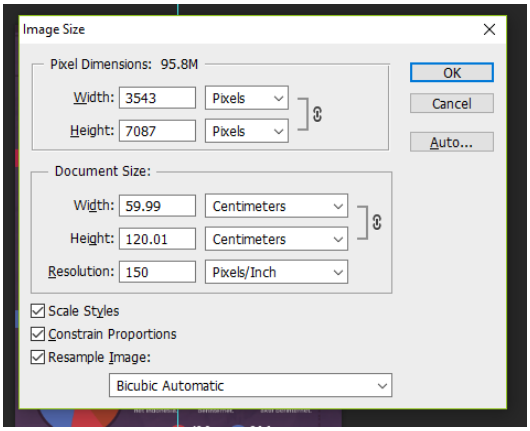
# BAB IV. MEDIA & TEKNIS PRODUKSI

## IV. 1 Media Utama

### IV. 1. 1 Teknis Produksi Media Utama

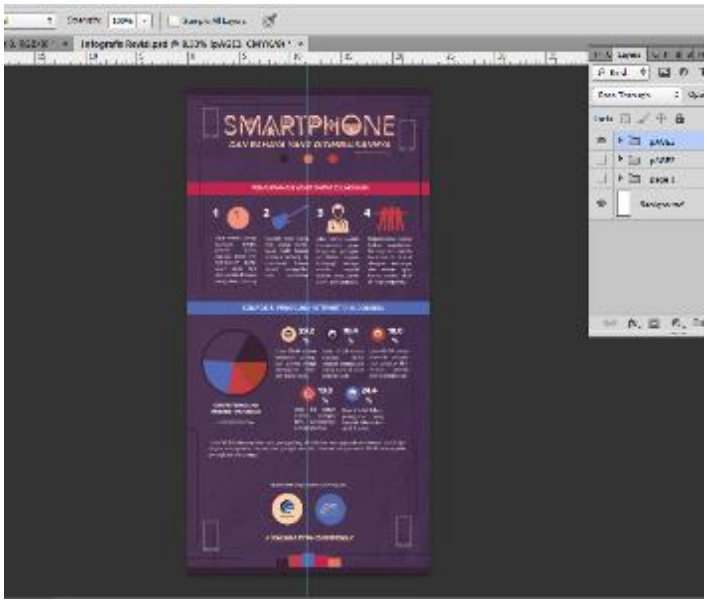
Pengejerjaan media utama infografis pada kampanye sosial ‘beranibatasi’ ini dikerjakan menggunakan pen tablet Wacom Intuos CTH-480 dengan perangkat lunak Paint Tool Sai Free untuk penggambaran ilustrasi dan Adobe Photoshop CS6 sebagai eksekusi *layout*, *background*, dan *digital imaging* yang lain sesuai dengan kebutuhan. Tahap pembuatannya dimulai dari pengaturan kertas yang akan digunakan yaitu ukuran 60 x 120 cm dengan resolusi 150 piksel dan menggunakan warna CMYK agar kualitas warna tidak turun saat dicetak.




Gambar IV.1 Kanvas Pada Photoshop CS6

Sumber : Data Pribadi

Setelah menentukan ukuran kertas, lalu mulailah semua asset dan elemen-elemen yang mendukung seperti gambar ilustrasi, grafik, teks dan elemen desain lain disatukan di kanvas berukuran 60 x 120 cm tersebut setelah sebelumnya gambar ilustrasi dibuat di *software* Paint Tool Sai dan grafik serta elemen desain yang lain dikumpulkan dalam *folder*. Infografis kemudian dibuat satu-persatu halaman dari mulai sisi paling pertama yang menginformasikan tentang intermezzo penggunaan gawai, lalu sisi kedua dengan warna yang berbeda menginformasikan mengenai gangguan yang dapat muncul akbiat gawai, serta sisi ketiga menginformasikan mengenai cara penanganan serta usia pengguna gawai di Indonesia.




Gambar IV.2 Proses Pembuatan Infografis pada Adobe Photoshop CS6

Sumber : Data Pribadi

### IV. 1. 2 Hasil Akhir Media Utama

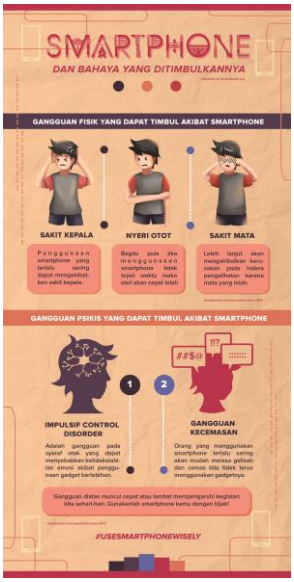
Hasil akhir media utama akan dicetak dengan ukuran 60 x 120 cm dengan 3 sisi yang berbeda, masing-masing memiliki informasi sendiri-sendiri dicetak dengan menggunakan sebuah bahan bernama *foamboard* atau papan busa gabus berukuran setebal 5mm dengan kaki penampang tinggi sekitar 50cm dengan bahan yang juga menyesuaikan agar nantinya infografis dapat berdiri dan kuat agar mampu terbaca secara jelas oleh mata pembaca karena menyesuaikan ukuran tinggi badan khalayak sasaran yang rata-rata memiliki tinggi badan sekitar 160cm hingga 175cm. *Foamboard* memiliki sifat ringan dan mudah dibentuk, serta mudah diatur dan dapat langsung dicetak dengan menggunakan teknik cetak digital pada bahan tersebut. *Foamboard* umum pula digunakan untuk *display* berbagai macam bentuk poster, infografis, dan papan pengumuman lain baik secara *indoor* maupun *outdoor* juga sifat bahannya yang cenderung ringan dan konstruksi yang murah menjadi pertimbangan pilihan. *Berikut* merupakan gambar dari hasil jadi media utama infografis kampanye sosial ‘beranibatasi’ yang telah dibuat sebelumnya pada media *software* Adobe Photoshop CS6 :




Gambar IV.3 Hasil Media Infografis Sisi 1

Sumber : Data Pribadi

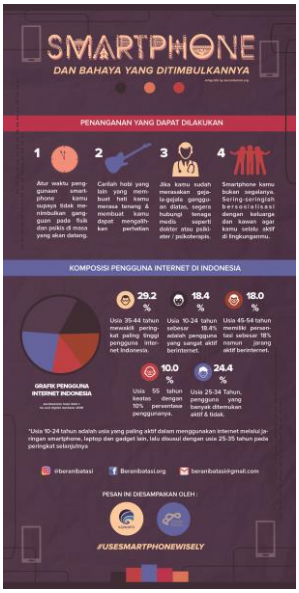
Sisi pertama merupakan sisi yang memiliki konten *intermezzo* yang berisi penjelasan singkat mengenai alat-alat komunikasi dan gawai *smartphone* pada umumnya serta masalah yang terjadi akibatnya. Judul 'Smartphone dan Bahaya yang Ditimbulkannya' sendiri berada di atas dengan posisi di tengah dengan huruf yang besar sebagai penanda bahwa teks tersebut merupakan judul sekaligus *headline*, sementara *tagline #usesmartphonewisely* teradapat pada bagian bawah infografis. Kemudian terdapat ilustrasi orang yang sedang berjalan membawa *smartphone* sebagai ilustrasi visual yang mendukung pendapat pada kolom *intermezzo* berwarna krem di bagian atas yang menandakan bahwa alat-alat komunikasi sekarang makin intens berkembang. Sementara grafik dibuat dengan grafik kotak menjulang tinggi ke atas, dengan data perkiraan penggunaan gawai *smartphone* agar data tersebut mudah dibaca dan dicerna oleh khalayak sasaran, dilanjut penggunaan penjelasan berdasarkan tahun di bawahnya. *Background* berwarna merah marun yang digunakan diambil dari nuansa warna yang telah ditentukan sebelumnya, dengan sisi-sisi atas dan bawah ditampilkan ilustrasi sirkuit elektrik sederhana dan siluet *smartphone* agar menambah kesesuaian kesan dengan tema kampanye sosial




Gambar IV.4 Hasil Media Infografis Sisi 2

Sumber : Data Pribadi

Sisi kedua merupakan sisi yang menampilkan informasi mengenai gejala-gejala yang timbul akibat ketergantungan *smartphone*. Judul beserta *headline* tetap pada bagian atas dengan posisi di tengah. Pada sisi ini, *layout* dibedakan dengan informasi seputar gejala fisik terlebih dahulu pada bagian atas tepat dibawah *headline* dengan masing-masing ilustrasi yang mewakili gangguan apa saja yang timbul. Pertama merupakan ilustrasi seseorang yang sedang sakit kepala, dilanjutkan dengan seseorang yang sedang merasakan kesakitan otot, dan orang yang sedang menangis karena sakit mata yang seluruhnya sudah cukup mewakili penggambaran gangguan yang ada. Masing-masing ilustrasi memiliki penjelasan dengan balon kata berwarna krem di bagian bawah ilustrasi. Begitupun pada ilustrasi bagian bawah yaitu gangguan psikis yang ditimbulkan akibat terlalu sering menggunakan *smartphone*. *Impuls Control Disorder* diilustrasikan dengan kepala yang didalamnya terdapat syaraf-syaraf otak, sementara ilustrasi kecemasan diilustrasikan dengan kepala seseorang yang memiliki banyak balon kata menandakan banyaknya pikiran dan kegelisahan yang dirasakan. Masing-masing ilustrasi tersebut tetap memiliki penjelasan tepat pada bagian bawah. Warna krem *background* dipilih sebagai pembeda dengan sisi sebelumnya. Juga pada masing-masing sudut sisi tetap ditampilkan ilustrasi garis sirkuit elektrik dan *smartphone.*




Gambar IV.5 Hasil Media Infografis Sisi 3

Sumber : Data Pribadi

Pada sisi terakhir, infografis kembali dibedakan melalui warna yaitu warna *background* menggunakan ungu violet dengan sisi sudut masing-masing menggunakan ilustrasi yang sama yaitu garis-garis sirkuit elektrik dan ilustrasi *smartphone*. Tetap dengan judul *headline* di posisi yang sama, dan layout yang serupa dengan sisi ke dua. Konten pada bagian atas merupakan solusi yang dapat ditempuh ketika seseorang sudah terlanjur larut kedalam ketergantungan dan kecanduan *smartphone*. Masing-masing ilustrasi pada bagian konten pertama adalah jam dinding, gitar elektrik, dokter dan kebersamaan. Masing-masing ilustrasi tersebut memiliki penjelasan di bawahnya. Jam mengilustrasikan waktu yang seharusnya diatur dalam menggunakan *smartphone*. Gitar mewakili hobi lain yang dapat dicari dan dimainkan yang sedikitnya dapat mengalihkan perhatian khalayak sasaran dari gawai. Ilustrasi dokter mewakili tenaga kesehatan, dan ilustrasi kebersamaan mewakili solusi untuk bersosialisasi. Lalu konten dibawahnya terdapat grafik pengguna internet yang diakses melalui gawai apapun termasuk *smartphone* yang ditampilkan pada bagian kiri karena tata cara baca di Indonesia cenderung melalui bagian kiri, lalu ilustrasi dan penjelasan-penjelasan tepat pada bagian kanan grafik tersebut.

## IV. 2 Media Pendukung

Pada perancangan kampanye sosial ‘beranibatasi’ ini, selain media utama yang dibuat sedemikian rupa untuk menarik khalayak sasaran, maka dibuat pula media pendukung sebagai bagian pendukung untuk lebih menarik khalayak sasaran secara lebih luas lagi. Berikut adalah beberapa media pendukung yang telah dibuat demi tersampainya pesan kampanye sosial ‘beranibatasi’:

- Jam Dinding




Gambar IV.6 Jam Dinding Beranibatasi

Sumber : Data Pribadi

Jam dinding dibuat berukuran diameter lingkaran 24 x 24 cm dengan bahan plastik dan kaca, serta kertas tempel *art paper* yang ditempelkan sebagai *background* dari jam dinding tersebut. Jam dinding digunakan sebagai pengingat waktu, dapat ditempelkan di dinding dan memiliki visual yang bersifat persuasif dengan bahasa yang mengingatkan kepada target audiens agar mereka menaruh *smartphone* mereka dan mengingat waktu penggunaannya. Jam dinding ini bersifat sebagai media pendukung *merchandise* yang dapat dibawa oleh khalayak sasaran.

- X-Banner

Media *x-banner* digunakan untuk informasi kecil pada sebuah stand berbentuk X yang membuatnya berdiri dengan tegap.




Gambar IV.7 X-Banner

Sumber : Data Pribadi

Media ini dipergunakan sebagai pendamping media utama dengan konten isi informasi kecil mengenai bahaya pemakaian *smartphone* untuk mengundang rasa penasaran pada khalayak sasaran dan menggiring pembaca kepada solusi yang lebih besar melalui tulisan yang ada dibawahnya. Media X-Banner ini dicetak dengan teknik digital *printing* dengan dicetak langsung pada bahan kain flexi jerman dengan ukuran cukup besar yaitu 60 x 160cm. Media X-Banner yang dicetak dengan bahan flexi jerman dapat diletakkan di dalam ruangan (*indoor)* maupun di luar ruangan (*outdoor*).

- Jam Tangan



Gambar IV.8 Jam Tangan
Sumber : Data Pribadi

Fungsi jam tangan serupa dengan jam dinding yaitu menunjukkan waktu, namun sifat jam tangan lebih kepada personal seseorang. Karena jam tangan dipakai pada pergelangan tangan dan menjadi ciri khas seseorang. Bahan teknis cetak pembuatan menggunakan *art paper* berukuran diameter 3.5cm untuk isian jam, kaca sebagai penutup dan alumunium, juga *leather* pada bagian-bagian pengikat jam tangan.

- Poster




Gambar IV.9 Poster Cetak
Sumber : Data Pribadi

Poster cetak digunakan sebagai media pendukung agar masyarakat menjadi lebih terbuka terhadap bahaya *smartphone* yang mengancam ketika mereka menggunakannya secara berlebihan dan tidak tahu waktu. Poster dicetak mengunakan kertas *art paper* tebal 250gsm berukuran A3 (297 x 420 mm) dengan ditempelkan pada papan infraboard warna hitam, dengan bahasa hiperbolik yaitu mengibaratkan sebuah *smartphone* adalah bom waktu.

- Spanduk




Gambar IV.10 Spanduk

Sumber : Data Pribadi

Spanduk dibuat dengan teknis pembuatan *digital printing* dengan berukuran 2 meter x 0.75 meter dengan berbahan kain spanduk yang dipasang pada tempat-tempat umum dan tiang-tiang yang diperuntukkan untuk kebutuhan promosi di sekitar jalanan kota, tempat rekreasi, maupun taman-taman kota guna mengingatkan kepada masyakat agar membatasi penggunaan *smartphone*.

- T-Shirt



Gambar IV.11 T-Shirt atau Kaus

Sumber : Data Pribadi

Pakaian merupakan salah satu kebutuhan manusia yang paling utama. T-shirt digunakan sebagai media pendukung kampanye sosial yang sifatnya adalah merchandise, dengan ilustrasi dan *tagline* yang bersifat menyindir, agar timbur kesadaran dari khalayak sasaran. Teknis pembuatan dibuat menggunakan bahan kain *cotton* dengan teknik cetak sablon berwarna putih dengan ukuran cetak sablon A3 (297 x 420mm).

- Pick Gitar




Gambar IV.12 Pick Gitar
Sumber : Data Pribadi

Pick gitar digunakan sebagai merchandise untuk khalayak sasaran yang memiliki hobi bermain musik dengan menggunakan gitar. Pick ini dibuat dengan menggunakan bahan plastik keras yang disatukan dan dicetak secara *digital printing* serta visualnya berukuran sekitar 3cm x 4cm.

- *Notebook*




Gambar IV.13 Notebook
Sumber : Data Pribadi

*Notebook* biasa digunakan untuk kebutuhan catat-mencatat catatan kecil. Biasanya, target audiens yang masih dalam taraf pendidikan sangat membutuhkan *notebook* untuk mencatat agenda. Media ini dibuat dalam ukuran kertas A5 (148 x 210mm) dengan teknik cetak *digital printing* berbahan *art paper* tebal 250gsm untuk *cover* sementara isi 30 lembar HVS berukuran A5, dengan ketebalan 80gsm.

- Pulpen



Gambar IV.14 Pulpen
Sumber : Data Pribadi

Digunakan sebagai alat tulis, yang paling dibutuhkan oleh seseorang ketika ingin menuliskan agenda di buku catatan, termasuk salah satu alat tulis kantor yang paling populer. Berbahan plastik keras dengan ukuran kurang-lebih sekitar 12cm dengan isi dari pulpen adalah sticker vinyl yang dicetak digital berukuran sama bertuliskan logo dan *tagline* kampanye sosial 'beranibatasi' yaitu *#usesmartphonewisely.*

- Kotak Pensil




Gambar IV.15 Kotak Pensil
Sumber : Data Pribadi

Kotak pensil memiliki fungsi sebagai tempat untuk menaruh kembali alat-alat tulis kantor seperti contohnya pensil maupun pulpen, yang biasanya dibutuhkan oleh

khalayak sasaran sebagai sarana untuk mencatat agenda. Dibuat dengan bahan plastic berukuran panjang 18.5 cm, lebar 6.5cm dan tinggi 2cm, dibalut dengan cover sticker *vinyl* dengan panjang yang sama, bertuliskan *tagline #usesmartphonewisely* bernuansa warna serupa dengan media utama.

- Gantungan Kunci




Gambar IV.16 Gantungan Kunci

Sumber : Data Pribadi

Gantungan kunci digunakan sebagai hiasan dan penghias kunci agar kunci tertandai dan tidak mudah hilang. Dibuat dengan bahan kertas HVS 80gsm dicetak digital dilapisi bahan akrilik, dengan ukuran luas kurang-lebih 5 x 5 cm.

- Botol Minum




Gambar IV.17 Tumbler atau botol minum

Sumber : Data Pribadi

Tempat minum atau tumbler yang dilapisi kaca bening memungkinkan visualisasi konten dimasukkan dalam botol minum dan pesannya terlihat oleh khalayak sasaran. Botol minum biasa dibawa oleh anak-anak usia SMP dan SMA, berukuran sekitar 500ml, dengan tinggi 15cm dan lebar 8cm, berbahan dasar plastik keras dan

kaca mika dengan isian tumbler dicetak menggunakan cetak digital berbahan art paper tipis 100gsm.

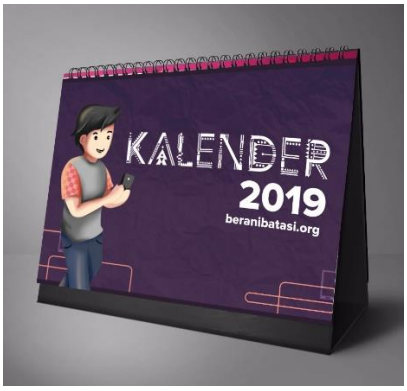
- Sticker *Vinyl* Karakter



Gambar IV.18 Stiker Karakter
Sumber : Data Pribadi

Digunakan sebagai merchandise yang diberikan secara gratis. Berbahan stiker *vinyl* berukuran 5 x 7 cm menggunakan teknik cetak digital dengan berbagai ekspresi karakter yang mewakili pesan dari tema kampanye sosial ‘beranibatasi’ ini.

- Kalender Meja




Gambar IV.19 Kalender Meja
Sumber : Data Pribadi

Kalender meja digunakan sebagai pengingat tanggal bulan dan tahun berikut hari yang sedang berjalan maupun yang akan datang. Kalender meja biasa diletakkan di atas meja dengan ukuran relatif kecil yaitu sebesar ukuran kertas A5 (210 x 148 mm). Untuk target audiens yang ditentukan dalam kampanye sosial ‘beranibatasi’

ini, maka kalender dibuat dengan tema yang sama dan sesuai dengan media utama. Dengan bahan cetak kertas art paper tebal serta teknik cetak digital dan penyangga menggunakan bahan dupleks, maka kalender akan mampu berdiri dengan mudah dan dibaca dengan jelas.

- Totebag




Gambar IV.20 Totebag
Sumber : Data Pribadi

Totebag biasa digunakan untuk menyimpan barang-barang yang berukuran lebih kecil dan fungsinya kurang lebih sama seperti tas pada umumnya. Totebag diberi hiasan sticker dengan teknik cetak press panas dengan judul tagline yang sama, dengan ornament orang yang sedang menggunakan *smartphone*, dan dibuat berukuran sekitar 20 x 25 cm dengan bahan kain sintetis. Totebag biasa digunakan ketika berbelanja, maupun pergi ke tempat-tempat di luar ruangan yang sekiranya para target audiens membutuhkan sebuah tas untuk membawa barang-barang bawaan mereka tanpa harus menggunakan bahan lain seperti plastik bekas.

### IV. 2. 1 Media Sosial

Media sosial hadir sebagai media pendukung yang bersifat untuk menarik minat target audiens diluar dunia nyata dan orang-orang yang tidak memiliki akses menuju media utama. Media sosial digunakan sebagai media pendukung yang bersifat terbuka dan dapat diakses oleh siapapun. Banyak media sosial yang ada di dunia, namun media sosial yang paling populer diantaranya adalah Facebook dan Instagram. Dengan adanya media sosial, diharapkan target audiens dapat mencapai tingkat yang banyak serta pesan yang disampaikan melalui media sosial lebih

mudah dibagikan kepada masyarakat banyak. Konten yang ada pada media sosial juga nantinya disesuaikan dengan konten yang ada pada media utama.

- *Fanspage* Facebook




Gambar IV.21 Laman Facebook

Sumber : Data Pribadi

Laman facebook dibuat sebagai media pendukung karena facebook merupakan salah satu media sosial yang paling banyak digunakan oleh masyarakat Indonesia. Laman facebook berisikan informasi mengenai bahaya penggunaan *smartphone* secara berlebihan, dan aktivitas-aktivitas lain yang diharapkan mampu mengajak target audiens untuk menggunakan *smartphone* mereka secara lebih baik lagi.

- Akun Instagram




Gambar IV.22 Akun Instagram beranibatasi.org

Sumber : Data Pribadi

Instagram seperti merupakan media sosial yang seolah wajib digunakan untuk sebagian besar masyarakat target audiens di Indonesia. Dalam penelitian sebelumnya, responden penelitian menyatakan bahwa Instagram seolah media

sosial yang hadir menemani dirinya dalam kehidupan sehari-hari dari bangun hingga tidur kembali. Maka beranibatasi juga hadir dalam akun Instagram sebagai media pendukung untuk kampanye sosial beranibatasi ini.