Channels* *: Stereo*
- *Format Audio* *: Wav*

IV.1.1 Teknis Produksi

Teknis produksi media utama video *motion graphic* ini terdiri dari beberapa tahap yakni dari tahap pra produksi , tahap produksi, dan tahap pasca produksi. Tahap pra produksi ditandai dengan proses pemilihan cerita dan menyiapkan bahan-bahan untuk kegiatan produksi. Tahap produksi yakni dari proses digital yang dimana dimulai dari proses *tracing, setting layout,* dan terakhir pasca produksi yakni proses animasi atau pemberian efek pada objek, dan memasukan audio pada video. Berikut adalah teknis produksi dari media utama yakni video *motion graphic:*

- **Pra Produksi**
    1. Pada tahap pra produksi dimulai dengan riset terlebih dahulu terhadap objek yakni Wiji Thukul, dan kondisi masyarakat tentang objek untuk mengetahui perancangan seperti apa yang akan dilakukan.
    2. Tahap analisis data yakni mengolah data yang telah dihimpun melalui riset yang telah dilakukan. Pada tahap ini juga menjabarkan segementasi pasar dan memutuskan konsep dan media apa yang akan digunakan.
    3. Selanjutnya adalah proses penentuan cerita atau pemilihan cerita sesuai batasan-batasan yang sudah ditentukan. Setelah memilih cerita selanjunya adalah membuat *storyline* yang memuat deskripsi dari beberapa *scene* dan narasi yang akan di sampaikan pada setiap *scene.* Berikut tahap pemilihan cerita berdasarkan *storyline* yang disusun sehingga menjadi *script* atau sebuah cerita utuh.

4. Setelah membuat *storyline*, maka *storyline* tersebut selanjutnya bisa menjadi panduan untuk membuat *storyboard d*agar mempermudah proses selanjutnya yakni tahap produksi.

- **Produksi**

Tahap produksi video *motion graphic* profil Wiji Thukul ini adalah tahap atau proses penyusunan digital segala hal yang sudah dilakukan pada tahap sebelumnya, yakni tahap pra produksi, yang dimana sebelumnya adalah menentukan ide-ide cerita dan sketsa visual berupa *soryboard* manual, maka diproses produksi adalah untuk digitalisasi ide dan sketsa tersebut.

- **Proses *tracing*** pembuatan karakter pada seluruh video *motion graphic* ini dengan menggunakan software *Adobe Illustrator Cs6*.



Gambar IV.1 Proses *Tracing* Karakter Sastrawan
Sumber: Dokumentasi Pribadi (2017)



Gambar IV.2 Proses *Tracing* Beberapa Karakter Wiji Thukul
Sumber: Dokumentasi Pribadi (2017)

Gambar diatas adalah proses *tracing* digital atau proses menggambar ulang dari gambar asli yang telah di *scan*, lalu di gambar lagi menggunakan aplikasi bebrbasis vektor yakni *Adobe illustrator cs6*.

- **Proses *setting layout***, proses ini mengatur konsep penempatan tata letak untuk menggabungkan elemen visual dan tipografi pada setiap *scene*. Proses ini masih menggunakan software *Adobe illustrator cs6*.



Gambar IV.3 Proses *Setting Layout Scene* 1
Sumber: Dokumentasi Pribadi (2017)

Setting layout scene 1 menggunakan beberapa tipografi yang telah disesuaikan dengan aspek *readability* dan *legibility*.



Gambar IV.4 Proses *Setting Layout Scene* 2
Sumber: Dokumentasi Pribadi (2017)

Setting layout scene 2 menggabungkan karakter beberapa sastrawan seperti Chairil Anwar, Taufik Ismail, W.S. Rendra, dan ditambahkan dengan beberapa

tipografi yang bertuliskan nama, judul puisi yang terkenal, dan tahun pembuatan puisi tersebut.



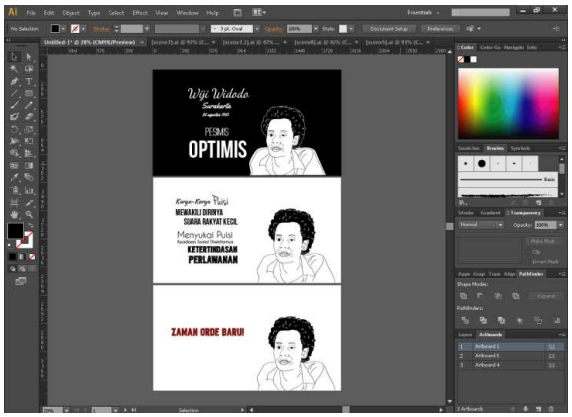
Gambar IV.5 Proses *Setting Layout Scene* 3
Sumber: Dokumentasi Pribadi (2017)

Setting layout scene 3 memuat desain yang sama dengan *scene* 1, yakni menampilkan beberapa tipografi yang menyesuaikan dengan isi informasi dan desain dari video *motion graphic* ini.



Gambar IV.6 Proses *Setting Layout Scene* 4
Sumber: Dokumentasi Pribadi (2017)

Setting layout scene 4 mulai memasukan atau memperkenalkan dari sosok utama dari tokoh video *motion graphic*ini yakni Wiji Thukul.



Gambar IV.7 Proses *Setting Layout Scene* 5
Sumber: Dokumentasi Pribadi (2017)

Setting layout scene 5 ini berisikan beberapa informasi singkat tentang Wiji Thukul. *Scene* 5 ini terdiri dari 3 *slide* atau tampilan yang menggunakan karakter yang sama, tetapi berisikan informasi dan tipografi yang berbeda.



Gambar IV.8 Proses *Setting Layout Scene* 6
Sumber: Dokumentasi Pribadi (2017)

Setting layout scene 6 ini terdiri dari beberapa *slide* yang berisikan bait-bait puisi terkenal Wiji Thukul yang berjudul “Peringatan”.



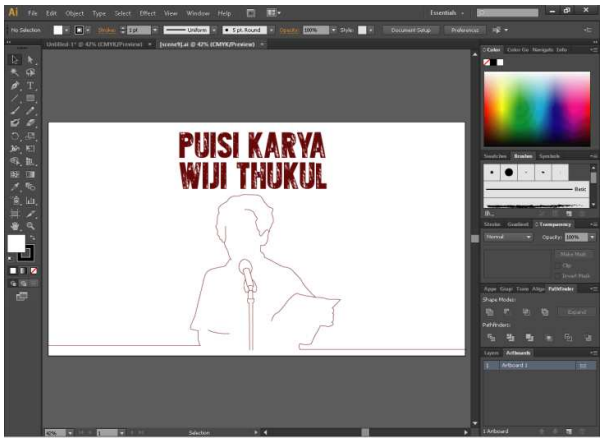
Gambar IV.9 Proses *Setting Layout Scene* 7
Sumber: Dokumentasi Pribadi (2017)

Setting layout scene 7 menampilkan slogan dari puisi yang selah ditampilkan pada *scene* sebelumnya yakni *scene* 6. Slogan tersebut ditambahkan elemen visual berupa ilustrasi siluet kerumunan orang yang mengepalkan tangan.



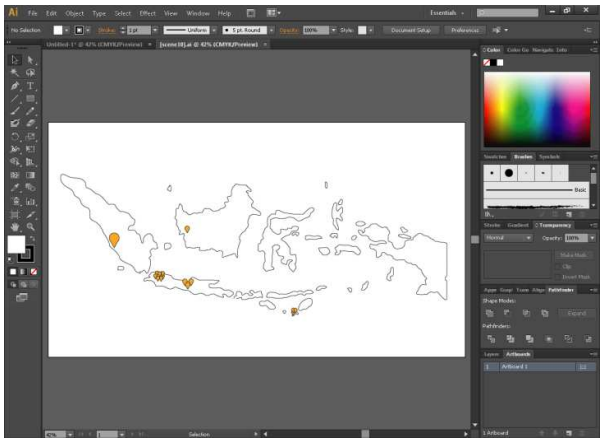
Gambar IV.10 Proses *Setting Layout Scene* 8
Sumber: Dokumentasi Pribadi (2017)

Setting layout scene 8 menampilkan ilustrasi siluet dari sosok Wiji Thukul dan kerumunan orang yang ada di scene sebelumnya dan beberapa tipografi yang menegaskan narasi yang akan di putar di video ini.



Gambar IV.11 Proses *Setting Layout Scene* 9
Sumber: Dokumentasi Pribadi (2017)

Setting layout scene 9 menampilkan ilustrasi siluet berupa *outline* dari sosok Wiji Thukul yang sama dengan scene sebelumnya.



Gambar IV.12 Proses *Setting* Layout *Scene* 10
Sumber: Dokumentasi Pribadi (2017)

Setting layout scene 10 menampilkan ilustrasi dari pulau-pulau di Indonesia dengan *pin button* yang menunjukan beberapa tempat yang dimana Wiji Thukul bersembunyi selama menjadi buronan pemerintahan.



Gambar IV.13 Proses *Setting Layout Scene* 11
Sumber: Dokumentasi Pribadi (2017)

Setting layout scene 11 menampilkan ilustrasi tokoh Wiji Thukul dan beberapa tipografi yang menjelasakan apa yang narasi katakan.



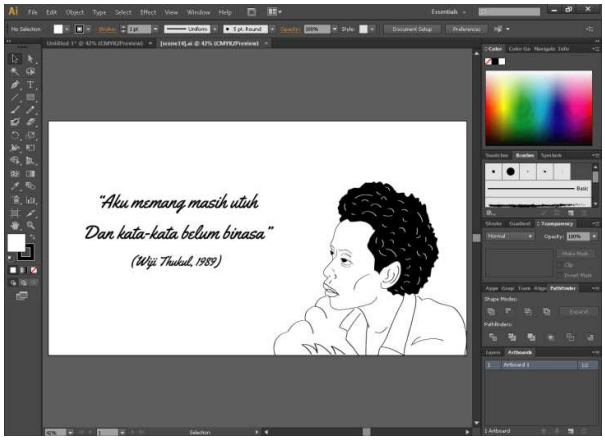
Gambar IV.14Proses *Setting* Layout *Scene* 12
Sumber: Dokumentasi Pribadi (2017)

Setting layout scene 12 menampilkan 2 *slide* ilustrasi tokoh Wiji Thukul yang sama dan beberapa tipografi yang menjelasakan apa yang narasi katakan.



Gambar IV.15Proses *Setting* Layout *Scene* 13
Sumber: Dokumentasi Pribadi (2017)

Setting layout scene 13 menampilkan beberapa judul-judul puisi yang ditempatkan secara acak, sehingga kesan yang ditampilkan adalah betapa banyak puisi Wiji Thukul telah dibuat.



Gambar IV.16Proses *Setting* Layout *Scene* 14
Sumber: Dokumentasi Pribadi (2017)

Setting layout scene 14 menampilkan puisi Wiji Thukul yang menggambarkan sosok Wiji Thukul itu sendiri, dan scene ini terdiri dari beberapa bait dari puisi Wiji Thukul yang berjudul aku masih utuh dan kata-kata belum binasa.



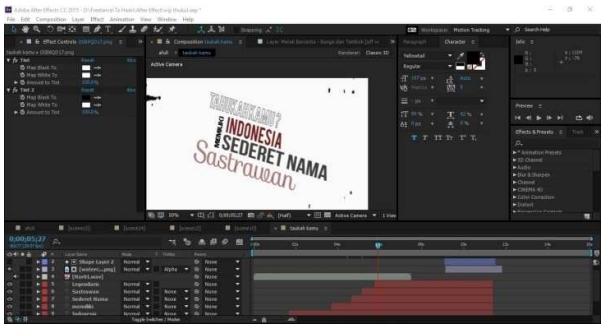
Gambar IV.17 Proses *Setting* Layout *Scene* 15
Sumber: Dokumentasi Pribadi (2017)

Setting layout scene 15 adalah scene terakhir yang menampilkan beberapa karakter yang telah dirancang, dan tipografi yang menutup video *motion graphic* ini.

- **Pasca Produksi**

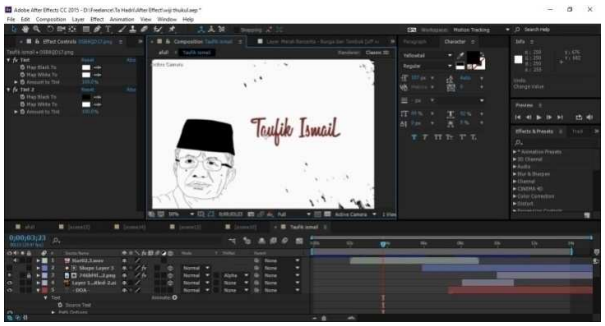
Proses ini adalah proses editing yang dimana setelah menentukan cerita dan telah dijadikan *script* serta melewati proses produksi yang dimana penempatan ilustrasi dan tipografi dilakukan, masuk pada proses editing atau penempatan efek pada objek, dan terakhir adalah penempatan *sound* pada setiap scenenya.

- **Proses animasi atau penempatan efek pada objek**. Proses ini mengatur segala efek yang akan diberikan pada objek yang telah di *setting layout* dan objeknya. Proses ini menggunakan software *Adobe After Effect Cs6*



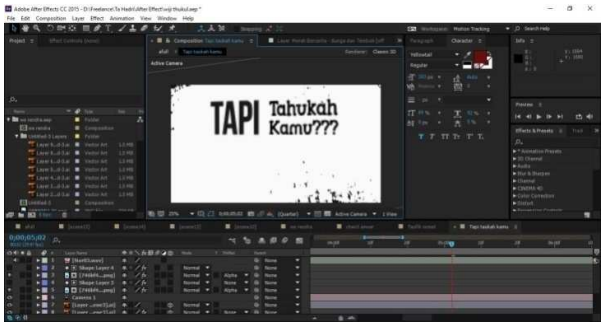
Gambar IV.18 Proses Penempatan Efek *Scene* 1
Sumber: Dokumentasi Pribadi (2017)

Penempatan efek *slide in* pada setiap kalimat digunakan agar objek kalimat terlihat tersusun berurutan dari luar *frame* sampai ke tengan *frame* menyesuaikan dengan konsep tipografi yang telah dibuat sebelumnya.



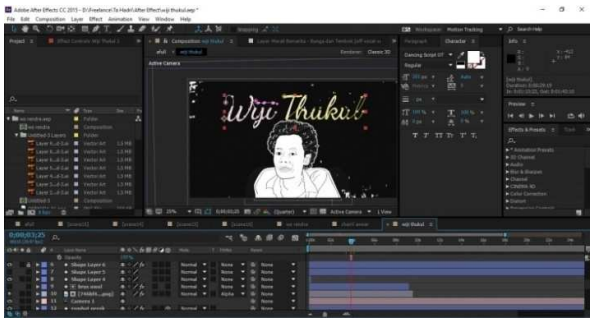
Gambar IV.19 Proses Penempatan Efek *Scene* 2
Sumber: Dokumentasi Pribadi (2017)

Penempatan efek *turbulence displace* pada ilustrasi *Line Art* digunakan agar objek ilustrasi muncul perlahan-lahan seperti bercak pada cat air saat digambar, sehingga memunculkan kesan masa lalu. Sedangkan efek pada tulisan nama sastrawan mengunakan efek *opacity* agar megimbangi efek ilustrasi *Line Art* tanpa mengurangi kesan masa lalu yang ingin ditampilkan.



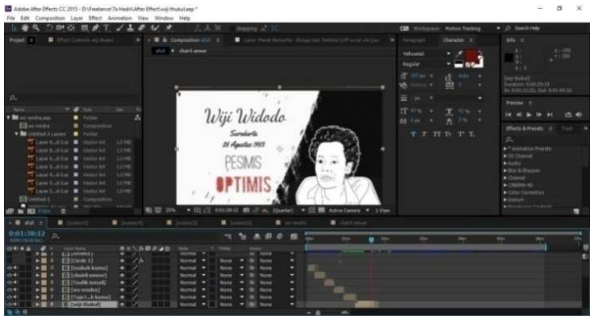
Gambar IV.20 Proses Penempatan Efek *Scene* 3
Sumber: Dokumentasi Pribadi (2017)

Penempatan efek *slide in* pada setiap kalimat digunakan agar objek kalimat terlihat tersusun berurutan dari luar *frame* sampai ke tengan *frame* menyesuaikan dengan konsep tipografi pada *soryboard* yang telah dibuat sebelumnya.



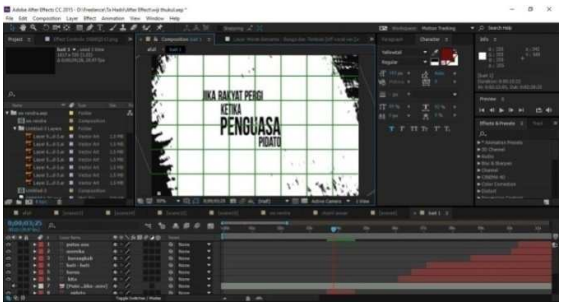
Gambar IV.21 Proses Penempatan Efek *Scene* 4
Sumber: Dokumentasi Pribadi (2017)

Penempatan efek *motion stroke* pada ilustrasi Wiji Thukul digunakan agar muncul efek seperti ilustrasi yang sedang menggambar, efek *motion stroke* pun digunakan pada tulisan Wiji Thukul agar tulisan muncul seperti sedang menulis.



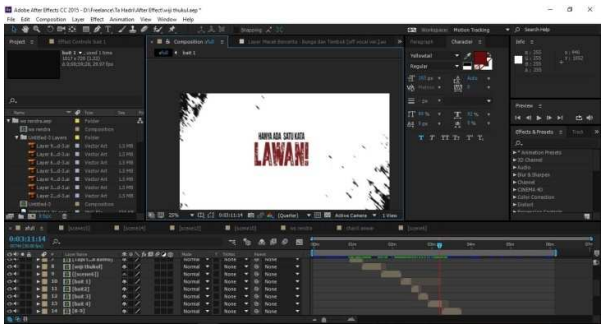
Gambar IV.22 Proses Penempatan Efek *Scene* 5
Sumber: Dokumentasi Pribadi (2017)

Penambahan efek *brush* berwarna putih pada bagian belakang *background* agar tulisan yang berwarna hitam dan merah dapat terbaca dengan jelas, sedangkan pada tulisan hanya menggunakan efek *position* dimunculkan menyesuaikan kalimat yang di ucapkan narator, dan penambahan efek *motion stroke* pada tulisan pesimis agar muncul efek tulisan dicoret.



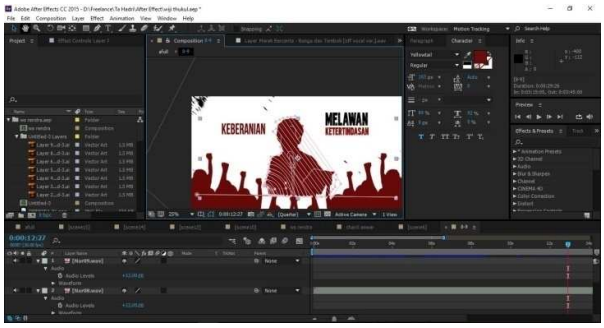
Gambar IV.23 Proses Penempatan Efek *Scene* 6
Sumber: Dokumentasi Pribadi (2017)

Penempatan efek *position* muncul menyesuaikan kalimat yang di ucapkan narator, lalu ditambahkan penambahan efek *scale* dan efek *opacity* agar menyesuaikan intonasi suara narator.



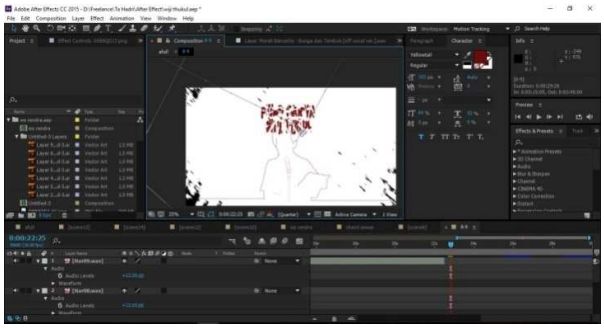
Gambar IV.24 Proses Penempatan Efek *Scene* 7
Sumber: Dokumentasi Pribadi (2017)

Penambahan efek *position* pada ke enam kalimat diatas sama halnya dengan efek sebelumnya hanya menyesuaikan dengan kallimat yang diucapkan narator.



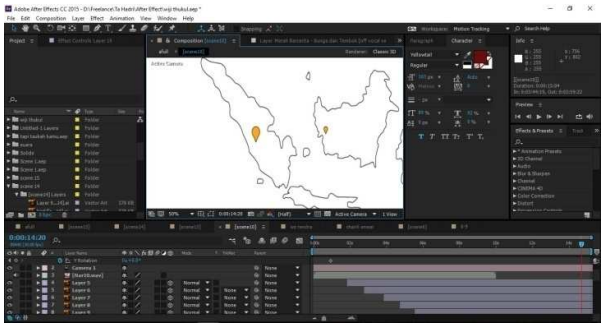
Gambar IV.25 Proses Penempatan Efek *Scene* 8
Sumber: Dokumentasi Pribadi (2017)

Penempatan efek *motion stroke* pada ilustrasi siluet Wiji thukul agar memunculkan efek seperti sedang menggambar, dan untuk ilustrasi orang-orang hanya menggunakan efek *position* agar efek ilustrasi muncul dari bawah *frame.* Sedangkan untuk efek tulisanpun hanya menggunakan efek *position* agar kalimat bergerak sesuai posisi yang telah ditetapkan pada *storyboard.*



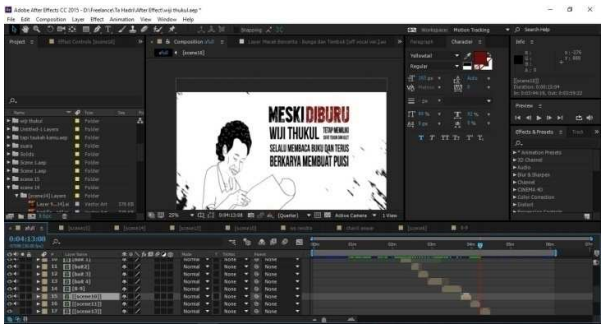
Gambar IV.26 Proses Penempatan Efek *Scene* 9
Sumber: Dokumentasi Pribadi (2017)

Penempatan Efek *glass shatter* pada kalimat “puisi karya Wiji thukul” agar menampilkan kalimat yagn hancur sehingga menambahkan kesan suatu yang pecah dan terlupakan.



Gambar IV.27 Proses Penempatan Efek *Scene* 10
Sumber: Dokumentasi Pribadi (2017)

Penempatan efek *folding map* atau *internal bounce* digunakan agar posisi *point* pada peta muncul seperti pantulan bola.



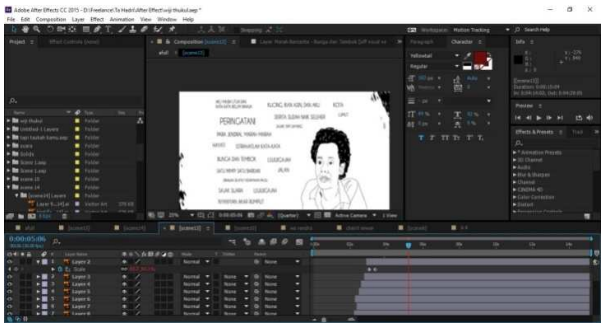
Gambar IV.28 Proses Penempatan Efek *Scene* 11
Sumber: Dokumentasi Pribadi (2017)

Penempatan efek *slide in* pada setiap kalimat digunakan agar objek kalimat terlihat tersusun berurutan dari luar *frame* sampai ke tengan *frame* menyesuaikan dengan konsep tipography pada *soryboard* yang telah dibuat sebelumnya. Sedangkan Penempatan efek *motion stroke* pada ilustrasi siluet Wiji thukul agar memunculkan efek seperti sedang menggambar.



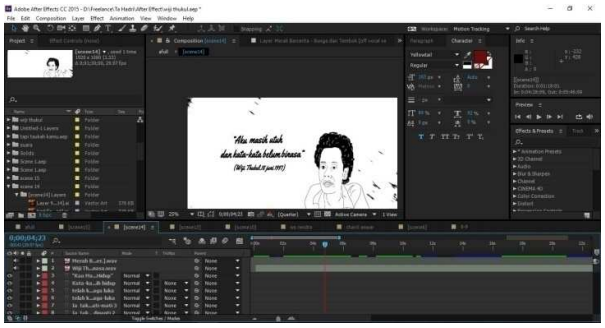
Gambar IV.29 Proses Penempatan Efek *Scene* 12
Sumber: Dokumentasi Pribadi (2017)

Penempatan efek *motion stroke* pada ilustrasi siluet Wiji thukul agar memunculkan efek seperti sedang menggambar. Sedangkan penempatan efek *slide in* pada setiap kalimat digunakan agar objek kalimat terlihat tersusun berurutan dari luar *frame* sampai ke tengan *frame* menyesuaikan dengan konsep tipography pada *soryboard* yang telah dibuat sebelumnya.



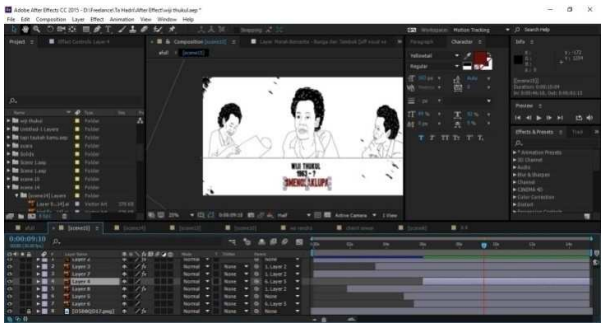
Gambar IV.30 Proses Penempatan Efek *Scene* 13
Sumber: Dokumentasi Pribadi (2017)

Penempatan efek *internal bounce* digunakan agar kalimat judul puisi-puisi Wiji thukul muncul seperti efek pantulan bola.



Gambar IV.31 Proses Penempatan Efek *Scene* 14
Sumber: Dokumentasi Pribadi (2017)

Penempatan efek *motion stroke* pada kalimat yang menampilkan isi puisi digunakan agar kalimat muncul perlahan dari awal kalimat hingga akhir kalimat tanpa merubah posisi keseluruhan kalimat.



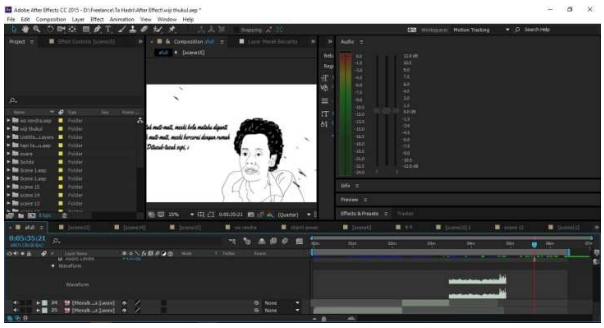
Gambar IV.32 Proses Penempatan Efek *Scene* 15
Sumber: Dokumentasi Pribadi (2017)

Penempatan efek *slide in* pada setiap kalimat digunakan agar objek kalimat terlihat tersusun berurutan dari luar *frame* sampai ke tengan *frame* menyesuaikan dengan konsep tipography pada *soryboard* yang telah dibuat sebelumnya. Sedangkan Penempatan efek *motion stroke* pada ilustrasi siluet Wiji thukul agar memunculkan efek seperti sedang menggambar.

Penempatan efek pada tiap *scene* memiliki efek motion yang berbeda-beda. Pada *scene* 6 dan 14 khusus *scene* ini memiliki motion yang menonjol yakni menggunakan konsep *kinetic typography* sesuai dengan konsep yang sudah dirancang sebelumnya. Agar ketika menonton pada *scene* pembacaan puisi tersebut bisa terlihat menarik, dan pesan dari puisi itu bisa tersampaikan.

Ukuran background dari *artboard after effect* ini adalah *width* 1920px dan *height* 1080px. Ukuran tersebut adalah untuk kualitas HD *(high definition).* Kualitas HD dipilih agar gambar yang ditampilkan bisa dinikmati dengan baik dan informasi yang diberikan bisa disampaikan dengan baik.

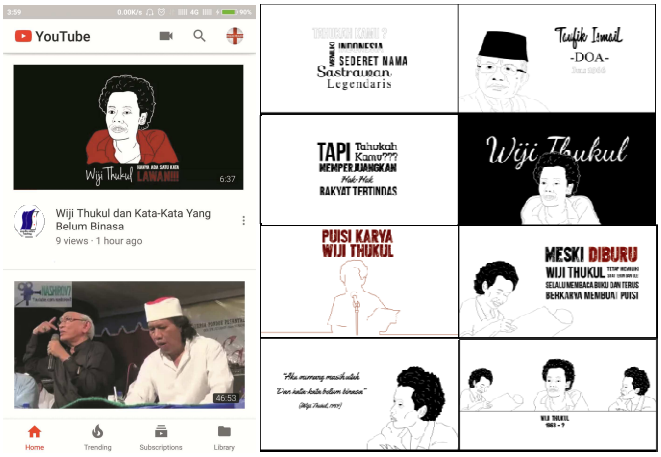
- **Proses penempatan Audio.** Proses ini adalah proses yang sambil berajalan dengan proses peberian efek dan juga sekaligus menjadi proses terakhir, yang dimana setelah penempatan efek yang sudah tepat dengan audio dari narasi yang ada, dan terakhir dicocokan dengan audio backsound untuk keseluruhan video motion *graphic ini*.



Gambar IV.33 Proses Penempatan Audio
Sumber: Dokumentasi Pribadi (2017)

IV.1.2 Aplikasi Desain Media Utama

Setelah tahap produksi dilakukan dan telah selesai di *render*. Tahap selanjutnya adalah pengunggahan video *motion graphic* ini ke *platform* video YouTube, dengan menyiapkan *thumbnail* atau tampilan awal pada video. Dan menentukan judul dari video tersebut. Berikut adalah aplikasi dari video yang diunggah ke *platform* youtube:



Gambar IV.34 Aplikasi Desain Media Utama & Cuplikan Media Utama
Sumber: Dokumentasi Pribadi (2017)

IV.2 Media Pendukung

Setelah media utama telah ditentukan dan telah dirancang maka perlu adanya rangkaian penyebaran video *motion graphic* ini. Dengan strategi komunikasi yang telah ditentukan yakni dengan menggunakan metode AISAS dapat memudahkan penyebaran media utama video *motion graphic* untuk bisa ditonton oleh target audiens. Berikut media-media pendukung video *motion grpahic* yang dikategorikan berdasarkan media publikasi dan media promosi.

Media Publikasi

Media publikasi ini adalah media yang menggiring target audiens untuk melihat objek perancangan atau media utama yang akan dipublikasikan. Sehingga target audiens dapat melihat media utama melalui media publikasi ini. Berikut adalah media publikasi yang telah dirancang:

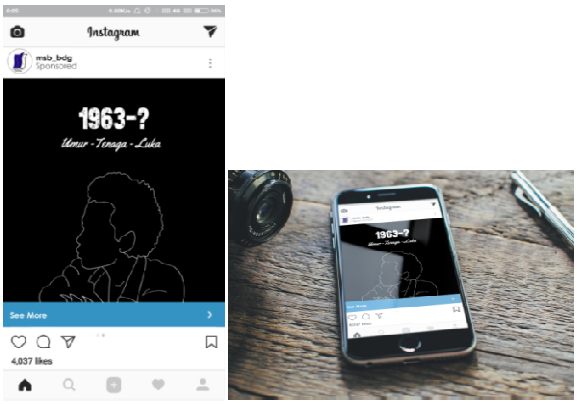
- **Poster Digital**

  Pemilihan poster digital pada tahap *attention* dikarenakan target audiens lebih banyak mencari dan mendapatkan informasi dari handphone atau internet. Pada tahap *attention* melalui poster digital yang ditempatkan di instagram ini diharapkan target audiens bisa mendapatkan perhatianya untuk mengetahui informasi apa yang akan dipublikasikan nantinya. Berikut spesifikasi dari poster digital ini:

  Dimensi : 1080PXx 1090PX

  Teknis Produksi : Digital

  Aplikasi Media : Instagram



Gambar IV.35 Media Publikasi (Poster Digital)
Sumber: Dokumentasi Pribadi (2017)

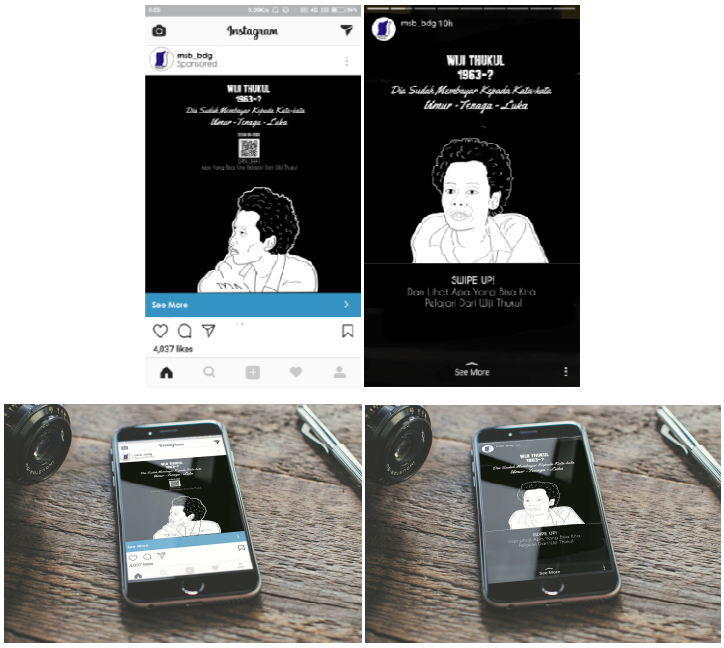
- **Poster Digital**

  Pemilihan poster digital pada tahap *interest* dikarenakan target audiens telah lebih dahulu mendapatkan perahatian atau *attnetion* di media sosial yakni di instagram, sehingga tahap ketertarikan atas *attention* tadi bisa didapat langsung melaui poster digital *interset* yang disebar di instagram juga. Berikut spesifikasi dari poster digital ini:

  Dimensi : 1080PXx 1090PX

  Teknis Produksi : Digital

  Aplikasi Media : Instagram



Gambar IV.36 Media Publikasi (Poster Digital)
Sumber: Dokumentasi Pribadi (2017)

- **Poster Cetak**

  Selain poster digital, poster cetak juga diperlukan di tahap publikasi ini karena penyebaran media poster cetak ini akan di distribusi ke sekolah dan kampus-kampus di kota Bandung. Poster cetak ini berisikan informasi yang sangat penting, karena pada poster cetak ini ada *qr-code* yang bisa di *scan* oleh *smartphone* dan akan mengarahkan target audiens ke *link* media utama video *motion graphic* di youtube. Berikut spesifikasi dari poster cetak ini:

  Dimensi : 42cm x 29.7cm (A3)

  Material : *Art Paper* 150gr

  Teknis Produksi : Cetak *Offset*

  Distrubusi Media : Mading Sekolah SMA/SMK/MA atau Kampus, dan tempat kegiatan mandatory di Gedung Indonesia Menggugat-Bandung.

  Teknis produksi cetak *offset* dipilih karena media poster ini akan dicetak dan disebarkan di seluruh sekolah SMA/SMK dan kampus di Kota Bandung Dengan cetak *offset* biaya yang dikeluarkan akan lebih ekonomis dibandingkan dengan teknik digital printing.



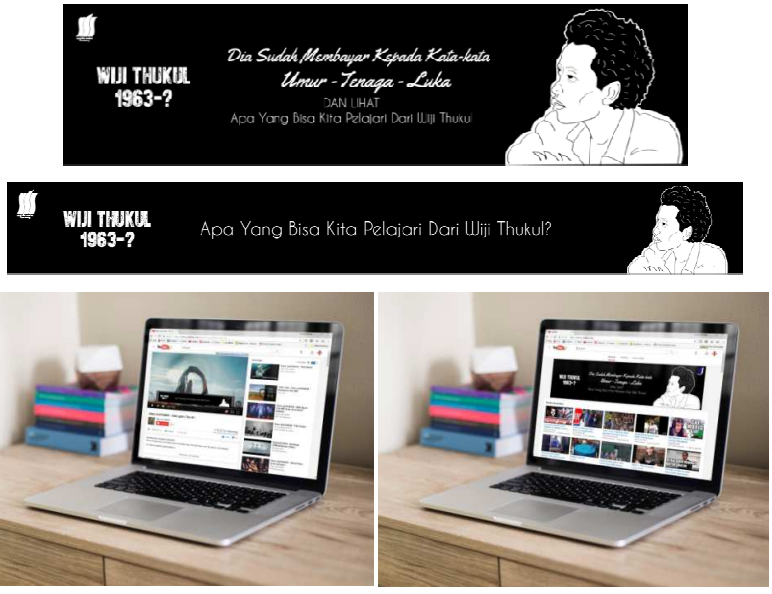
Gambar IV.37 Media Publikasi (Poster Cetak)
Sumber: Dokumentasi Pribadi (2017)

- ***Banner* Iklan**

  Menurut Suyanto (2008) "*Banner* iklan merupakan jenis periklanan yang paling lazim digunakan di Internet. Ukuran *file* dari gambar yang ditampilkan berkisar dari 7 hingga 10kb" (h.220). *Banner* iklan ini digunakan sebagai bentuk tahap informasi yang mengarahkan pengguna youtube terutama target audiens untuk melihat media utama video *motion graphic* profil Wiji Thukul di youtube.

  Dimensi/Resolusi : 345PX x 43PX dan 690PX x 180PX

  Material : Digital



Gambar IV.38 Media *Publikasi* (*Banner* Iklan)
Sumber: Dokumentasi Pribadi (2017)

- ***Thumbnail* Youtube**

  Pada saat penempatan media utama diunggah pada *platform* youtube maka perlu adanya cover atau *thumbnail* pada video tersebut agar terlihat menarik dan mengundang target audiens untuk menonton video tersebut. Berikut spesifikasi dari *cover* atau *thumbnail* youtube:

  Dimensi/Resolusi : 1280PX x 720PX

  Material : Digital



Gambar IV.39 Media Publikasi (*Thumbnail* youtube)
Sumber: Dokumentasi Pribadi (2017)

- **Poster Cetak dan Digital *(Event)***

  Poster cetak dan digital ini disebarkan untuk memberikan informasi kepada target audiens tentang kegiatan atau *event* yang diselenggarakan pihak mandatory yakni event pengajian sastra dalam memperingati hari lahirnya Wiji Thukul. Kegiatan yang akan dilaksanakan adalah pembacaan puisi-puisi Wiji Thukul dan mengkaji isi dari puisi-puisi tersebut, serta membahasa dari sosok Wiji Thukul itu sendiri. Berikut spesifikasi dari poster cetak ini:

  Dimensi : 42cm x 29.7cm (A3)

  Material : *Art Paper* 150gr

  Teknis Produksi : Cetak *Offset*

  Distrubusi Media : Mading Sekolah SMA/SMK/MA atau kampus yang berada di wilayah kota Bandung, dan tempat kegiatan mandatory di Gedung Indonesia Menggugat - Bandung.



Gambar IV.40 Media *Publikasi* (Poster Cetak *Event*)
Sumber: Dokumentasi Pribadi (2017)

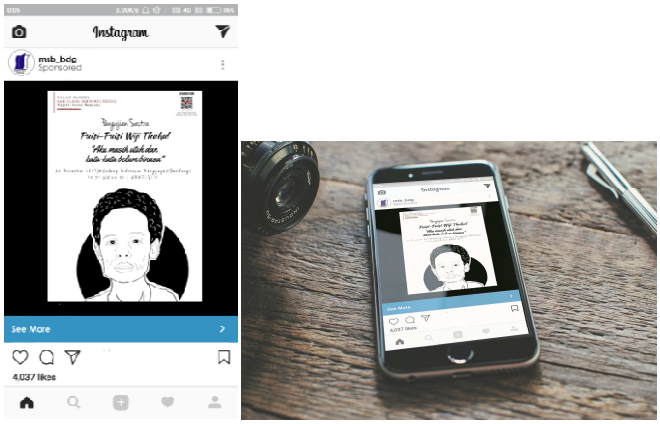
Teknis produksi cetak *offset* dipilih karena media poster ini akan dicetak dan disebarkan di seluruh sekolah dan kampus kota Bandung. Dengan cetak *offset* biaya yang dikeluarkan akan lebih ekonomis dibandingkan dengan teknik digital *printing.* Berikut spesifikasi dari poster digital:

Dimensi : W: 843px - H: 579px

Material : Digital

Teknis Produksi : Digital

Cakupan dari poster digital bisa meliputi seluruh Indoensia.



Gambar IV.41 Media *Action* (Poster Digital)
Sumber: Dokumentasi Pribadi (2017)

- ***X banner***

  X-banner ini digunakan karena didalamnya berisikan informasi berupa seruan untuk masyarakat yang datang agar bisa lebih peduli dengan aspirasinya

seperti Wiji Thukul yang memberikan aspirasinya dengan cara berpuisi. Selain itu *x banner* ini berisikan informasi keberadaan media utama video *motion graphic* yang bisa di scan melalui *smartphone*. Berikut spesifikasi dari *x-banner* ini:

Dimensi : 160cm x 60cm

Material : Flexi Korea

Teknis Produksi : Digital *Printing*

Distrubusi Media : Tempat kegiatan di Gedung Indonesia Menggugat, Bandung.



Gambar IV.42 Media Publikasi (*X Banner*)
Sumber: Dokumentasi Pribadi (2017)

Media Promosi

Pada media promosi ini media-media yang digunakan adalah sebagai media pengingat, yang dimana media-media ini bisa didapatkan pada saat kegiatan pengajian sastra yang diselenggarakan oleh pihak mandatory.

- **Poster Cetak**

  Poster cetak ini dibagikan secara gratis kepada pengunjung kegiatan pengajian sastra MSB, media ini digunakan karena bisa dipajang dimana saja seperti kamar, studio, dll . Berikut spesifikasi dari poster cetak ini:

  Dimensi : 42cm x 29.7cm (A3)

  Material : *Art Paper* 150gr

  Teknis Produksi : Digital *Printing*



Gambar IV.43 Media Promosi (Poster Cetak)
Sumber: Dokumentasi Pribadi (2017)

- ***Flyer***

  Flyer ini berisikan beberapa informasi tentang Wiji Thukul yakni berupa karya puisinya. Selain berisikan informasi media ini digunakan karena *flyer* ini juga sebagai wadah dari media lainnya yakni media pin dan *patch* selain bisa mendaptkan informasi pengunjung juga bisa mendapatkan pin dan *patch* pada media *flyer* ini. Berikut spesifikasi dari *flyer* ini:

  Dimensi : 18cm x 21cm

  Material : *Art Paper* 250gr

  Teknis Produksi : Digital *Printing*



Gambar IV.44 Media Promosi (*flyer*)
Sumber: Dokumentasi Pribadi (2017)

- **Pin**

  Pin ini berguna sebagai media pengingat yang bisa diaplikasikan pada media *fashion* seperti jaket, tas, topi, kemeja dan media lainya. Berikut spesifikasi dari pin ini:

Dimensi : 6cm x 6cm

Material : *Hipp Placstic*

Teknis Produksi : Digital *Printing + Press Moulding*



Gambar IV.45 Media Promosi (pin)
Sumber: Dokumentasi Pribadi (2017)

- ***Patch***

  Hampir sama seperti pin, *patch* berguna sebagai media pengingat dan diaplikasikan pada media *fashion* seperti jaket. Berikut spesifikasi dari *patch* ini:

  Dimensi : 8cm x 9.5cm

  Material : Kain & Benang

  Teknis Produksi : Bordir Komputer



Gambar IV.46 Media Promosi (*Patch*)
Sumber: Dokumentasi Pribadi (2017)

- **Stiker**

  Fungsi utama dari stiker adalah menempelkanya pada media-media yang terjangkau seperti pintu, helm, kaca,tembok , dll. Hingga stiker efektif menjadi salah satu media pengingat untuk khalayak.

  Dimensi : 6.5cm x 8.5cm & 9.8cm x 2.5cm

Material : Sticker Kromo

Teknis Produksi : Digital *Printing*



Gambar IV.47 Media *Promosi* (Sticker)
Sumber: Dokumentasi Pribadi (2017)

- **Pembatas Buku**

  Buku sangat dekat dengan profesi target audiens yakni pelajar dan mahasiswa. Maka dari itu pembatas buku menjadi salah satu media pengingat yang efektif dan dekat dengan *point of contact* target audiens. Berikut spesifikasi dari pembatas buku:

  Dimensi : 4.8cm x 7cm

  Material : *Art Paper* 250gr

  Finishing : Laminasi *Glossy*

  Teknis Produksi : Digital Printing



Gambar IV.48 Media Promosi (Pembatas Buku)
Sumber: Dokumentasi Pribadi (2017)

- ***Case Handphone***

  Media *case handphone* digunakan karena *point of contact* utama target audiens adalah handphone. Maka *case handphone* bisa menjadi salah satu media yang efektif untuk menjadi media pengingat. Berikut adalah spesifikasi dari *case handphone* :

Tipe *Handphone* : Iphone & Xiaomi

Material : *HI Tech Skin*

Teknis Produksi : *Printing*



Gambar IV.49 Media Promosi (*Case Handphone*)
Sumber: Dokumentasi Pribadi (2017)

- ***Tote Bag***

  Tote bag atau banyak digunakan oleh anak muda karena desainya yang sederhana. Media *fashion* ini digunakan karena dekat dengan kegiatan target audiens yang sering menggunakan kantong yang praktis ketika berpergian Berikut adalah spesifikasi dari *tote bag*:

  Dimensi : 30cm x 40cm

  Material : Canvas

  Teknis Produksi : Sablon Plastisol



Gambar IV.50 Media Promosi (*Tote Bag*)
Sumber: Dokumentasi Pribadi (2017)

- ***T shirt***

  T shirt atau baju adalah media yang sangat dekat dengan kegiatan sehari-hari, media ini juga mudah disebarkan dan mudah dilihat oleh khalayak luas.

Karena itu media ini menjadi salah satu media yang tepat untuk menjadi media pengingat. Berikut adalah spesifikasi dari *t shirt* ini:

Material : *Combed* 30s

Teknis Produksi : Sablon Plastisol



Gambar IV.51 Media *Share* (Tshirt)
Sumber: Dokumentasi Pribadi (2017)

- ***Mousepad***

  Mousepad berguna sebagai media pengingat yang berdekatan dengan target audiens terutama ketika target audiens menggunakan komputer ataupun laptop, mengingat *mousepad* adalah alas tempat untuk alat perangkat keras *mouse* agar krusor tidak goyang.

  Dimensi : 26cm x 21cm

  Material : *PVC + Rubber*

  Teknis Produksi : *Printing* Sublim



Gambar IV.52 Media *Share* (Tshirt)
Sumber: Dokumentasi Pribadi (2017)