BAB IV. MEDIA DAN TEKNIS PRODUKSI

IV.1 Media Utama

Media utama adalah media yang efektif untuk memecahkan suatu permasalahan dalam dunia bisnis. Maka dari itu agar permasalahan dapat selesai dengan baik maka dibuatkan sebuah media utama. Media utama yang dipilih adalah sebuah poster digital dengan gaya visual yaitu gaya personifikasi yaitu dimana benda mati dijadikan seolah olah hidup poster digital ini akan dibagikan melalui sebuah media sosial dan juga *website* dimana aktifitas keseharian masyarakat luas menggunakannya sebagai berinteraksi.

IV.1.1 Media Utama Poster 1

1. Konsep

   Konsep pada poster utama ini mengambil konsep tema tentang sepak bola karena olahraga yang satu ini banyak digemari di seluruh indonesia, juga ikut serta dalam ajang *Asian Games* maka dari itu agar produk tersebut menjadi nomor satu yang digemari juga rasa yang selalu juara. Dengan latar belakang warna biru tua dan dipadukan dengan kerlip cahaya itu bertujuan agar seolah olah produk pangan jantung pisang CV. Bianca nomor satu yang disoroti dan terbaik dari yang lain. Dengan pengambilan gambar dari bawah agar terlihat gagah dan mempunyai ciri sang juara dalam hal rasa dan visual yang ditambahkan seperti bola, rumput stadion untuk memperjelas tema yang diangkat.

Media	: Poster Digital
Ukuran	: A3
Resolusi	: 300 *Pixels*
Model Warna	: RGB
Teknis produksi	: *Vexel Art*
Material	: *Non Material* (JPEG)

Ukuran A3 digunakan dalam proses pembuatan poster supaya dapat terlihat jelas dengan ukuran lebih besar dengan resolusi 300 *Pixels.*

IV.1.2 Teknis Produksi

Sebelum melakukan produksi, maka yang terlebih dahulu dilakukan yaitu merancang, berikut tahapan perancangan media:

IV.1.2.1 Proses Pembuatan Poster yang Pertama

a) Pengumpulan data

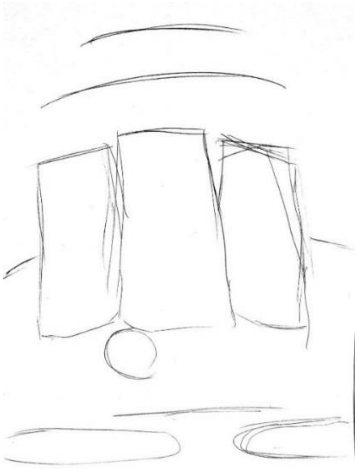
Yang pertama dilakukan yaitu mengumpulkan data dari berbagai sumber *online* maupun *offline*, dan melakukan observasi dilokasi objek sambil melakukan foto objek sesuai kebutuhan.

b) Studi Visual

Tahapan kedua melakukan pengumpulan referensi atau mencari referensi dari sumber *online* agar menjadi acuan pada media utama.

c) Sketsa

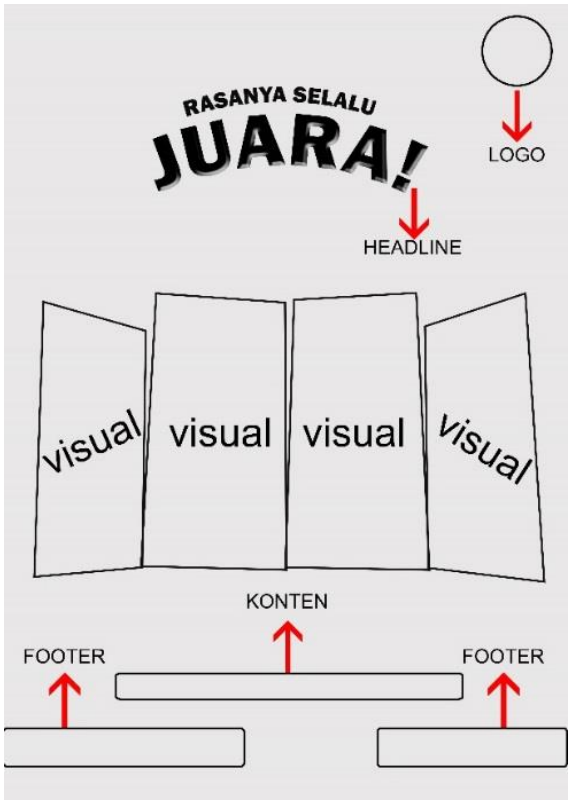
Pada tahap ini setelah melakukan dan mencari referensi selanjutnya mengkonsep dalam bentuk sketsa *layout* yang sesuai. Pada sketsa dilakukan dengan menggunakan pensil pada *sketchbook.*



Gambar IV.1 Sketsa
Sumber: Dokumen Pribadi (2018)

Setelah melakukan sketsa lalu tinggal eksekusi digital melalui Adobe Photoshop CS6 dengan menggunakan Adobe Photoshop akan mudah dalam melakukan pengerjaan berupa *image* dan penggabungan elemen-elemen lainnya.

d) Layout

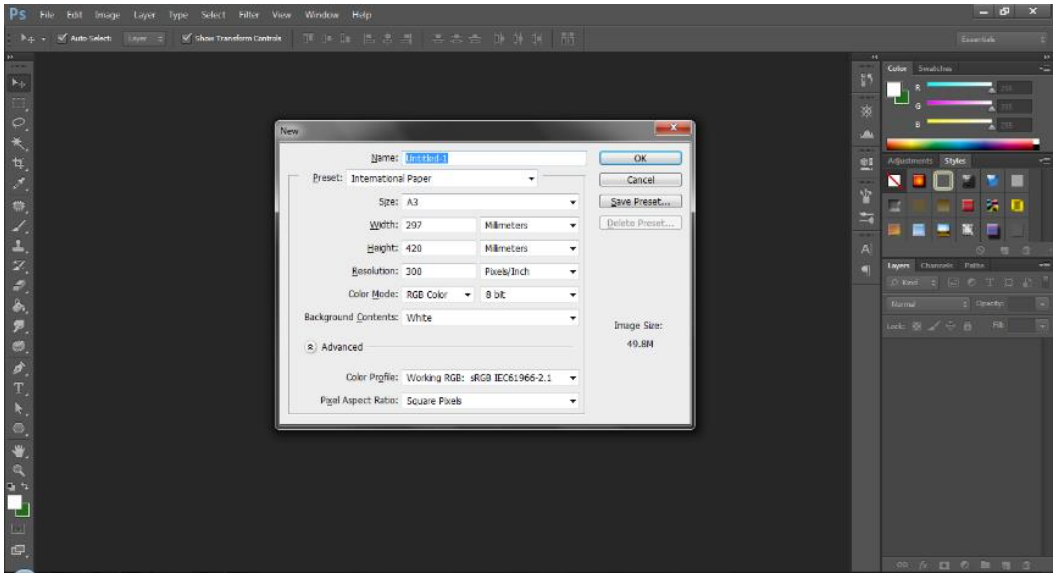


Gambar IV.2 *Layout* Poster 1
Sumber: Dokumen Pribadi (2018)

Layout yang digunakan yaitu dengan keseimbangan asimetris dimana bentuk ukurannya tidak sama tetapi tetap terlihat seimbang. Visual yang ditempatkan dibagian tengah pojok kanan atas, dan bawah maka untuk mengajak target audiens bisa melihat dan menjelajahi disetiap elemen visual yang ditampilkan.

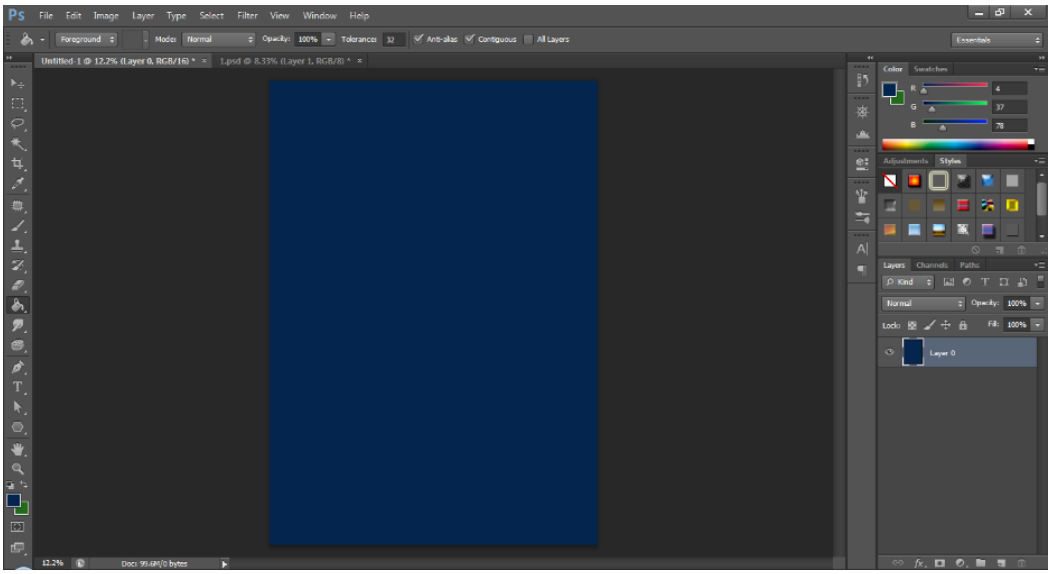
e) Eksekusi Visual

Pada saat membuka Adobe Photoshop CS6 membuat dokumen baru dan menententukan ukuran format seperti ukuran A3.



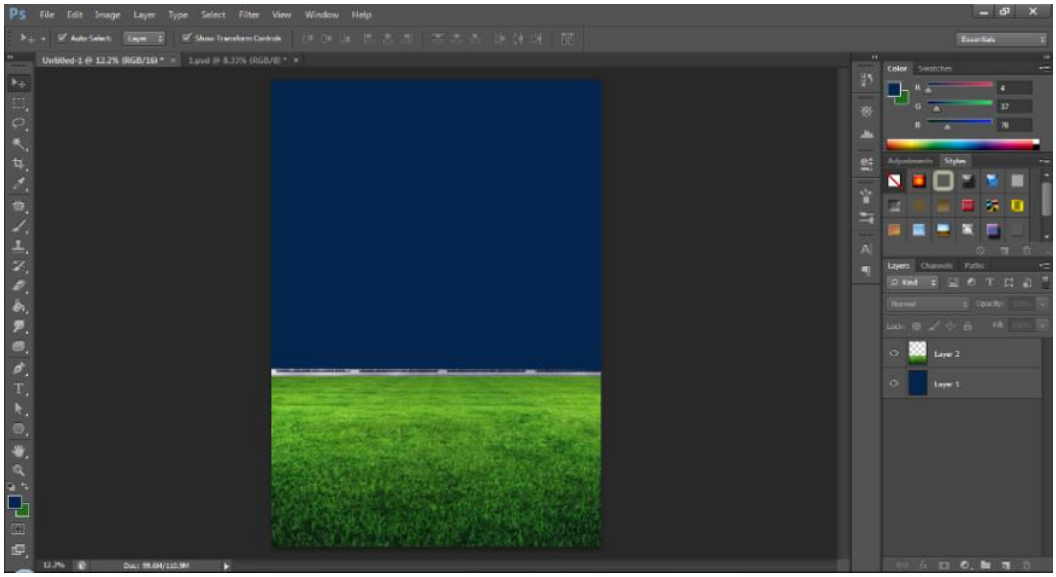
Gambar IV.3 Menentukan *Format File*
Sumber: Dokumen Pribadi (2018)

Setelah menentukan *format file* maka masukan *image* yang sudah ada dan mengikuti *layout* pada sketsa yang sudah dibuat.



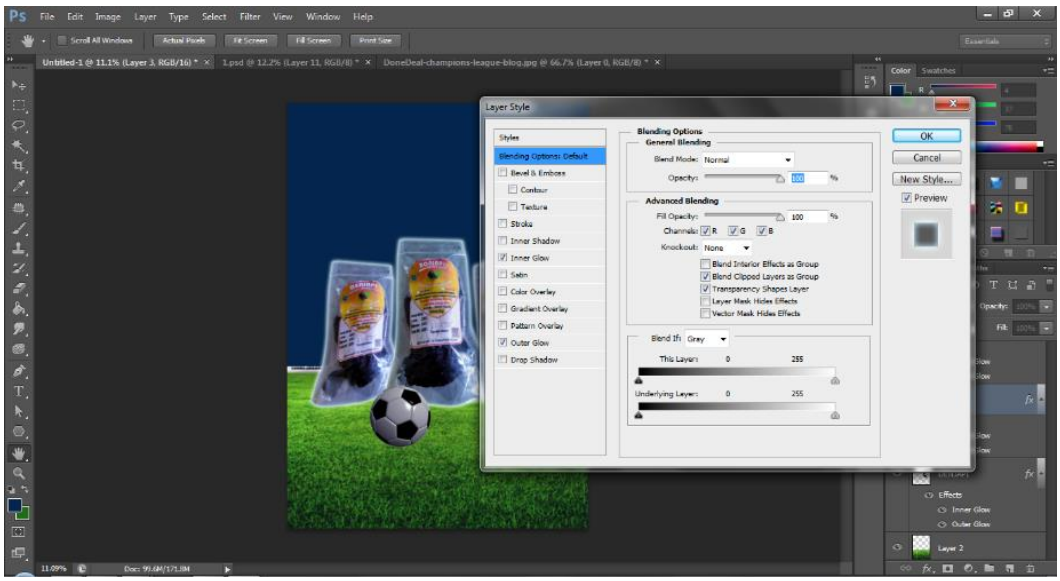
Gambar IV.4 Pewarnaan *Background*
Sumber: Dokumen Pribadi (2018)

Pertama merupakan pembuatan *Background* yang akan menjadi dasar dari sebuah media. *Background* dengan warna biru tua untuk menunjukan bahwa waktu yang diambil yaitu malam hari.



Gambar IV.5 Menambahkan Visual
Sumber: Dokumen Pribadi (2018)

Selanjutnya menambahkan visual seperti rumput lapangan bola agar konsep tema dapat tersampaikan dengan jelas.



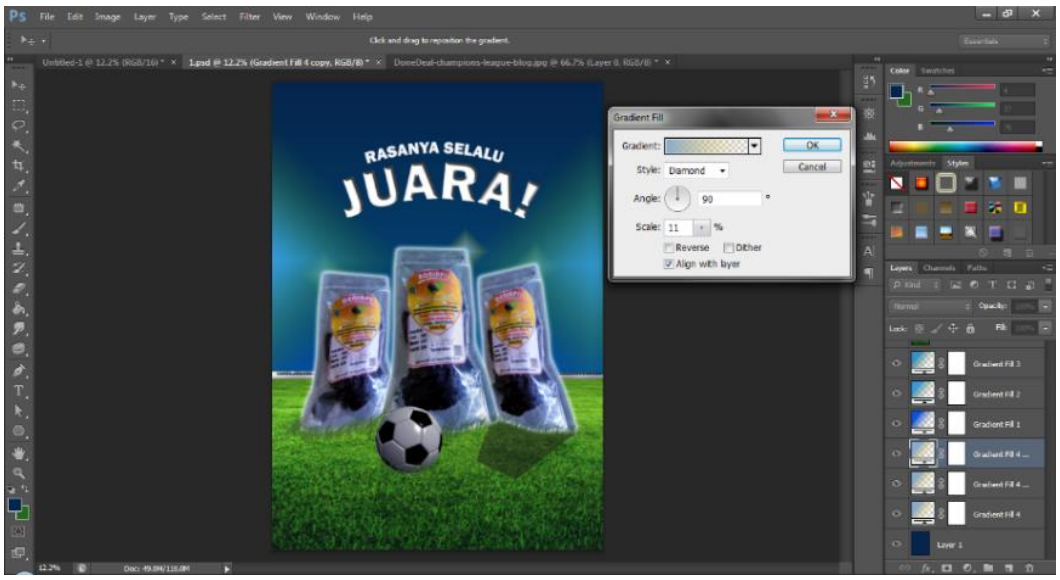
Gambar IV.6 Menambahkan Elemen lain
Sumber; Dokumen Pribadi (2018)

Setelah itu dengan menambahkan visual lain dan penambahan efek, Penambahan efek agar terlihat bahwa kemasan tersebut terkena pantulan efek dari cahaya tersebut.



Gambar IV.7 Penambahan *Text*
Sumber: Dokumen Pribadi (2018)

Selanjutnya dengan penambahan *text* dilakukan agar tujuan dan penyampaian pesan pada poster tersebut dapat tersampaikan dengan jelas.



Gambar IV.8 Penambahan Elemen Cahaya
Sumber: Dokumn Pribadi (2018)

Selanjutnya dilakukan *gradient* pada *background* dan penambahan efek cahaya. Dengan begitu *background* tidak terlalu polos juga untuk memperjelas efek cahaya yang ditambahkan pada kemasan.



Gambar IV.9 Penyelesaian
Sumber: Dokumen Pribadi (2018)

Selanjutnya dilakukan penambahan konten-konten pendukung lainnya agar melengkapi medianya. Berikut merupakan hasil akhirnya:



Gambar IV.10 Poster 1
Sumber: Dokumen Pribadi (2018)

IV.1.3 Media Utama Poster 2

1. Konsep

   Konsep pada poster yang kedua adalah bulutangkis karena olahraga ini di Indonesia menjadi olah raga banyak digemari juga banyak meraih penghargaan. Maka dari itu mengambil konsep ini seolah-olah produk tersebut menjadi nomor satu dan selalu juara soal rasa. Kemasan yang dibuat sedang melakukan *smash* menjadikan kemasan tersebut sedang melumpuhkan pesaing dengan sekali pukulan cepat dalam artian produk jantung pisang CV. Bianca mampu melumpuhkan pesaing dengan rasa yang lezat. Dengan menggunakan warna *background* biru tua juga penambahan cahaya jadi produk tersebut terlihat keren. Visual-visual yang ditambahkan seperti raket dan *shuttlecock* untuk mempertegas tema yang diangkat.

IV.1.3.1 Proses Pembuatan Poster yang Kedua

a) Pengumpulan data

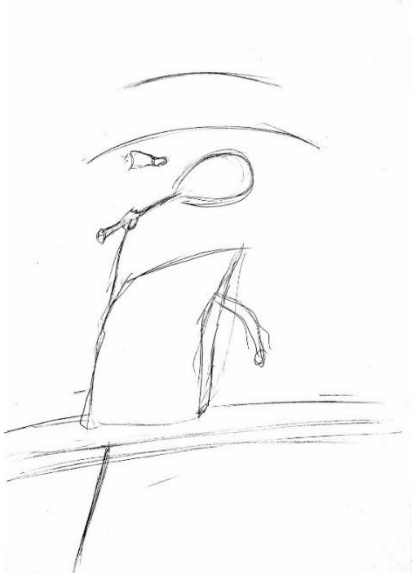
   Yang pertama dilakukan yaitu pengumpulan data dari berbagai sumber *online* maupun *offline* supaya menjadi panutan pada saat melakukan pembuatan media poster.

b) Studi Visual

   Tahapan kedua yaitu mengumpulkan referensi agar mendapatkan ide-ide visual yang bagus juga melakukan studi visual yang sesuai dengan rencana yang sudah dipikiran.

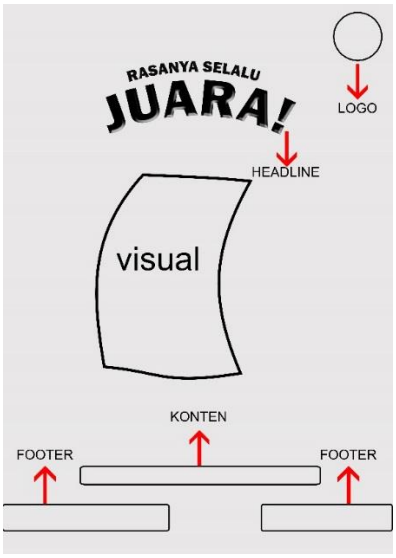
c) Konsep Sketsa

   Pada tahapan ini melakukan sketsa *layout* atau membuat konsep sesuai yang diinginkan. Sketsa penting dilakukan untuk membuat sebuah perancangan baik berupa video maupun media cetak lainnya agar memudahkan pada saat eksekusi digital.



Gambar IV.11 Sketsa Awal
Sumber: Dokumen Pribadi (2018)

d) Layout

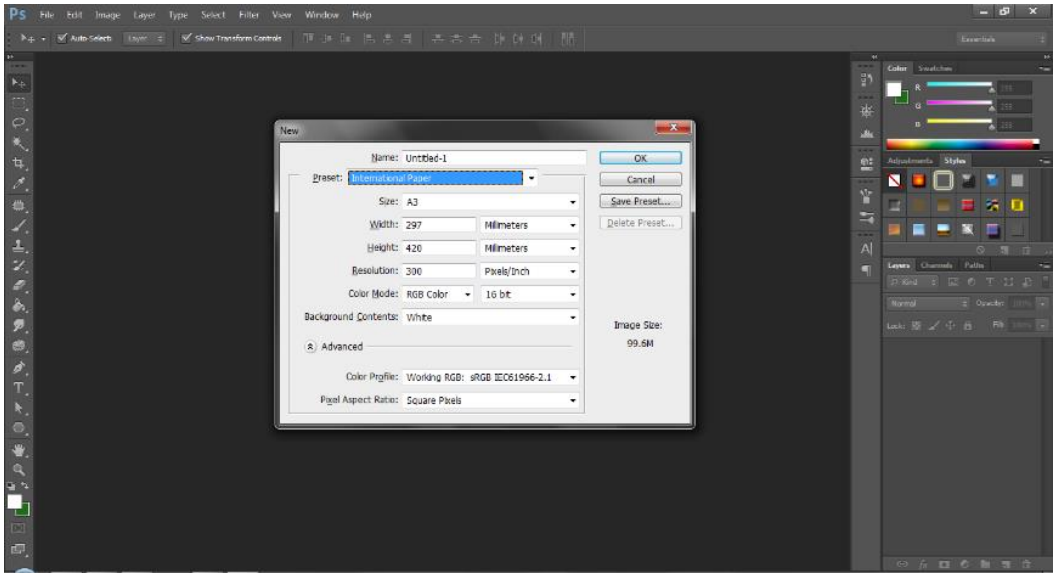


Gambar IV.12 *Layout* Poster 2
Sumber: Dokumen Pribadi (2018)

Layout yang digunakan yaitu dengan keseimbangan asimetris dimana bentuk ukurannya tidak sama tetapi tetap terlihat seimbang. Visual yang ditempatkan dibagian tengah pojok kanan atas, dan bawah maka untuk mengajak target audiens bisa melihat dan menjelajahi disetiap elemen visual yang ditampilkan.

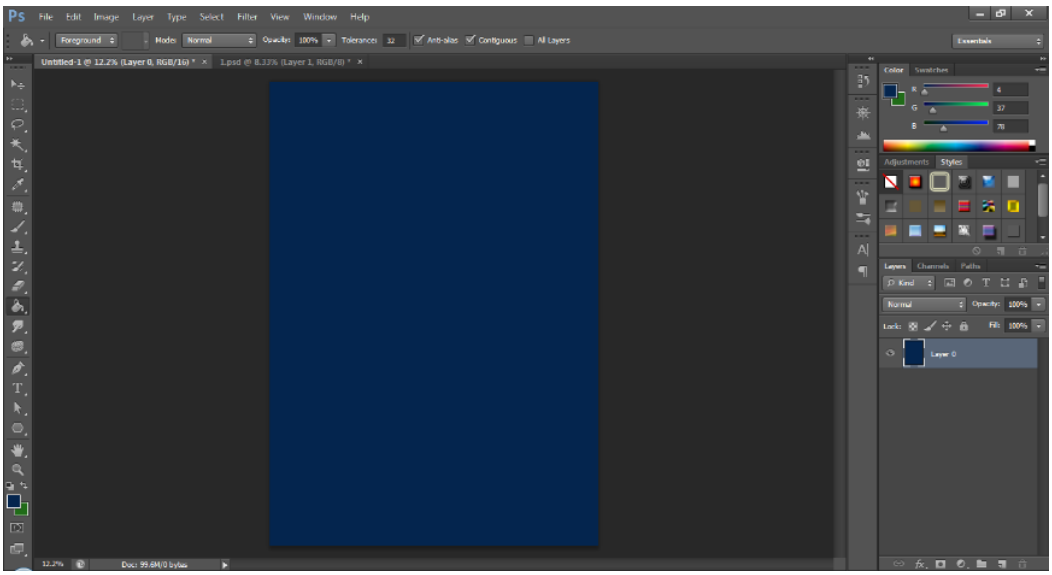
e) Eksekusi Visual

Pada awal membuka Adobe Photoshop CS6 harus membuat dokumen baru dengan pilih *file* lalu klik *new*, lalu tentukan formatnya dengan ukuran A3 dan orientasi *portrait.*



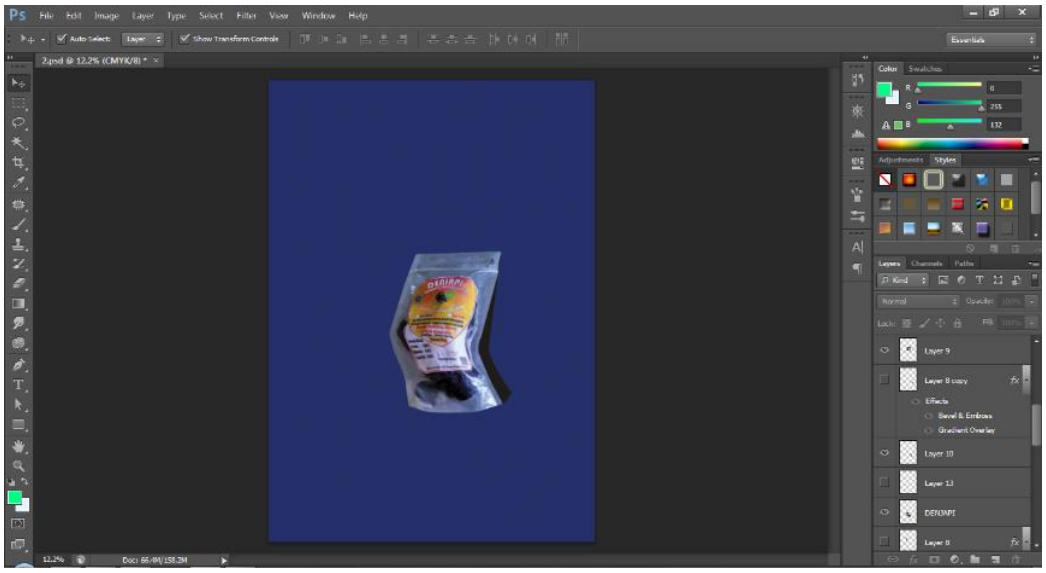
Gambar IV.13 Menentukan *Format File*
Sumber: Dokumen Pribadi (2018)

Setelah menentukan *format file* maka masukan *image* yang sudah ada dan mengikuti *layout* pada sketsa yang sudah dibuat.



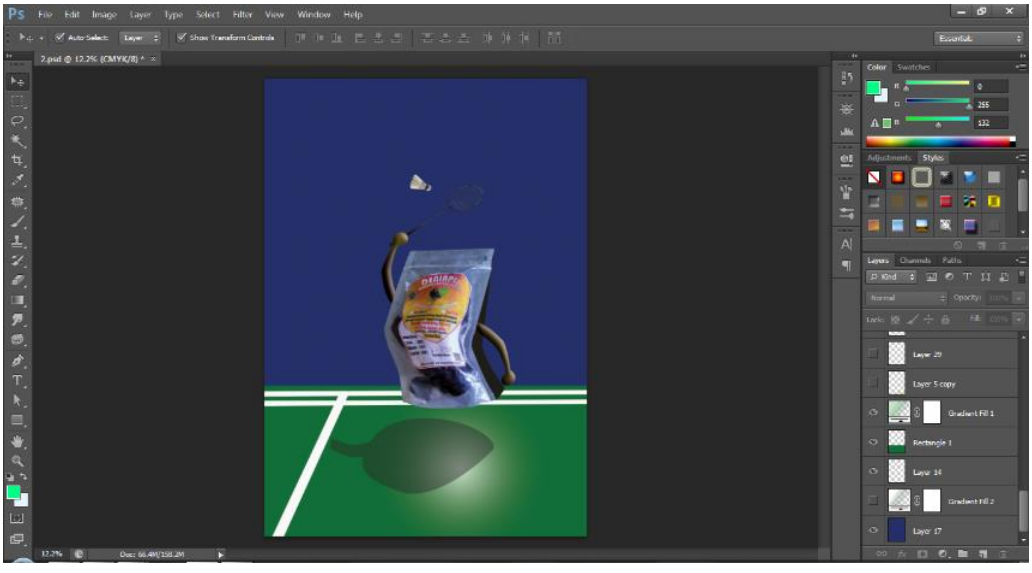
Gambar IV.14 Pewarnaan *Background*
Sumber: Dokumen Pribadi (2018)

Pertama merupakan pembuatan *background* yang akan menjadi dasar dari sebuah media. *Background* dengan warna biru tua supaya visual yang akan ditambahkan terlihat jelas.



Gambar IV.15 Menambahkan visual
Sumber: Dokumen Pribadi (2018)

Selanjutnya melakukan penambahan visual dan *editing*. Melakukan *editing* pada kemasan tersebut dengan dibuat pose seperti sedang melakukan lompatan agar searah dengan tema yang sudah dibuat.



Gambar IV.16 Penerapan Visual Lainnya.
Sumber: Dokumen Pribadi (2018)

Selanjutnya penambahan visual lainnya yaitu lapangan bulutangkis, *shuttlecock*, dan raket untuk memperjelas tema yang sudah direncanakan.



Gambar IV.17 Penambahan *Text*
Sumber: Dokumen Pribadi (2018)

Selanjutnya penambahan teks pada media tersebut. Agar penyampaian pesannya dapat dipahami oleh khalayak sasaran.



Gambar IV.18 Penyelesaian Media
Sumber: Dokumen Pribadi (2018)

Selanjutnya dilakukan *gradient* pada *background* dan penambahan efek cahaya agar *background* tidak terlalu polos dan juga supaya terlihat bagus. Efek cahaya yang ditempatkan dibagian belakang produk tersebut agar konsumen langsung tertuju untuk melihat produk tersebut dan penambahan konten-konten lainnya agar melengkapi media yang dibuat. Berikut merupakan hasil akhirnya:



Gambar IV.19 Poster 2
Sumber: Dokumen Pribadi (2018)

IV.4 Media Utama Poster 3

1. Konsep

   Konsep pada poster ketiga yaitu mengambil konsep yang bertemakan *boxing* karena olah raga ini akan kuat tentang harga diri dan keberanian jadi tema konsep ini diambil berani dalam persaingan pasar dan berani bersaing

tentang rasa dengan produk lainnya. Dengan kemasan produk jantung pisang CV. Bianca dibuat berdiri tegak dan kemasan lain yang dibuat berbaring. Maksud tersebut jadi produk CV. Bianca mampu bersaing dan tidak kalah enak soal rasa dengan produk lain yang mempunyai kesamaan jenis makanan tetapi bahan yang berbeda. Penambahan *background* warna biru tua, efek cahaya dan juga asap menjadikan kemasan tersebut terlihat gagah dan berani dipadukan dengan pengambilan gambar dari bawah supaya menambah kesan juaranya dengan jelas visual ring tinju yang beralaskan warna merah karena warna merah mempunyai kesan berani jadi berkaitan dengan produk tersebut meskipun jarang masyarakat mengetahui tentang produk CV. Bianca bahwa produk CV. Bianca berani untuk bersaing dan jadi juara selain itu agar memperjelas tema yang angkat.

IV.1.4.1 Proses Pembuatan Poster yang Ketiga

a) Pengumpulan Data

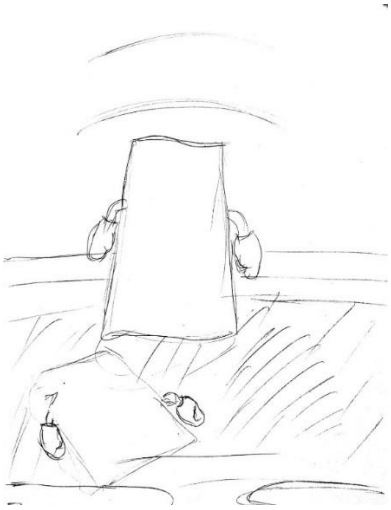
Pada tahapan pertama yang perlu dilakukan yaitu dengan mengumpulkan data dari sumber *online* maupun dari hasil observasi yang telah dilakukan ditempat objek penelitian dan mengambil foto objek yang dibutuhkan.

b) Studi Visual

Tahapan kedua dengan mengumpulan referensi untuk menjadi acuan pada media yang akan dibuat.

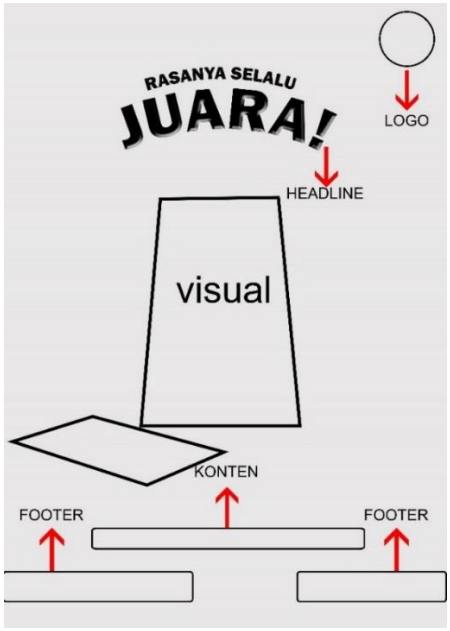
c) Konsep Sketsa

Pada tahap ketiga setelah mengumpulkan data dan referensi lalu mengkonsep dan membuat sketsa *layout* agar ide-ide dan tata letak tidak berantakan dan sudah tertata dengan baik.



Gambar IV.20 Sketsa Awal
Sumber: Dokumen Pribadi (2018)

d) Layout

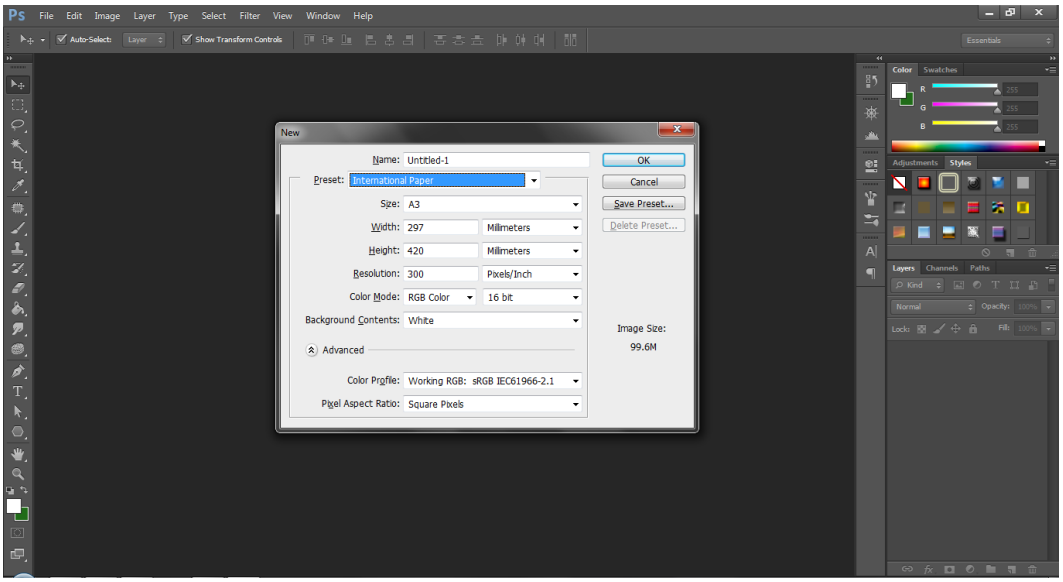


Gambar IV.21 *Layout* Poster 3
Sumber: Dokumen Pribadi (2018)

*Layou*t yang digunakan yaitu dengan keseimbangan asimetris dimana bentuk ukurannya tidak sama tetapi tetap terlihat seimbang. Visual yang ditempatkan dibagian tengah pojok kanan atas, dan bawah maka untuk mengajak target audiens bisa melihat dan menjelajahi disetiap elemen visual yang ditampilkan.

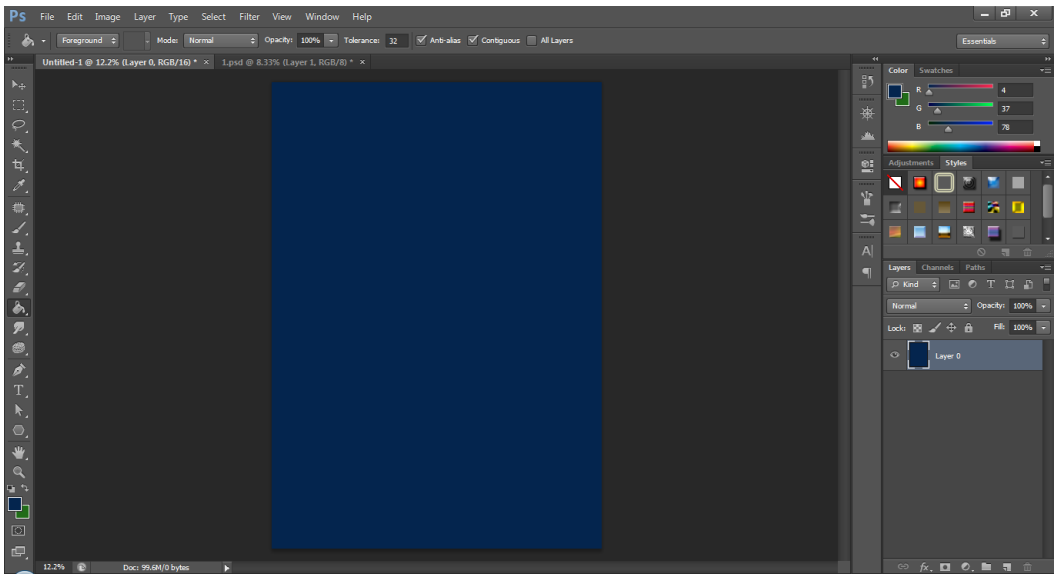
e) Eksekusi Visual

Pada saat membuka Adobe Photoshop CS6 harus membuat dokumen baru dan tentukan ukuran formatnya seperti ukuran A3 serta orientasi *Potrait*.



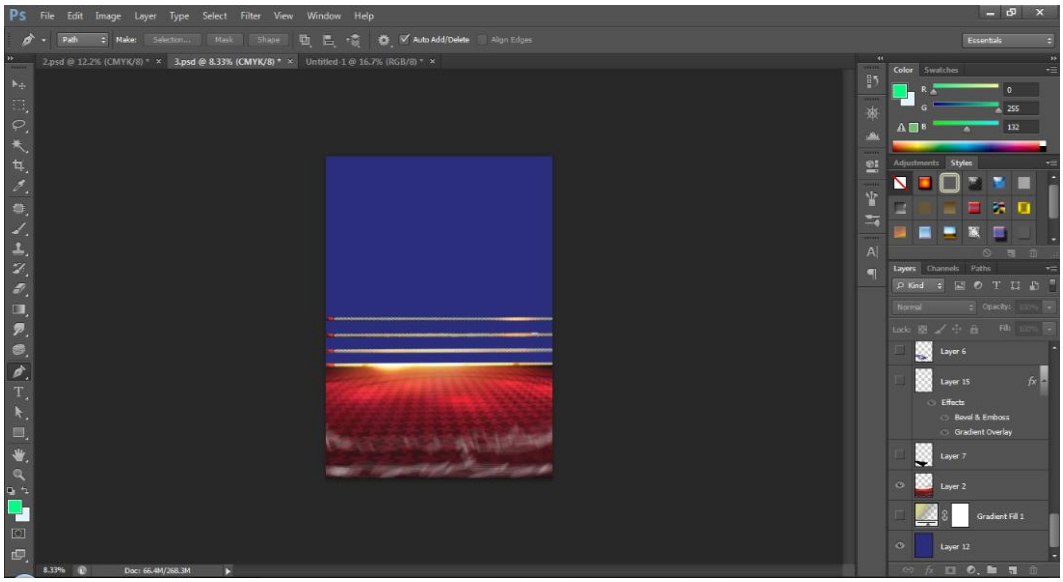
Gambar IV.22 Pembuatan *Format File*
Sumber; Dokumen Priadi (2018)

Setelah menentukan *format file* maka masukan *image* yang sudah ada dan mengikuti *layout* pada sketsa yang sudah dibuat.



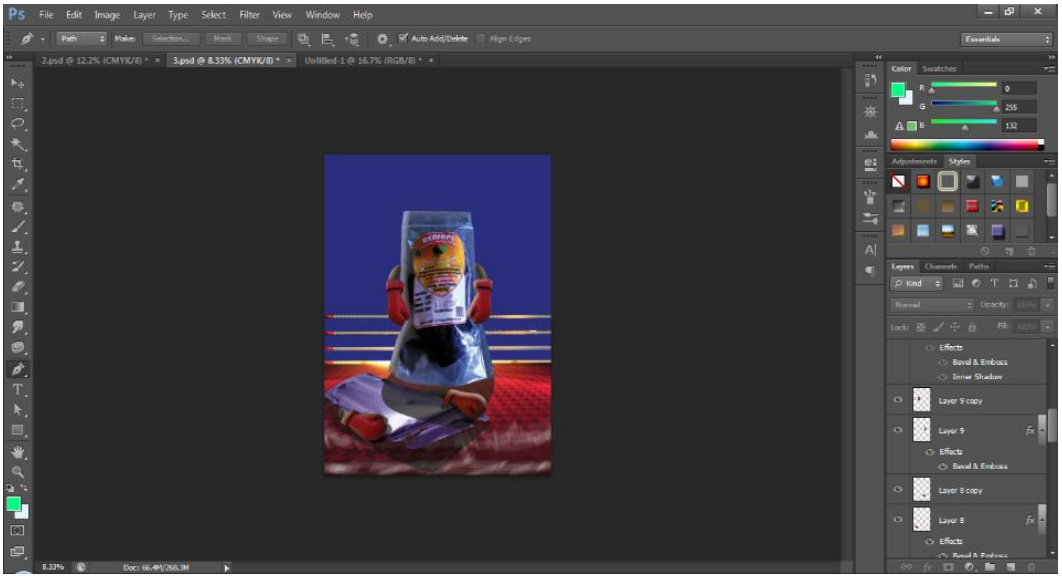
Gambar IV.23 Penambahan Warna
Sumber: Dokumen Pribadi (2018)

Pertama merupakan pembuatan *background* yang akan menjadi dasar dari sebuah media. *Background* dengan warna biru tua supaya visual yang akan ditambahkan dapat terlihat dengan baik.



Gambar IV.24 Penambahan *Background*
Sumber: Dokumen Pribadi (2018)

Penambahan *Background* seperti ring tinju dilakukan untuk memperjelas tema yang sudah direncanakan.



Gambar IV. 25 Menambahkan Visual
Sumber: Dokumen Prbadi (2018)

Selanjutnya menambahkan visual lainnya dan lakukan *editing*. Dengan kemasan yang dibuat berdiri dan berbaring dengan menggunakan sarung tinju agar melengkapi konsep tema yang sudah dirancang.



Gambar IV 26 Penambahan *text*
Sumber: Dokumen Pribadi (2018)

Selanjutnya penambahan teks pada media tersebut Supaya penyampaian pesan dapat tersampaikan dengan baik kepada khalayak sasaran.



Gambar IV.27 Penyelesaian Media
Sumber; Dokumen Pribadi (2018)

Seanjutnya penambahan konten-konten lainnya dan penambahan efek-efek. Dengan efek-efek seperti cahaya yang ditempatkan dibagian belakang produk tersebut agar terlihat bahwa produk tersebut yang disoroti juga menjadi pemenang dan untuk melengkapi isi pesan dari media tersebut. Berikut merupakan hasil akhirnya:

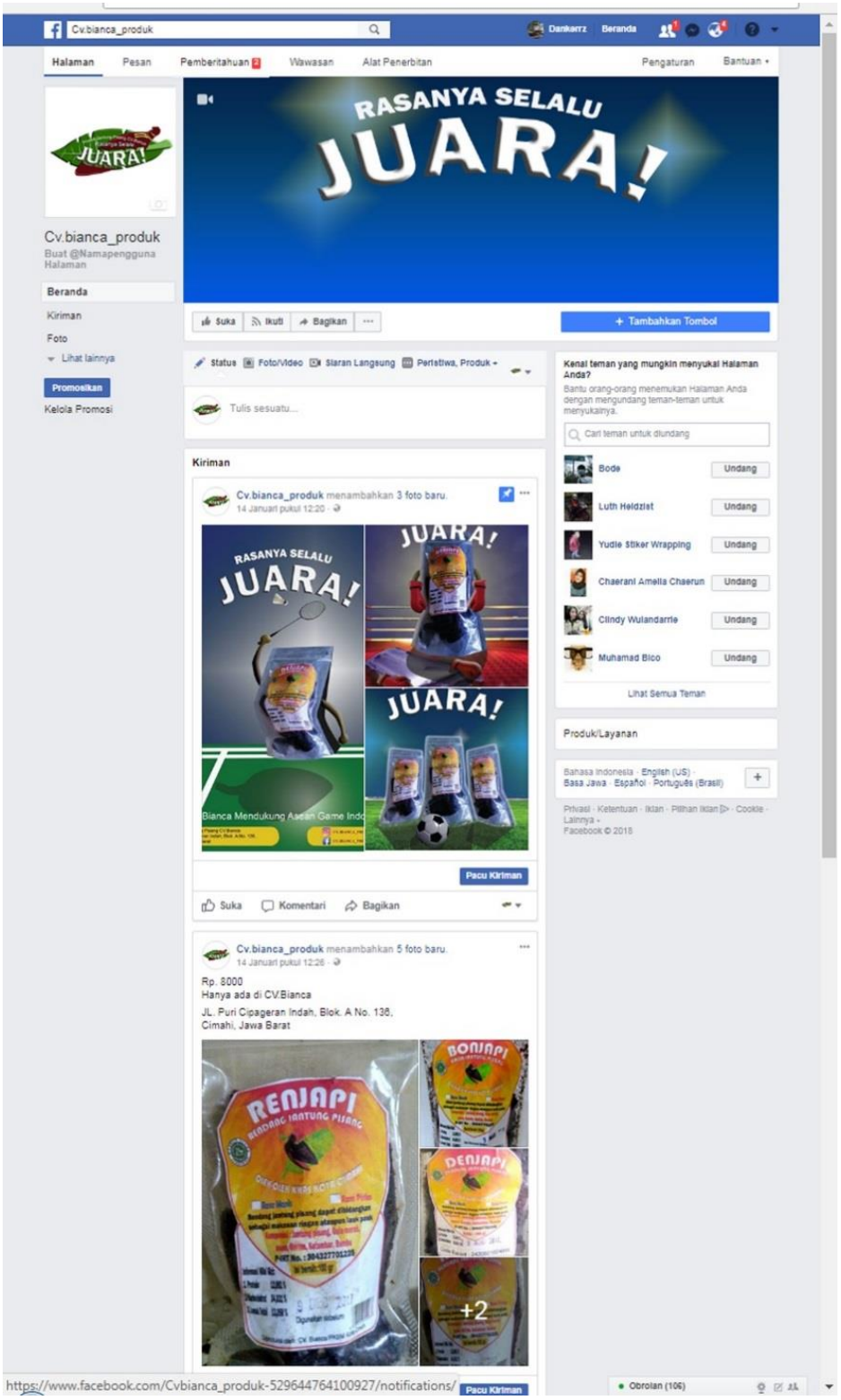


Gambar IV.28 Poster 3
Sumber: Dokumen Pribadi (2018)

f) Penerapan Pada Media Sosial

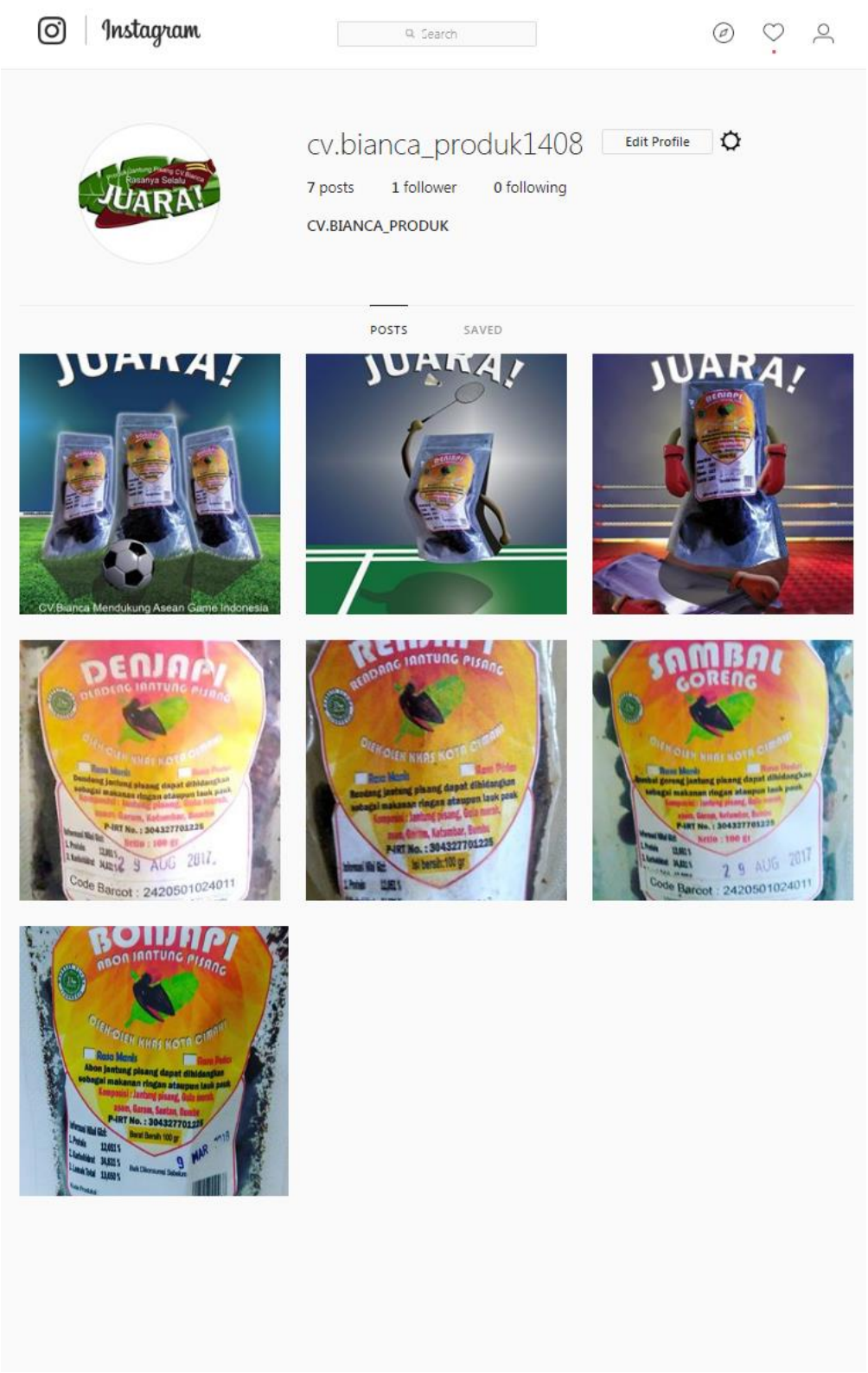
Setelah poster selesai dibuat akan dipublikasikan dibeberapa media sosial seperti Facebook,dan Intagram karena kedua media sosial ini banyak sekali pengguna diseluruh penjuru dunia sehingga dapat dengan mudah dicari.

1. Facebook



Gambar IV.29 Penerapan Pada Facebook
Sumber: Dokumen Pribadi (2018)

2. Instagram



Gambar IV.30 Penerapan Pada Instagram
Sumber: Dokumen Pribadi (2018)

IV.2 Media Pendukung

Media pendukung merupakan sebuah media yang dapat membantu media utama dalam hal penyampaian informasi secara meluas. Maka dari itu media pendukung harus tepat dan sesuai untuk membantu memecahkan permasalahan khalayak sasaran. Media pendukung yang dipilih yaitu *T-shirt*, topi, *totebag*, kalender, stiker, brosur, *x-banner*, gantungan kunci.

IV.2.1 *T-shirt*

T-shirt merupakan pakaian yang sering dipakai sehari-hari bahkan semua orang membutuhkannya karena itu *t-shirt* digunakan sebagai media pendukung sebagai media pengingat.



Gambar IV.31 T-shirt
Sumber: Dokumen Pribadi (2018)

Material	: *Combad* 30s
Teknis Produksi	: Cetak PNC Stiker
Model warna	: CMYK

IV.2.2 Topi

Topi merupakan bagian dari aksesoris pakaian yang digunakan dibagian atas kepala.



Gambar IV.32 Topi
Sumber: Dokumen Pribadi (2018)

Material : Drill

Teknis Produksi : Cetak PNC Stiker

Model warna : CMYK

IV.2.3 Stiker

Stiker merupakan lembaran kecil yang memiliki pelekat dibagian belakang yang berfungsi untuk menempelkan disuatu benda.



Gambar IV.33 Stiker
Sumber: Dokumen Pribadi (2018)

Ukuran : 11.99 x 4.83 cm

Teknis Produksi : Stiker

Model Warna : CMYK

IV.2.4 *Tote Bag*

Totebag merupakan sebuah tas yang simpel dan praktis juga mudah untuk dibawa kemana-mana saat beraktivitas bahkan bisa juga menjadikan *tote bag* sebagai *fashion.* untuk membawa barang-barang kantor atau peralatan sekolah. Material yang dipilih adalah jenis kanvas karena tahan lama dan tidak mudah robek dari benda tajam.



Gambar IV.34 Totebag
Sumber: Dokumen Pribadi (2018)

Material	: Kanvas
Teknis Produksi	: Cetak PNC Stiker
Model Warna	: CMYK

IV.2.5 *X-Banner*

X-banner adalah media yang meggunakan penyangga menyilang membentuk huruf X media ini digunakan untuk menampilkan informasi atau promosi mengenai produknya.



Gambar IV.35 *X-banner*
Sumber; Dokumen Pribadi (2018)

Material	: German
Ukuran	: 160 x 60cm
Resolusi	: 300P*ixels*
Teknis Produksi	: Cetak Luster
Model Warna	: CMYK

IV.2.6 Brosur

Brosur merupakan selembaran yang memiliki beberapa lipatan yang berisi informasi-informasi penting tentang produk atau suatu perusahaan.

- Depan



Gambar IV.36 Brosur Bagian Depan
Sumber: Dokumen Pribadi (2018)

- Belakang



Gambar IV.37 Brosur Bagian Belakang
Sumber: Dokumen Pribadi (2018)

Ukuran : 29.7 x 21cm

Resolusi : 300*pixels*

Teknis Produksi : Cetak *Art Paper*

Model Warna : CMYK

IV.2.7 Kalender

Kalender adalah sebuah lembaran kertas yang berisi angka-angka dan huruf yang berfungsi untuk menginformasikan hari tanggal dan juga kalender menjadi penting karena kalender dapat menginformasikan hari-hari yang penting.



Gambar IV.38 Kalender 1
Sumber: Dokumen Pribadi (2018)



Gambar IV.39 Kalender 2
Sumber: Dokumen Pribadi (2018)



Gambar IV.40 Kalender 3
Sumber: Dokumen Pribadi (2018)



Gambar IV.41 Kalender 4
Sumber: Dokumen Pribadi (2018)

Ukuran : 21x29.7 cm

Resolusi : 300*pixels*

Teknis Produksi : Cetak *Art paper*

Model Warna : CMYK

IV.2.7 Gantungan Kunci

Gantungan kunci adalah sebuah benda kecil yang memiliki gantungan disalah satu bagian dan gantungan kunci mudah dibawa kemana mana benda ini biasa

digunakan untuk gantungan kunci motor atau rumah dan bisa juga untuk gantungan resleting tas



Gambar IV.42 Gantungan Kunci
Sumber: Dokumen Pribadi (2018)

Ukuran	: *custom*
Resolusi	: 300*pixels*
Teknis Produksi	: Ukir akrilik
Model Warna	: CMYK

Ukuran custom dibuat karena produksi gantungan kunci menyesuaikan dengan bentuk dari visual tersebut. Teknis produksi dengan ukir akrilik agar terlihat keren, dan warna dari visualnya akan bertahan lama.