BAB IV. MEDIA DAN TEKNIS PRODUKSI

IV.1 Media Utama

Media utama dalam kampanye ini adalah video berupa film pendek berdurasi 3 menit 9 detik ini mempunyai jalan cerita dimana seorang ayah yang sudah mengizinkan anaknya untuk pergi kesekolah membawa motor dan ada janganman mencegah anak tersebut saat ingin berangkat. Lalu Janganman memberikan pesan kepada ayah dan anak agar tidak mengendarai bila belum mempunyai SIM. Pembuatan Video menggunakan kamera DSLR dan *editing* pada *Adobe Premier Pro CC.* Pembuatan Video berawal dari penulisan *Storyline*, lalu pembuatan *Storyboard.*

IV.1.1 *Storyline Film* Pendek Pencegahan Pengendara Motor Dibawah Umur

Pagi hari Iki seorang pelajar sedang bersiap-siap untuk berangkat ke sekolah. Sesudah siap, Iki menemui ayahnya dan meminta agar ayahnya mengantar Iki ke sekolah. Namun ayahnya menolak untuk mengantarkan Iki lalu memberikan uang saku dan memberikan izin kepada Iki untuk mengendarai motor ke sekolah. Iki pun berpamitan dan mengeluarkan motor, sesaat diluar Iki mendengarkan suara yang tidak asing ditelinga Iki. Tetapi Iki masih kebingungan darimana arahnya suara tersebut, tiba-tiba ada Janganman dan Iki pun terkejut bahwa Janganman tepat dibelakangnya.

Janganman lantas menanyakan kepada Iki mengapa dia ingin mengendarai motor ke sekolah, padahal umur Iki masih di bawah umur dan belum memenuhi aturan untuk bisa memiliki SIM. Iki pun beranggapan hal tersebut hanyalah angin lalu, dan tidak banyak bicara Janganpun mendorong Iki dengan motor tersebut dengan jurusnya yaitu “Jurus Jangan-Jangan”.

Saat didalam rumah ayah pun melihat Iki belum berangkat sekolah, lalu ayahnya bertanya mengapa Iki belum berangkat. Iki pun memberi tahu ayahnya bahwa ada Janganman yang membuat dia belum berangkat ke sekolah, dan ayah pun terkejut saat mendengar nama Janganman. Lagi-lagi

Janganman muncul di tengah-tengah ayah dan Iki, dan menanyakan kepada ayahnya mengapa Iki sudah diberikan izin untuk mengendarai motor padahal hal yang dilakukan ayahnya itu sangatlah bisa membahayakan Iki.

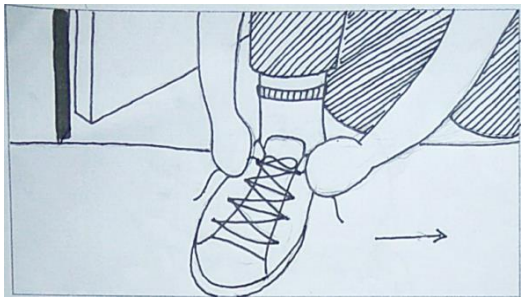
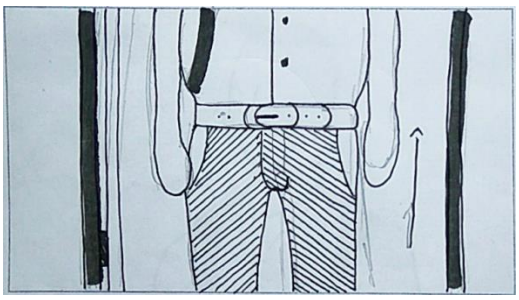
Sesaat itu juga kemudian janganman berbicara dalam hati dan akan memberi informasi mengapa anak dibawah umur tidak diperbolehkan mengendarai motor sebelum usia yang ditentukan untuk mendapatkan SIM. Lalu ayahpun menyesalkan perbuatannya karena telah mengizinkan Iki untuk mengendarai motor ke sekolah.

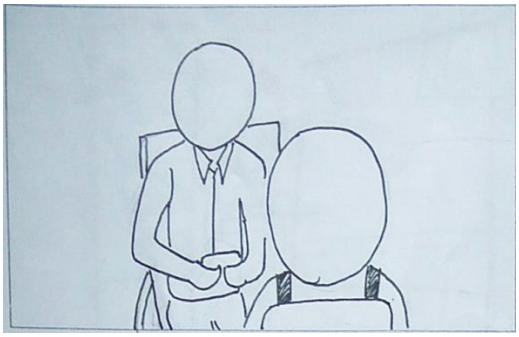
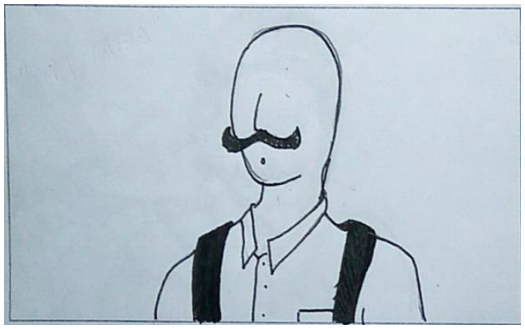
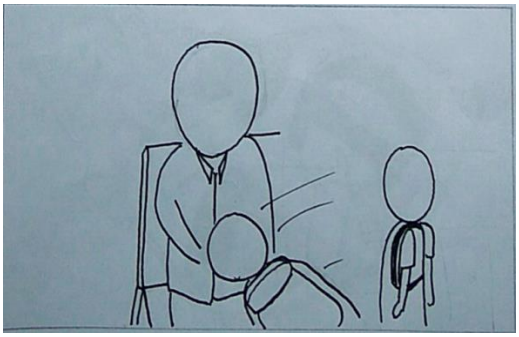
Sesudah Janganman memberi tahu mengapa anak di bawah umur tidak diperkenankan untuk mengendarai motor, Janganman pun berpisah dengan ayah dan Iki. Lalu layar berubah menjadi putih dan terdengarlah bisikan Iki kepada ayah untuk mendengarkan apa yang diberikan Janganman, ayah pun membalas bisikannya dengan perlahan bahwa ayahnya setuju dengan ucapan Janganman dan ayah akhirnya mengantarkan Iki kesekolah karena khawatir bila membawa motor kesekolah akan terjadi sesuatu hal yang tidak di inginkan.

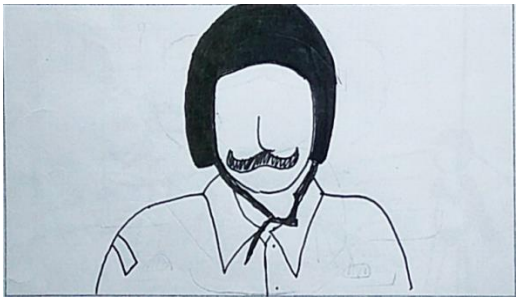
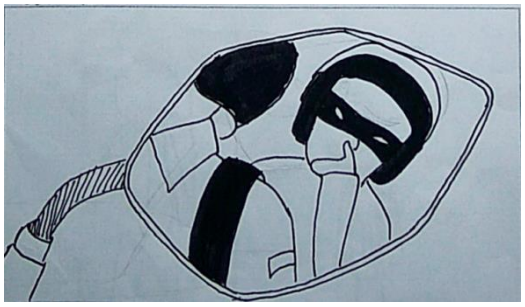
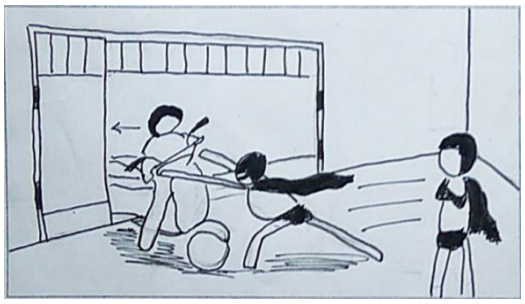
Lalu bila sudah selesai dengan *storyline*, penulis langsung membuat storyboard untuk menggambarkan sebuah adegan yang akan di realisasikan dalam bentuk video. Pembuatan *storyboard* juga memudahkan kita untuk mengambil sebuah adegan.

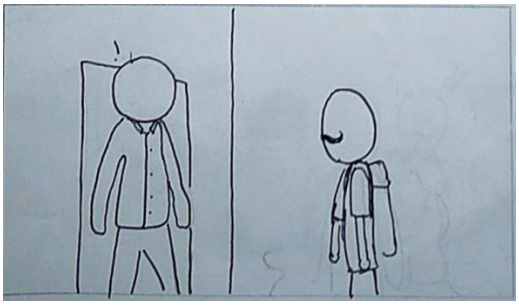
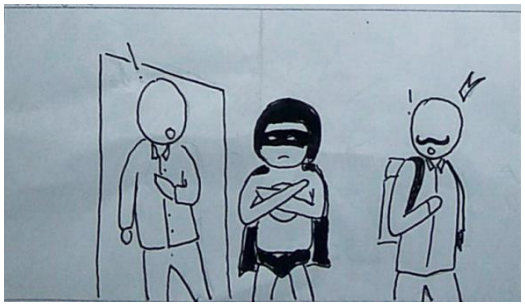
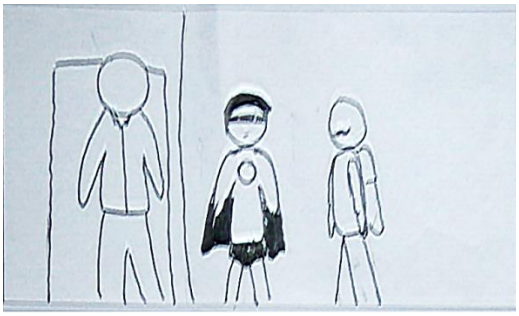
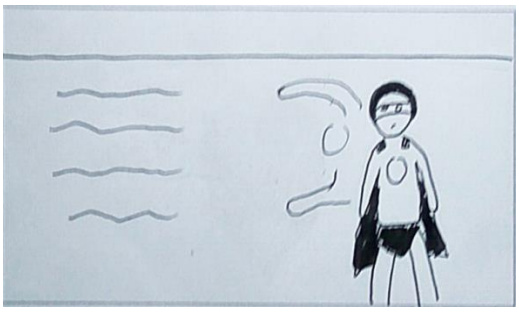
Tabel IV.1 Tabel *Storyboard*

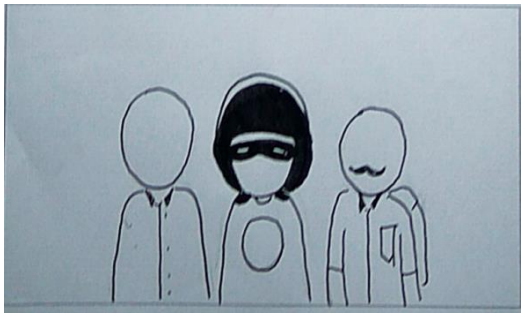
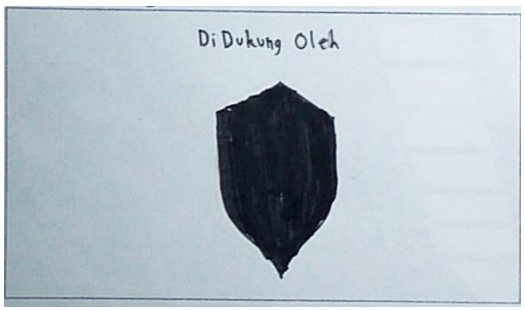
Sumber : Dokumen Pribadi (November 2016)

Scene 1 	Memperlihatkan Janganman sedang berjalan di penyebrangan jalan dengan bumper logo Janganman
Scene 2 	Memperlihatkan rumah dengan posisi kamera bergerak dari atas ke bawah lalu muncul judul
Scene 3 	Terlihat seorang anak memakai sepatu dengan posisi kamera bergerak dari kiri ke kanan
Scene 4 	Memperlihatkan seragam sekolah dengan posisi kamera bergerak dari bawah ke atas sampai kebagian lehernya

Scene 5 	Memperlihatkan seseorang (orang tuanya) sedang duduk dan bermain game lalu menyusul seseorang yang memakai seragam sekolah tersebut untuk meminta uang dan meminta orang tuanya mengantarkan ke sekolah
Scene 6 	Memperlihatkan wajah anak (Iki) yang memakai seragam sekolah
Scene 7 	Memperlihatkan Iki berpamitan kepada orang tua
Scene 8 	Memperlihatkan Iki mengeluarkan motor

Scene 9 	Terdengar lagu yang membuat Iki terbingung darimana suara tersebut keluar
Scene 10 	Memperlihatkan wajah Janganman dari kaca spion motor
Scene 11 	Iki terkaget seketika menyadari bahwa entah darimana Janganman muncul begitu saja
Scene 12 	Memperlihatkan Janganman menanyakan kelengkapan surat untuk mengendarai motor namun Iki membandel, lalu Janganman mengeluarkan jurus dengan cara mendorong Iki kembali kedalam rumah

Scene 13 	Ayah Iki keluar namun bingung mengapa Iki belum juga berangkat ke sekolah
Scene 14 	Tiba-tiba Janganman muncul lagi entah darimana dia datangnya
Scene 15 	Janganman menanyakan mengapa ayah Iki mengizinkan Iki berkendara padahal hal itu berbahaya, dan akhirnya Janganman berfikir saatnya untuk memberikan informasi yang penting kepada orang tua Iki dan Iki
Scene 16 	Janganman memberi infomasi mengapa anak di bawah umur belum diizinkan untuk berkendara. Dengan Janganman yang menunjukan kekonyolannya dengan bergoyang

Scene 17 	Orang tua Iki akhirnya menyesali karena sudah mengizinkan Iki berkendara
Scene 18 	Memperlihatkan sebuah kalimat bahwa ayah akhirnya mengantarkan Iki kesekolah
Scene 19 	Memperlihatkan Mandatory yang mendukung kampanye pencegahan pengendara motor di bawah umur

Setelah pembuatan *storyboard*, proses pengambilan gambar video pun dilakukan. Pengambilan gambar hanya menyesuaikan beberapa adegan yang sudah ada dalam pembuatan *storyboard*.

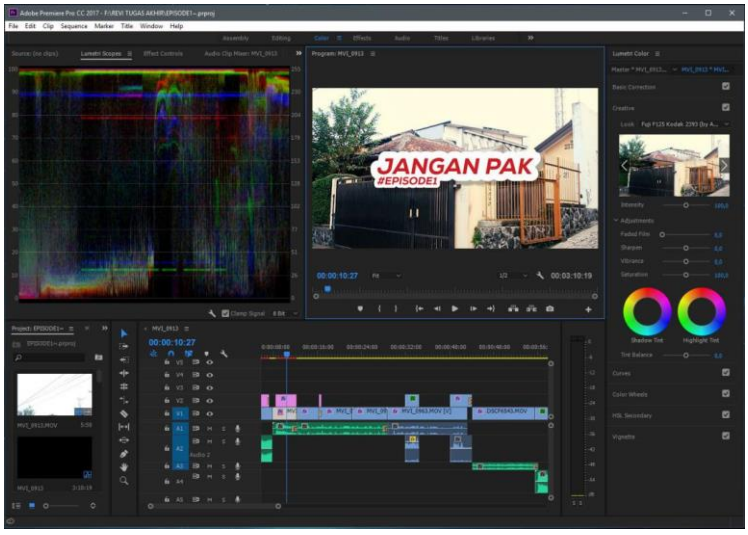


Gambar IV.1 Pengambilan Stok Video

Sumber : Dokumen Pribadi

IV.1.2 Teknis Pengeditan

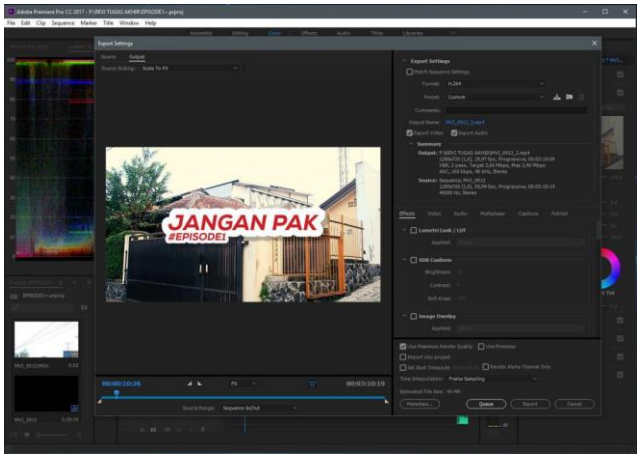
Proses pengeditan adalah proses yang sangat penting, untuk menggabung–gabungkan gambar yang sudah diambil. Pengeditan video ini menggunakan *software Adobe Premiere Pro CC.*



Gambar IV.2 Proses Pengeditan Video

Sumber : Dokumen Pribadi

Setelah proses pengeditan dengan memasukan gambar dan juga memasukan beberapa audio beserta efek suara untuk melengkapi sebuah video ini, hal yang dilakukan selanjutnya adalah proses rendering untuk mendapatkan hasil akhir dari penggabungan gambar tersebut menjadi video.



Gambar IV.3 Proses *Rendering* Video

Sumber : Dokumen Pribadi

IV.1.3 Hasil Akhir Video

Tabel IV.2 Hasil Akhir *Video*

Sumber : Dokumen Pribadi (November 2016)















Mr. 21



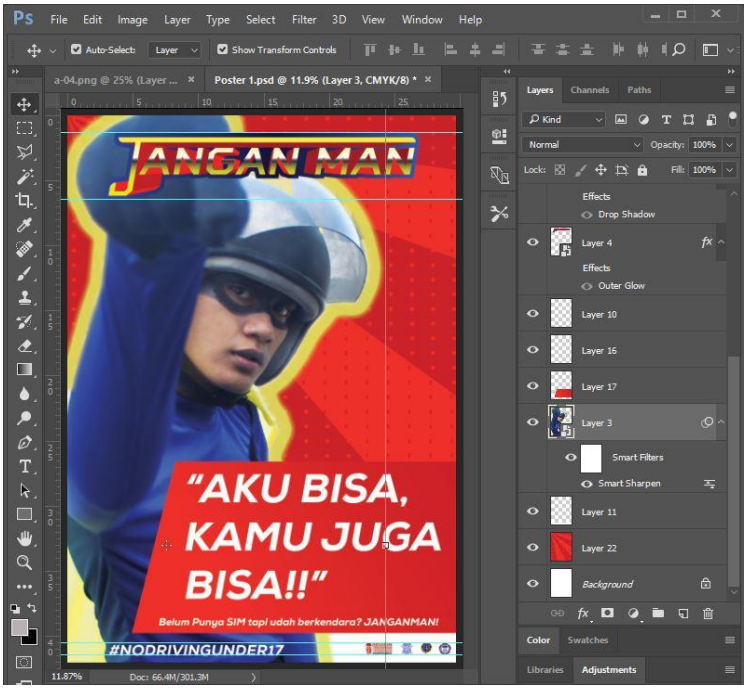
Kesimpulan dari media utama ini adalah bagaimana Janganman memberikan tindakan untuk mencegah anak dibawah umur untuk berkendara. Diharapkan dengan upaya yang dilihat beserta informasi yang diberikan kepada khalayak dapat dimengerti dengan baik, sehingga seluruh khalayak juga bisa meningkatkan kesadaran atas dasar keselamatan dan juga untuk melindungi anak dari bahaya.

IV.2 Media Pendukung

IV.2.1 Poster

Pada media poster, penulis menggunakan *vector* sebagai latar poster, dan menggunakan maskot Janganman sebagai identitas dan ciri khas kampanye ini. Pengambilan foto menggunakan kamera DSLR dan proses *editing* foto menggunakan *Adobe Photoshop CC.* Dibuat sebagai media reminder pada

masyarakat. Dipasang di tiap tempat–tempat umum. Gambar yang ditampilkan pada poster ini merupakan gambar maskot Janganman yang sedang menunjuk.



Gambar IV.4 Proses Pembuatan Desain Poster

Sumber : Dokumen Pribadi



Gambar IV.5 Hasil Akhir Poster

Sumber : Dokumen Pribadi

Media : Poster

Material : *Art Paper*

Ukuran : 29,7 cm x 42cm

Teknis Produksi : *Digital Printing*

Color Mode : *CMYK*

Desain yang diterapkan pada poster ini dirancang seramai mungkin. Gaya visual berupa *pattern* yang terlihat seperti sinar pada gambar Janganman memberi kesan kemunculan harapan baru dengan postur yang menunjuk untuk mengajak khalayak dalam mencegah pengendara motor di bawah umur. Selain itu penerapan *logo* dan keterangan pada poster ini bertujuan untuk memberitahukan para khalayak apa yang dimaksud dalam poster.

IV.2.2 *Banner Digital*

Untuk media pendukung berupa *Banner Digital*, penulis menggunakan *Adobe Photoshop CC* pada pembuatan desainnya. Dibuat sebagai media pendukung yang memberikan informasi sekaligus himbauan bahwa adanya kampanye tersebut. Tujuan *banner ads* ini juga untuk menarik rasa keingin tahuan tentang Janganman.



Gambar IV.6 Proses Pembuatan Desain *Banner Digital*

Sumber : Dokumen Pribadi



Gambar IV.7 Hasil Akhir *Banner Digital*

Sumber : Dokumen Pribadi

Media : *Banner Digital*

Material : *JPG*

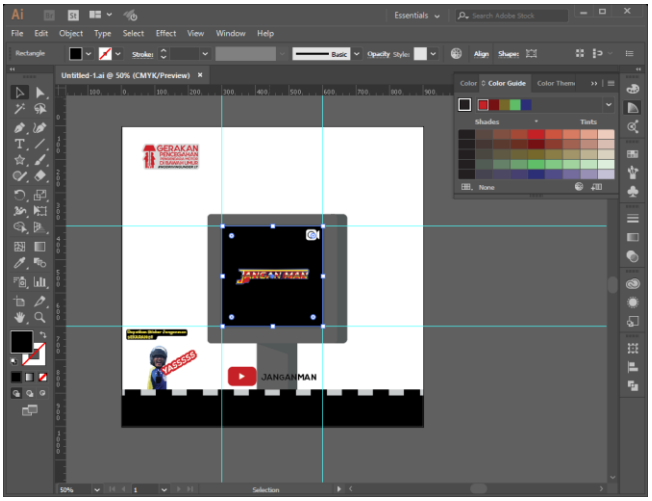
Ukuran : 1203 px x 453 px

Teknis Produksi : *RGB*

Dibuat sebagai media pendukung yang memberikan informasi sekaligus himbauan bahwa adanya kampanye tersebut. Penggunaan gambar Janganman yang sedang menunggu sesuatu dibagian ini dilengkapi dengan kata himbauan untuk mencegah anak berkendara. Penggunaan warna pada *banner digital* menggunakan warna yang diusung pada kampanye ini.

IV.2.3 Akun Sosial Media *Instagram*

Untuk akun resmi sosial media *instagram*, penulis menggunakan *Adobe Photoshop CC* pada pembuatan desainnya. Dengan membuat satu gambar yang akan dibagi menjadi sembilan bagian gambar dan akan di *upload* satu-persatu sesuai urutan agar gambar menjadi utuh.



Gambar IV.8 Proses Pembuatan Desain Akun Sosial Media *Instagram*

Sumber : Dokumen Pribadi



Gambar IV.9 Hasil Akhir Desain *Content* Sosial Media *Instagram*

Sumber : Dokumen Pribadi

Media : Akun Sosial Media *Instagram*

Material : JPG

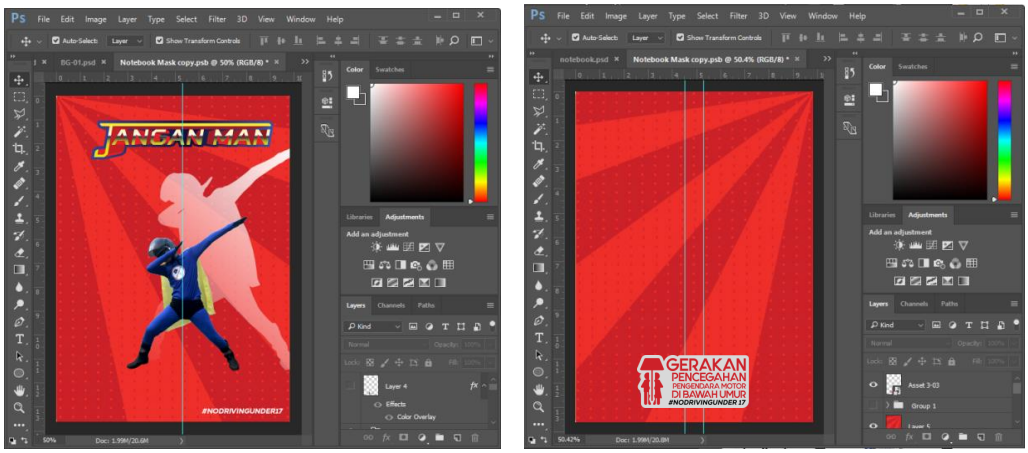
Ukuran : 1800 px x 1800 px

Teknis Produksi : *JPEG*

Dibuat sebagai media pengingat dan informasi mengenai kampanye maupun mengenai pengendara motor di bawah umur. Penggunaan gambar ilustrasi *digital vector* seperti jalanan lalu ada *megatron* agar terlihat unik karena bagian tengah adalah untuk memutar *video*. Diharapkan khalayak sasaran dapat mengikuti akun dengan bertujuan tetap mengetahui perkembangan kampanye dan juga konten-konten menarik melalui akun *instagram* ini. Warna dan latar belakang desain sesuai dengan warna yang diusung di kampanye.

IV.2.4 *Notebook*

Untuk pembuatan *notebook*, penulis menggunakan *Adobe Photoshop CC* pada pembuatan desainnya.



Gambar IV.10 Proses Desain *Notebook*

Sumber : Dokumen Pribadi



Gambar IV.11 Hasil Akhir *Notebook*

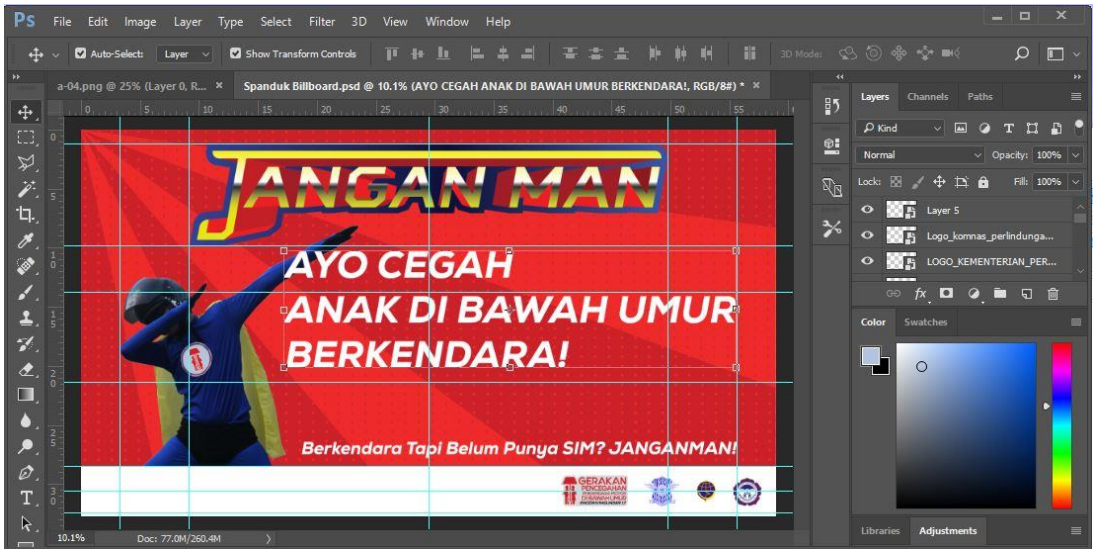
Sumber : Dokumen Pribadi

Media	: *Notebook*
Material	: *Linen Paper Hard Cover + HVS 80gsm*
Ukuran	: 7,7 cm x 11,4 cm
Teknis Produksi	: *Digital Printing*

Notebook digunakan sebagai *merchandise* dan sebuah media *reminder* keikutsertaan dalam kampanye ini, juga dapat berguna untuk catatan para khalayak untuk keperluan belajar di sekolah. *Cover* pada *notebook* ini menggunakan maskot Janganman dengan gaya yang sedang digemari oleh khalayak agar khalayak lebih tertarik untuk digunakan bukan untuk sekedar dibawa pulang. Diharapkan dapat memberikan efek *reminder* kepada pemiliknya. Penggunaan warna pada *notebook* menggunakan warna yang diusung dikampanye ini. Pada desain *notebook bagian* belakang terdapat gambar *logo* kampanye. Untuk bagian depan ditambahkan juga *tagline* dari kampanye, hal ini dimaksudkan agar dapat menjadi daya tarik seseorang yang melihatnya.

IV.2.5 *Billboard*

Untuk pembuatan *Billboard*, penulis menggunakan *Adobe Photoshop CC* pada pembuatan desainnya.



Gambar IV.12 Proses Desain *Billboard*

Sumber : Dokumen Pribadi



Gambar IV.13 Hasil Akhir Desain *Billboard*

Sumber : Dokumen Pribadi

Media : *Billboard*

Material : *Silk Banner*

Ukuran : 4 m x 2,22 m

Teknis Produksi : *Digital Printing*



Gambar IV.14 Proses Desain *Billboard*

Sumber : Dokumen Pribadi



Gambar IV.15 Hasil Akhir Desain *Billboard*

Sumber : Dokumen Pribadi

Tujuan pembuatannya sebagai alat pengingat dalam kegiatan kampanye, karena *Billboard* adalah media paling ampuh sebagai sarana promosi, karena akan terlihat oleh khalayak yang berlalu-lalang dari manapun. Warna *billboard* menggunakan warna yang diusung pada kampanye.

IV.2.6 *Totebag*

Dipilih sebagai kemasan untuk tiap *gimmick* yang akan diberikan kepada peserta sosialisasi saat mengikuti kampanye. Dengan fungsi yang serbaguna dan bisa bertahan lama tergantung pemakaian, diharapkan media ini mempunyai media pengingat yang paling ampuh.



Gambar IV.16 Desain *Totebag*

Sumber : Dokumen Pribadi



Gambar IV.17 Hasil Akhir Desain *Totebag*

Sumber : Dokumen Pribadi

Media	: *Totebag*
Material	: Kain Blacu + *Polyplex Sablon*
Ukuran	: 35 cm x 38 cm
Teknis Produksi	: *Transfer Film / Press*

Totebag dipilih sebagai kemasan untuk tiap *gimmick* yang didapatkan oleh para peserta sosialisasi kampanye ini ditiap sekolah. Penggunaan *logo* kampanye pada media ini diharapkan dapat memberikan pesan berantai kepada orang lain yang melihatnya. Warna *totebag* menggunakan warna putih dengan penambahan *logo* yang menggunakan warna *logo* sesuai dengan yang diusung pada kampanye ini. Peletakan *logo* kampanye disimpan ditengah–tengah dengan ukuran yang tidak begitu besar agar bisa dilihat dengan teliti.

IV.2.7 Digital *Sticker Line*

Untuk pembuatan desain *sticker*, penulis menggunakan *Adobe Illustrator CC* pada pembuatan desainnya.

Pembuatan *sticker line* mengambil visual dari foto yang sudah ada lalu diseleksi untuk disesuaikan bersama teks. Lalu bagian kepala Janganman diperbesar melebih ukuran badan agar terlihat menarik.



Gambar IV.18 Proses Desain *Digital Sticker Line*

Sumber : Dokumen Pribadi

Untuk hasil akhir desain *sticker* dibuat tidak berlatar atau *background* dari desain tersebut menjadi transparan, tujuannya agar saat diaplikasikan terlihat jelas.



Gambar IV.19 Hasil Akhir *Digital Sticker Line*

Sumber : Dokumen Pribadi

Media : *Digital Sticker Line*

Material : *PNG*

Ukuran : 370 *px* x 320 *px*

Teknis Produksi : *RGB*

Sticker dibuat sebagai bagian dari *merchandise* namun tidak menutup kemungkinan *sticker* ini bisa dimiliki oleh siapapun dengan cara membeli *sticker* tersebut. Sebagai tanda keikutsertaan dalam sosialisasi yang dilakukan dan membuat minat khalayak akan maskot Janganman tersebut yang menjadi pelopor dan contoh baik yang mempunyai karakter dekat dengan khalayak sasaran.

Untuk penyebaran *digital sticker line* menggunakan media seperti kode *voucher*, disebuah kartu untuk memudahkan khalayak mengakses *sticker line* tersebut.



Gambar IV.20 Kartu *Voucher Digital Sticker Line*

Sumber : Dokumen Pribadi

Media : *Kartu Voucher Digital Sticker Line*

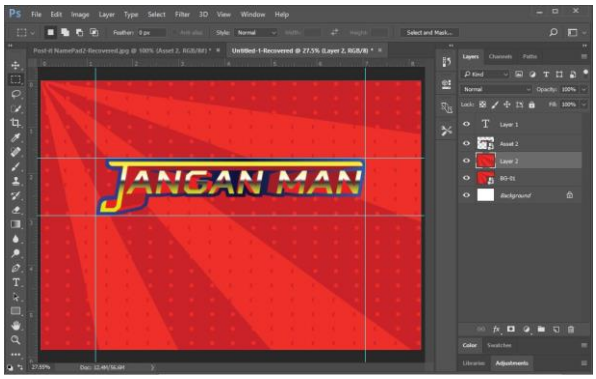
Material : *Artpaper + Laminasi Glossy*

Ukuran : 5,5 *cm* x 8,5 *cm*

Teknis Produksi : *Digital Printing*

IV.2.8 *Sticky Notes*

Untuk pembuatan desain *sticky notes*, penulis menggunakan *Adobe Photoshop CC* pada pembuatan desainnya.



Gambar IV.21 Proses Desain *Sticky Notes*

Sumber : Dokumen Pribadi



Gambar IV.22 Hasil Akhir *Sticky Notes*

Sumber : Dokumen Pribadi

Media	: *Sticky Notes*
Material	: *Artpaper*
Ukuran	: 6 *cm* x 9,5 *cm*
Teknis Produksi	: *Digital Printing*