

POSTER DAN BANNER SEBAGAI MEDIA INFORMASI BAKTI SOSIAL DI KAMPUNG MASJID DUSUN LEMAH DUHUR GUNUNG BUNDER 1 – BOGOR

Teddy Mohamad Darajat
Fakultas Desain Dan Industri Kreatif, Universitas Esa Unggul, Jakarta
Jalan Arjuna Utara 9, Kebon Jeruk, Jakarta Barat - 11510
teddy@esaunggul.ac.id,

Abstrak

Kegiatan Bakti Sosial yang bersifat pencerahan massa membutuhkan informasi yang lengkap. Lokasi dan jarak yang jauh kadang menjadi kendala dalam penyampaiannya. Secara umum tujuan penelitian P2M adalah: menghasilkan penelitian sesuai dengan prioritas nasional yang ditetapkan oleh Pemerintah, kedua; menjamin pengembangan penelitian unggulan spesifik berdasarkan keunggulan komparatif dan kompetitif, ketiga; mencapai dan meningkatkan mutu sesuai target dan relevansi hasil penelitian bagi masyarakat Indonesia, keempat; meningkatkan diseminasi hasil penelitian dan perlindungan HKI secara nasional dan internasional.. Berkaitan dengan hal ini Fakultas Desain dan Industri Kreatif telah ditunjuk oleh Komunitas Penggemar Sepeda Motor Karyawan Esa Unggul EMBRO dibawah naungan Universitas Esa Unggul sebagai Panitia Pelaksana Program Pembuatan MCK, Konsultasi Kesehatan Gratis dan Santunan Yatim. Acara kegiatan sosial ini memakai alat promosi yang lengkap dimana pada akhirnya menjadi perangkat yang bisa dipakai untuk kegiatan lainnya Penyampaian melalui proses studi pengetahuan masyarakat tentang artistik visual dua dimensi agar dapat dipahami maksud dan tujuannya. Kegiatan Bakti Sosial telah berhasil menabahkan jumlah masyarakat yang asadar akan kebersihan dan mau menggerakkan daerahnya menjadi lebih baik.

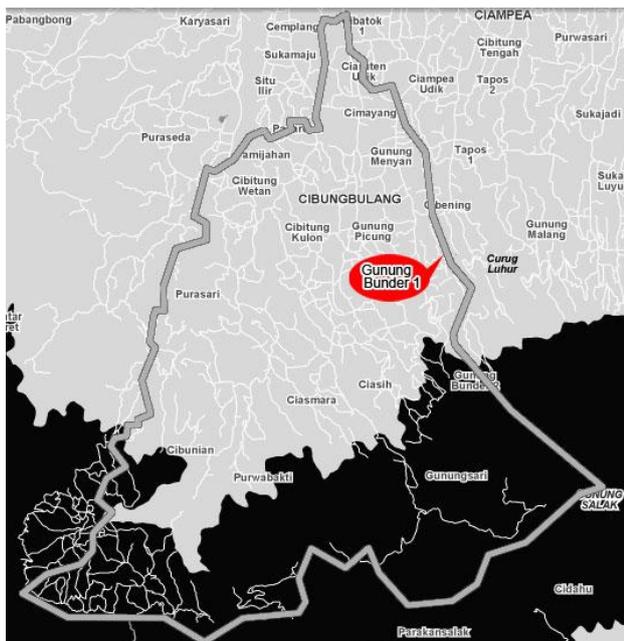
Kata kunci: media visual, komunikasi, pelatihan

Pendahuluan

Bakti Sosial merupakan wadah kebersamaan dan kedekatan antara manusia sebagai makhluk sosial. Berkaitan dengan tugas dan fungsi institusi pendidikan seperti Universitas dimana ada kewajiban dalam pengabdian pada masyarakat. Hal ini tertuang pada program Tri-darma perguruan tinggi yaitu: Pengajaran, Penelitian dan Pengabdian. Penanganan masalah sosial yang diadakan untuk masyarakat desa yang masih jauh dari jangkauan dan terbagi atas beberapa kelompok tugas kerja yang berkaitan dengan desain dan promosi.

Salah satu diantaranya yang mendukung acara ini adalah dari segi penyebar luasan atau promosi memakai media cetak untuk mempertegas acara ini dan menjadi informasi akurat ketika disebarkan. Program Pengabdian Masyarakat ini terselenggara berkat kerjasama antara pihak Universitas Esa Unggul dengan Komunitas Penggemar Sepeda Motor Karyawan Esa Unggul EMBRO dibawah naungan Universitas Esa Unggul.

Kegiatan ini dilakukan di area lokasi Panti Asuhan Yatim Insan Madani binaan perguruan Birrul Waalidain, Kp Masjid Dusun Lemah Duhur – Gunung Bunder 1, Bogor dengan luas keseluruhan 1000 m². Lokasi ini bagian dari Kecamatan Pamijahan yang memiliki luas area 12.532.36 Ha, terdapat perbatasan administratif dengan kecamatan Cibungbulang, kecamatan Leuwiliang, kecamatan Sukabumi dan kecamatan Tenjolaya. Kecamatan Pamijahan ini terdiri dari 15 desa, diantaranya adalah gunung bundar 1 yang menjadi lokasi abdimas ini. Secara keseluruhan statistik kependudukan di Kecamatan Pamijahan ini pada tahun 2011 jumlah penduduk 69.682 (laki-laki) dan 65.870 (perempuan). Permasalahan yang ada adalah belum adanya sarana publik seperti aula tempat pendidikan dan MCK bagi masyarakat yang mendiami area kegiatan ini.



Gambar 1
Kp.Masjid Dusun LemahDuhur Gn. Bunder

Promosi Dalam Event

Bakti Sosial yang akan diselenggarakan di lokasi yang agak terpencil jika dihitung jarak dari jalan raya sejauh 500 meter dengan jalan yang bisa dilalui hanya satu kendaraan searah. Pihak yang terlibat di acara tersebut berasal dari berbagai kalangan. Aparat pemerintah seperti: Lurah, Kepala Desa, instansi penegak hukum, kepolisian tokoh masyarakat dan juga yang terpenting adalah masyarakat sekitar yang lebih utama akan menikmati kegiatan tsb. Keadaan yang berbeda ketika awal dimulainya kerjasama antara Embro dan masyarakat di Kp Masjid Dusun LemahDuhur – Gunung Bunder 1, Bogor adalah suasana lingkungan yang mulai terlihat asri dan nyaman manakala kita melintasinya. Oleh karena itu maka penulis mengangkat sisi promosi sebagai bagian dari informasi dan sosialisasi bagi masyarakat sekitarnya.

Fungsi Informasi, produksi barang-barang komoditi yang meningkat dengan tajam pada zaman industri (abad ke-18 hingga abad ke-19) telah menumbuhkan kebutuhan akan periklanan. Era komunikasi massa dimulai pada periode ini, dengan poster sebagai salah satu media informasi yang digunakan.

Fungsi Propaganda, poster kemudian memperoleh peran barunya sebagai alat propaganda pada awal abad ke-20. Banyak Negara mengemukakan keterlibatannya dalam perang dunia bahwa tujuan mereka ikut berperang adalah untuk mengakhiri perang melalui media

poster. Poster menjadi alat propaganda yang efektif guna menggalang dukungan public.

Fungsi Sosial, untuk menekankan aspek lingkungan mulai dari kesadaran menjadi warga yang baik dan patuh mengikuti norma dan adat setempat. Pembinaan akhlak merupakan lanjutan dari program ini yang semuanya sudah diatur oleh pihak pengelola tempat di Kp Masjid Dusun LemahDuhur.

Tujuan Kegiatan

Secara umum tujuan penelitian P2M adalah: menghasilkan penelitian yang sesuai dengan prioritas nasional yang ditetapkan oleh Pemerintah, kedua; menjamin pengembangan penelitian unggulan spesifik berdasarkan keunggulan komparatif dan kompetitif, ketiga; mencapai dan meningkatkan mutu sesuai target dan relevansi hasil penelitian bagi masyarakat Indonesia, keempat; meningkatkan diseminasi hasil penelitian dan perlindungan HKI secara nasional dan internasional.

Dalam penelitian lapangan di lokasi ditemukan fenomena penemuan yaitu masih sedikitnya pengetahuan masyarakat tentang pentingnya kebersihan. Terutama dalam hal menjaga sanitasi lingkungan.

Fakultas Desain dan Industri Kreatif yang ditugaskan untuk mengembangkan bagian kawasan ini berupaya menyukseskan acara dengan mengimplementasikan bidang keilmuan komunikasi visual adalah membuat poster dan banner sebagai penanda acara tsb.

Melihat dari beberapa aspek yang menarik dalam kegiatan ini maka disusunlah materi pengisi poster dan banner tersebut yaitu:

1. Peresmian Sarana MCK
2. Pengobatan Gratis
3. Fisioterapi
4. Keperawatan

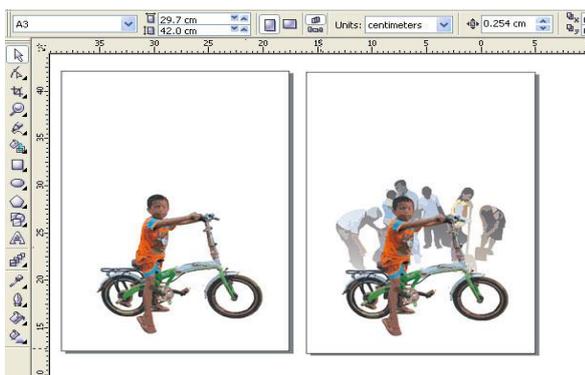
Dengan adanya sisi promosi ini maka setidaknya akan banyak tujuan selain mengundang massa yang dekat dan jauh untuk bersama-sama menyaksikan acara tersebut. Universitas Esa Unggul sebagai institusi pendidikan yang selalu mengedepankan tridarma perguruan tinggi khususnya Pengabdian Masyarakat ini akan mendapatkan nama baik yang berpotensi meningkatkan citra positif di mata masyarakat Kp Masjid Dusun LemahDuhur – Gunung Bunder 1, Bogor.

Dalam pembuatan poster atau banner penulis melalui suatu proses yang disebut sketsa. Sketsa merupakan proses memindahkan objek dengan goresan, arsiran ataupun warna dengan tujuan baik sebagai rancangan maupun karya yang dapat dibuat dan berdiri sendiri. Sketsa hanya dibuat dengan konsep ‘ringan’ bahan yang dipakai seperti pensil, tinta atau pena (Susanto, 2011: 369). “spontanitas melahirkan kejutan-kejutan yang tak terduga, ada kenikmatan yang hanya dapat dirasakan, namun sulit diungkapkan..”.



Gambar 2
Pemisahan objek (foto:ted-embro)
(adobe photoshop)

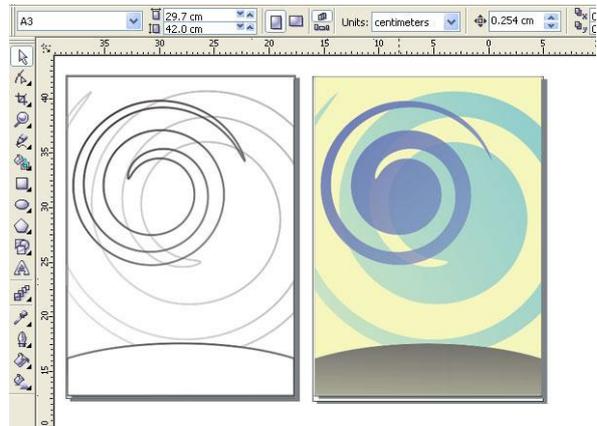
Keterangan gambar 1: hasil foto yang didahului dengan sketsa foto terpilih di edit ulang memakai software gafis photo. Dengan standar resolusi 300 dpi. Setelah objek terpisah dilakukan juga color editing.



Gambar 3
sketsa vector objek anak (corel draw)

Keterangan gambar 2: objek foto yang terpilih kemudian mulai dipisahkan dari foto aslinya dengan tujuan untuk menaikkan maksud simbol gambar.

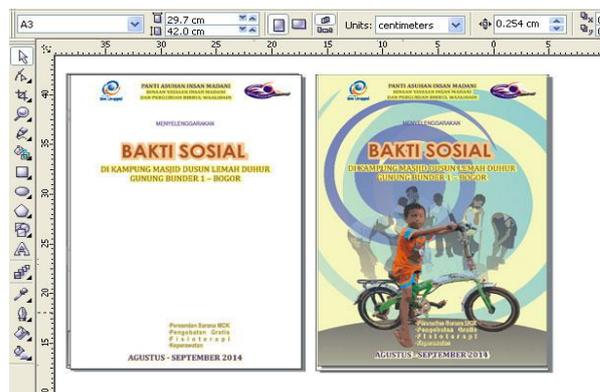
Spontanitas yang dibubuhkan dalam bentuk sketsa menjadi terkesan mudah dan sederhana, dalam komunikasi dengan masyarakat memunculkan semangat yang menyala dalam membentuk lingkungan yang lebih baik.



Gambar 4
Sketsa vector background poster (corel draw)

Keterangan gambar 3: bagian terpisah dari foto adalah membuat frame berukuran A3 29.7 cm x 42.0 cm, kemudian menuangkan ide dalam membuat ikon atau simbol yang dapat ditangkap oleh visual mata.

Persepsi yang dibangun menjaral dari mula kerja otak menjadi perwujudan sebagai hasil dari ‘membubuhi sensasi-sensai optikal dengan makna ‘(Fieldman, 1987:207).



Gambar 5
Final poster (corel draw)

Keterangan gambar 4: pengeditan logo yang dibarengi dengan pengeditan teks dengan ukuran yang tepat agar type font, size dapat terlihat harmonis. Contohnya didalam poster-poster ini.

Faktor interaksi sosial kemasyarakatan dan lingkungan budaya setempat, direnungi sebagai sebuah pengalaman merupakan keharusan

dalam studi sketsa lapangan. ‘Mengetahui apa’ dan mengetahui bagaimana’, menjadi sesuatu yang kemudian disebut teori dan praktik yang dalam hakekatnya adalah menjadi sebuah rangkaian proses pengalaman kreatif (Buchari, 2008:5).

Manusia memiliki kemampuan seperti melihat, merasakan, mengingat, imajinasi, ekspresi sampai pengungkapan emosi menjadi karya seni dalam ragam dan kepiawaian teknis yang mendukung (Oka, 2010: 71).

Proses Pembuatan Klise Positif

Sebelum proses mencetak, langkah awal yang perlu dilakukan adalah membuat gambar rancangan (klise positif). Dalam membuat gambar rancangan anda perlu memperhatikan hal hal berikut. yaitu

a. Bahan untuk membuat gambar:

Bahan dasar untuk membuat gambar biasanya menggunakan kertas, plastik, mika atau plastik film. Syaratnya adalah Bahan transparan tidak tembus tinta akan terkena sinar secara utuh tanpa berkurang intensitasnya oleh keburaman bahan (opasitas) pada saat pengeksposan. Warna hitam pekat sempurna setelah disinari sehingga tinta tidak akan tembus pada saat pengeksposan.

b. Membuat model:

Proses ini dilakukan dengan cara menggambar atau sketsa langsung diatas kertas putih polos, langsung pada screen, setting pada komputer atau teknik fotografi. berikut pengertiannya dan caranya

1. Manual

Menggunakan rapido atau drawing pen menghasilkan karya seni gambar atau sketsa kemudian kertas dioleskan dengan minyak kelapa agar menjadi transparan. Tunggu sampai kering setelah sebelumnya dibersihkan dengan kertas sejenis. Setelah kering bisa dilakukan pengeksposan gambar atau afdruk.

2. Langsung dipermukaan screen

Cuci screen di dalam air panas dan bila perlu di beri sedikit soda abu supaya lebih bersih. Selanjutnya mulai menggambar pada screen. Selanjutnya areal yang tidak diinginkan tertembus tinta, diolesi dengan emulsi yang sudah dicampur sensitizer. Setelah selesai proses pengolesan, dikeringkan di terik

matahari dan siap digunakan untuk mencetak.

3. Setting komputer



Gambar 6
Ilustrasi mesin printer

Setting komputer dimulai dengan pembuatan desain dan model untuk kemudian dicetak dengan menggunakan printer jenis laser jet, supaya kualitas gambarnya baik dan kualitas tintanya tajam. Cara ini lebih praktis untuk diterapkan pada sesi pelatihan.

4. Fotografi

Teknik initerbaik hasilnya diantra ketiga diatas, hanya prosesnya agak lama dan kurang praktis, biaya lebih mahal. Perancangan dengan komputer manual. Setelah gambar selesai, kemudian diphoto. Cara ini dimaksud untuk lebih tajam dengan detail yang jelas. Hasil gambar yang dihasilkan berupa positif film.

Proses Afdruk Screen

Setelah didahului dengan proses membuat positif film sablon maka berikutnya adalah proses afdruk screen adalah sebuah proses fotokimia, artinya sebuah proses kimiawi dari bahan yang bersifat peka cahaya. Dengan menggunakan obat afdruk yang bersifat peka cahaya, maka kita akan bisa menghasilkan efek stencil, yaitu lubang bergambar. Melalui lubang bergambar inilah tinta akan turun dan tercetak diatas bahan.



Gambar 7
Tutor memberikan pelatihan pada masyarakat

Alat – alat yang dibutuhkan untuk proses afdruk adalah :

1. Screen sablon baru. Jika memakai yang bekas harus dalam kondisi sangat bersih.
2. Obat Afdruk sesuai kebutuhan.
3. Coater Afdruk (alat pengoles), penggaris mika, gunakan rakel sablon sesuai dengan lebar screen.
4. Meja Afdruk, meja untuk proses ekspose/ penyinaran screen.
5. Kaca dan triplek, bila menggunakan sinar matahari pada proses ekspose/ penyinaran screen.
6. Busa Afdruk dan kain hitam.
7. Rak pengering atau bisa juga menggunakan hairdryer. Semprotan air untuk peluruhan obat afdruk.
8. Kain lap.

Screen

1. Screen menjadi alat utama dalam proses cetak saring, tanpanya sistem pencetakan tidak dapat dilaksanakan. Screen dibagi menjadi 3 macam: yaitu,
 - a. Monyl berukuran halus No. 180 T-150 T, digunakan untuk mencetak di atas dasar yang tidak meresaptinta/cat.
 - b. Monyl berukuran sedang no.120 T-150 T, digunakan untuk mencetak diatas dasar yang menyerap sedikit cat/tinta.
 - c. Monyl berukuran kasar no. 60 T-90T, digunakan untuk mencetak di ats dasar yang paling banyak menyerap cat/tinta.

Sebelum dipasang pada kerangka atau alat cetak, monyl haruslah direndam atau dibasahi dengan air dingin dahulu agar tidak pecah bila dijemur dan dipasang dalam keadaan basah. Pori-pori kain screen dilalui oleh cairan apa saja. Penggunaannya disesuaikan dengan kemampuan reaksi terhadap sarasanya.
2. Campurkan dua komponen obat afdruk



Gambar 8
Obat Emulsion dan Sensitizer

Obat afdruk yang digunakan adalah dua komponen, yang satu adalah cairan emulsion berupa cairan kental berfungsi sebagai bahan pelapis kedap cairan, dan satunya adalah cairan sensitizer bersifat peka terhadap cahaya. Kedua cairan ini harus disatukan agar obat afdruk dapat menghasilkan efek stencil yang kita inginkan. Campur dan aduk hingga merata sesuai kebutuhan bidang yang di kerjakan.



Gambar 9
Penuangan obat afdruk di permukaan screen

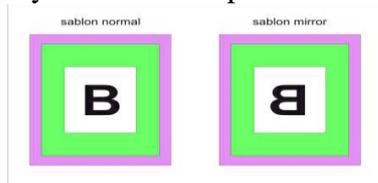
3. Tuangkan obat afdruk ke screen
 Tuangkan obat afdruk yang telah tercampur ke permukaan screen sablon. Gunakan coater afdruk, penggaris mika atau rakel sablon yang disesuaikan dengan ukuran screen. Oleskan secara merata lakukan berulang kali sampai lapisan obat afdruk menutup cukup tebal di permukaan kain screen, sehingga nantinya hasil afdruk dapat bertahan lebih lama.



Gambar 10
Penuangan di screen

4. Proses pengeringan obat afdruk
 Proses selanjutnya adalah pengeringan. Memakai bantuan rak pengering dan hair dryer etapi jangan langsung dibawah matahari karena obat afdruk masih peka.
5. Pasang Film Sablon
 Permukaan screen akan terasa lembab dan kering maka saatnya memposisikan film sablon. Gunakan selotip untuk menempel-

kan film sablon tersebut agar tidak bergeser posisinya saat kita ekspose nanti.

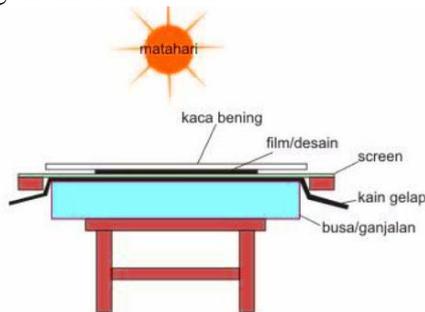


Gambar 11

ilustrasi bagian dalam screen teknik penyablonan

6. Proses Ekspose/Penyinaran Screen

Terdapat dua alternatif sumber cahaya yang bisa kita gunakan dalam proses ekspose ini, yaitu : cahaya matahari dan cahaya lampu. Obat afdruk yang tersedia di pasaran pun memiliki waktu sinar yang berbeda – beda dan juga tergantung penyinaran. Pemilihan sumber cahaya dan obat afdruk sangat menentukan hasilnya. Ilustrasi untuk ekspose dengan meja lampu sederhana, gunakan lampu neon panjang biasa, usahakan jarak lampu sedekat mungkin dengan permukaan kaca (± 5 cm). Ilustrasi untuk proses ekspose dengan sinar matahari:



Gambar 12

ilustrasi meja kaca. sinar matahari tegak lurus

7. Siram dengan air

Setelah proses ekspose selesai, maka lepaskan semua peralatan afdruk. Gunakan semprotan air yang kencang untuk meluruhkan obat afdruk yang tertutup oleh film sablon, sehingga nantinya menimbulkan efek stencil (lubang bergambar).



Gambar 13

ilustrasi pencucian screen

Bila waktu ekspose yang anda lakukan tepat waktu, maka biasanya proses penyiraman/ peluruhan ini tidak terlalu sulit. Namun bila waktu ekspose terlalu lama akan sulit meluruhkan. Tetapi bila terlalu cepat, maka lubang gambar mudah lepas atau rusak.

8. Keringkan Screen

Keringkan dengan menjemurnya di bawah terik matahari (dianjurkan karena dapat memperkuat hasil afdruk).

9. Tutup bagian yang bocor

Setelah proses pengeringan selesai maka gunakan lakban yang kuat terhadap cairan yang akan masuk untuk menutupnya.

10. Siap untuk menyablon

Hasil akhir ini menentukan proses selanjutnya. Pelajari dengan baik sifat screen anda.

Elemen Dasar

Titik yang merupakan unsur terkecil yang terlihat oleh mata. Diyakini pula sebagai unsur yang menggabungkan elemen-elemen ru- pa menjadi garis atau bentuk, titik secara simbolis berarti awal juga akhir (Susanto, 2011: 402).

Garis, adalah elemen visual yang paling ekspresif karena dengan garis sebagai pembatas bentuk, maka garis menentukan identitas bentuk itu. Garis adalah penggambaran bentuk yang paling awal bagi manusia menuliskan citra satu bentuk dialamnya. Garis juga selalu berbicara lebih tegas dari elemen lain seperti warna dan bidang terutama untuk menentukan arah dan gerak fikiran manusia.

Bidang, sebuah bidang bisa terbentuk dari garis-garis yang bersinggungan, namun bidang juga bisa terbentuk tanpa garis. Makna ekspresif dari sebuah bidang menjadi tergantung dari unsur mana yang diberikan tekanan oleh perupa hingga menghasilkan makna-makna baru.

Ilmu Fisika menerangkan warna didefinisikan sebagai getaran atau gelombang dan diolah kembali oleh panca indera manusia yang berasal dari pancaran cahaya suatu material. Warna diurai oleh prisma kaca dan disebut warna cahaya, sedangkan bagian dari penglihatan yang dihasilkan dari pancaran cahaya ke sebuah benda dan kemudian dipantulkan ke

mata kita disebut warna pigmen (Susanto, 2011: 433).

Prinsip Desain Poster

a. Keseimbangan (*balance*)

Konsep poster perlu memiliki keseimbangan simetris dan keseimbangan asimetris



Gambar 14
ilustrasi keseimbangan

b. Irama (*movement*)

Alur baca perlu diatur secara sistematis dan hirarkis untuk mengarahkan ‘mata membaca’ informasi pada setiap bagian poster



Gambar 15
ilustrasi irama

c. Penekanan (*emphasis*)

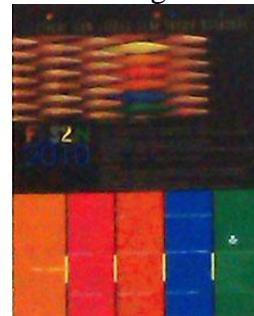
Secara verbal, penekanan bisa dicapai dengan: membuat judul, sub-judul, teks informasi, slogan secara menarik sesuai urutan prioritas. Secara Visual, penekanan bisa dicapai dengan: perbandingan ukuran antar elemen visual, latar belakang yang kontras dengan gambar dan tulisan, perbedaan warna yang mencolok, serta dapat memanfaatkan komposisi bidang kosong dengan objek secara tepat.



Gambar 16
ilustrasi penekanan

d. Kesatuan (*unity*)

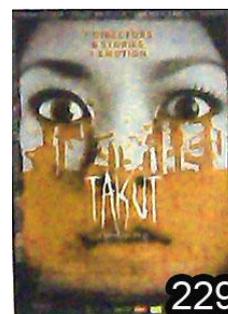
Kesatuan dapat dicapai misalnya dengan: mendekatkan beberapa elemen desain; menggunakan bidang kotak/lingkaran; memanfaatkan garis untuk pemisahan informasi; perbedaan warna background.



Gambar 17
ilustrasi kesatuan

e. Tematik (*specific appeal*)

Poster dirancang untuk keperluan khusus berdasarkan suatu tema. Hal ini untuk memberikan ‘kesan’ yang sesuai dengan isi pesan yang hendak disampaikan oleh poster. Misal: poster untuk menjual parfum wanita sebaiknya terkesan feminine, dan lembut. Sebaliknya, poster untuk menjual traktor, sebaiknya menggunakan warna-warna yang berat, huruf yang tebal dan masif.



Gambar 18
ilustrasi tematik

Unsur Utama Di Dalam Poster

a. Gambar

Satu gambar katanya kadang lebih bunyi dari seribu kata, sebaiknya perlu berhati-hati dalam menampilkan gambar jika hanya dianggap ada gunanya dan perlu. Hindarkan gambar yang hanya bersifat penghias, karena fungsi gambar adalah sama dengan bahasa.

b. Tipografi

Buat hirarki penggunaan huruf sesuai kebutuhan naskah poster. Penggunaan kurang lebih hanya 2 s/d 3 jenis huruf agar mudah

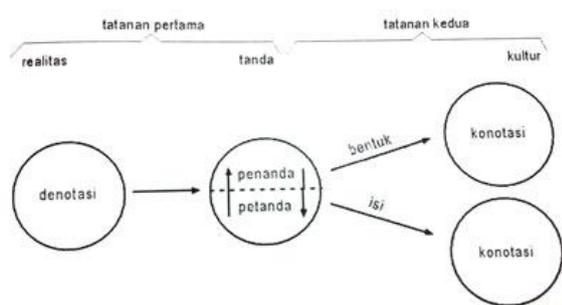
mengontrolnya. Pilih jenis huruf yang memiliki tingkat keterbacaan tinggi (untuk naskah yang relative panjang). Penggunaan huruf yang tidak umum dipergunakan.

c. Warna

Batasi penggunaan varian warna seminimum mungkin sesuai kebutuhan. Pilih beberapa warna dari deretan analogus dan 1 warna dari deretan lainnya sebagai aksentuasi. Hati-hati menggunakan warna komplementer, karena akan menyulitkan dalam pengendalian untuk mencapai keharmonisan visualisasi poster. Pilihan warna sebaiknya didasari oleh konsep komunikasi yang telah ditetapkan sesuai topik poster.

Metode Penelitian

Semiotika adalah suatu ilmu atau metode analisis untuk mengkaji tanda. Tanda-tanda adalah perangkat yang dipakai dalam upaya berusaha mencari jalan didunia ini. Ditengah dan bersama manusia. Barthes mengemukakan Semiotika adalah semiologi yang mempelajari bagaimana kemanusiaan (*humanity*) memaknai hal-hal (*things*). Memaknai (*to signify*) dalam hal ini tidak mencampurkan dengan mengkomunikasikan (*to communicate*). Memaknai berarti bahwa objek-objek tidak hanya membawa informasi, dalam hal mana objek-objek tersebut hendak berkomunikasi, tetapi juga mengkonstitusi sistem terstruktur dari tanda (Sobur, 2006: 15).



Gambar 19
Penanda dan petanda

Menurut Barthes, faktor penting dalam konotasi adalah penandaan dalam tatanan pertama. Penanda tatanan pertama merupakan konotasi. Ia menegaskan, bahwa setidaknya pada foto merupakan perbedaan antara konotasi dan denotasi menjadi jelas. Konotasi merupakan bagian manusiawi dari proses yang mencakup seleksi atas apa yang masuk dalam bingkai

(*frame*), fokus, rana, sudut pandang kamera, dan sebagainya (Fiske, 2007: 118-119).

Manusia yang lahir sebagai makhluk sosial akan senantiasa berlangsung dalam kehidupan masyarakat. Pemahaman terhadap adat suatu masyarakat menjadi pertimbangan keluaran apa saja yang bisa diterima oleh mereka dengan mudah. melalui ilmu desain yang kita miliki lewat pendekatan social. Konsep Sosial, yaitu pengertian yang menunjuk pada sesuatu yang biasa kita alami dalam kehidupan sehari-hari. Konsep ini mudah dipahami dan ada disekitar kehidupan kita. Konsep sosiologi adalah konsep social yang membutuhkan penjelasan lebih lanjut seperti kebudayaan, masyarakat dan struktur social serta status dan peran masyarakat. Stratifikasi social adalah sistem berlapis di masyarakat yang umum berupa struktur masyarakat mulai dari lapisan bawah, menengah dan atas (Comte August, 2009:19-20). Hal ini berkaitan dengan sosialisasi dan pemahaman tentang kebersihan, sanitasi dan prasarana umum yang dibangun agar lebih optimal pemakaiannya.

Beragam Jenis Media

Beragam macam dan jenis media iklan luar ruang, berikut:

a. Billboard:

Media iklan luar ruang berbahan dasar aluminium, pembuatannyapun tidak terlampau sukar atau rumit dalam menuangkan ide atau gagasan dari desainer, namun memerlukan ketelitian agar hasil yang didapat maksimal. Media iklan luar ruang ini biasanya dipasang di sepanjang jalan utama dan tempatnya yang strategis agar dapat dilihat oleh orang banyak. Untuk ukuran billboard tergantung dengan pemesanan.

b. Baliho:

Media iklan luar ruang yang bahannya terbuat dari triplek atau melamine. Yang biasanya menggunakan ukuran standar triplek, tetapi media ini biasanya kurang tahan dengan cuaca dan biasanya dipasang kurang dari 15 bulan.

c. Spanduk dan Banner:

Media iklan luar ruang yang bahannya terbuat dari kain yang membentang panjang sesuai dengan ukuran yang dipesan. Untuk media iklan ini biasanya dipasang di sepanjang jalan di pinggir, atau bahkan di atas

tengah jalan, yang biasanya memiliki pesan yang singkat namun menarik perhatian orang banyak.

d. Rontek dan Umbul-umbul:

Media iklan luar ruang yang bahannya sama dengan spanduk dan banner yaitu kain tetapi dalam pemasangannya biasanya dipasangkan pada sebuah bambu atau besi yang menancap. Biasanya media ini dipasang dimana saat ada event tertentu atau tempat di mana pengiklan tersebut berada.

e. Neon Sign:

Berupa papan iklan dengan desain dari produk lampu neon yang dibentuk menurut pesanan desain reklame. Media iklan ini umumnya menonjolkan keindahan pada waktu malam hari.

f. Neon Box:

Media iklan luar ruang yang memiliki bahan yang terbuat dari acrylic dengan ketebalan tertentu yang disinari oleh lampu neon di dalamnya, sehingga orang yang melakukan perjalanan di malam hari dapat melihat iklan tersebut dengan jelas. Biasanya dipasang di dekat pengiklannya.

g. Collybright:

Media iklan ini berbahan dasar MMT atau Vinnyl sejenis plastik. Vinnyl transparan dicetak menyerupai sebuah foto box bila dinyalakan. Dalam pemasangannya, collybright harus direntangkan dengan kuat agar dapat dilihat dari depan tampak rata dan tidak bergelombang. Ukuran collybright kurang lebih 6 x 12 m.

h. Poster:

Media iklan luar ruang yang terbuat dari kertas yang biasanya ditempelkan pada dinding atau tempat strategis lainnya seperti: halte, transit ad, jembatan penyeberangan, atau jalan yang sering dilewati oleh pejalan kaki atau orang yang menunggu.

Metode Pemasangan

Proses pertukaran informasi yang diharapkan dari satu pihak kepada pihak lain adalah bersifat luas serta kompleks dalam hal ini terjadi proses komunikasi langsung maupun tidak langsung.

Peran media informasi ruang luar cukup penting, karena mengingatkan kita akan jalinan komunikasi yang baik antara pemberi berita dan masyarakat yang melihatnya

Tujuan pemasangan display dan media informasi ini untuk menjalin komunikasi yang tidak lagi terbatas untuk mendorong masyarakat agar ingin lebih tahu tentang apa yang terdapat di acara tersebut lewat media.

Komunikasi Media Ruang Luar mencakup tiga tujuan utama, yaitu :

1. Menyebarkan informasi (komunikasi informatif).
2. Mempengaruhi massa agar meluangkan waktunya untuk membaca display yang dipasang.
3. Mengingatkan kepada khalayak untuk memberikan informasi lanjutan kepada warga yang belum tahu kegiatan ini.

Respon atau tanggapan khalayak sebagai komunikasi setelah melihat display ini meliputi :

- a) Efek kognitif, yaitu membentuk kesadaran informasi yang dibentuk dari pola.
- b) Efek afeksi, yakni yakni berpengaruh menggerakkan massa untuk mencari informasi pada instansi atau yang berwenang sebagai penyelenggaranya
- c) Efek konatif atau perilaku, yaitu membentuk pola khalayak menjadi perilaku selanjutnya, yang diharapkan adalah hadir dan mengikuti proses kegiatan yang ada di lokasi. (Tjiptono, 1997:220-221)

Metode Pelaksanaan

Lama kegiatan berlangsung 27 Agustus 2014 – 10 September 2014, tempat kegiatan. di Kp Masjid Dusun LemahDuhur – Gunung Bunder 1. Penggunaan alat dan bahan yang digunakan dalam bakti sosial ini terdiri dari : beberapa perangkat seperti poster, banner, x banner dan leaflet menjadi perangkat yang tepat dalam rangka penyebaran promosi ini

Atribut promosi berupa poster dan banner akan diletakkan pada posisi yang strategis. Kawasan ini terbagi atas beberapa desa dan masyarakatnya sangat toleran, Kp Masjid Dusun Lemah Duhur – Gunung Bunder 1, Bogor adalah lokasi bakti sosial yang cukup ideal. Ijin Lingkungan dan tokoh masyarakatnya membantu dalam pelaksanaan. Pemasangan dibagi menjadi dua target besar yaitu: pertama, di kawasan lokasi bakti sosial dan kedua di

kawasan kampus Esa Unggul. Penjelasan pertama adalah karena penyebaran informasi penting diketahui masyarakat sekitar nantinya. Kedua, lingkungan akademis kampus mencerminkan suasana yang baik bagi perkembangan dunia pendidikan dan sebagai simbol dilakukannya pengamalan abdi masyarakat.

Pembangunan Sarana

Pembangunan sarana kebersihan berupa MCK, dilaksanakan yang dimulai pada pertengahan Bulan September 2014 lalu. Untuk pembangunan papan nama dan petunjuk arah akan segera direalisasikan.

Perencanaan dan Desain MCK, Papan Nama dan Petunjuk Arah sudah dilaksanakan sejak tanggal 27 Agustus 2014.

Kegiatan ini sudah dimulai dan berlangsung dari pertengahan Bulan Agustus 2014, dimana tim Dosen Fakultas Desain dan Industri Kreatif bersama para anggota dari organisasi sepeda Motor EMBRO.



Gambar 19
Bangunan Panti Asuhan Insan Madani
(foto:ted-embro)



Gambar 20
Lokasi Bakti Sosial
(foto: ted-embro)

Kegiatan

Kegiatan ini sudah dimulai dan berlangsung dari pertengahan Bulan Agustus 2014, dimana tim Dosen Fakultas Desain dan Industri Kreatif yang pelaksanaan lapangannya diwakili oleh Staf FDIK, bersama dengan organisasi sepeda Motor EMBRO.

Perencanaan Pemasangan

Rencana pemasangan akan dilakukan di beberapa titik yang sering dikunjungi warga seperti :

- Pos Kesehatan Masyarakat setempat
Dimaksudkan agar pelayanan menjadi bertambah untuk masyarakat sekitar.
- Kantor Kelurahan dan Kepala Desa
Banyak warga yang sedang mengurus surat yang memiliki waktu cukup sambil menunggu memperhatikan poster tsb.
- Sekolah yang berdekatan
Tingkat keramaian yang cukup tinggi dan menjadi perhatian bagi warga, terutam orang tua yang anaknya ingin mendapatkan pengobatan.
- Rumah Sakit
Termasuk kedalam media komunikasi fungsi social.
- Gedung/sarana fasilitas umum
Aula dan balai pertemuan hingga ke pusat olah raga merupakan bagian dari fungsi social dalam system informasi masyarakat.



Gambar 21
Ilustrasi lokasi pemasangan banner

Posisi penempelan berkoordinasi dengan pengelola lingkungan setempat. Titik strategis yang dapat terlihat setinggi mata manusia. Memanfaatkan bagian yang ada di dalam dan luar lingkungan gedung/bangunan. Penempelan poster lebih diutamakan yang bersifat terlindung dan untuk banner besar pada posisi yang gampang terlihat dari posisi jauh.

Banner dengan ukuran 2 x 4 meter cukup jelas dapat terlihat dari jarak kurang lebih 30 meter. Pemasangan di depan gang menuju jalan masuk kemudian di sarana umum yang lebih luas missal area parkir dan lapangan.

Banner berfungsi menarik perhatian dengan jarak pandang lebih jauh dan kemudian menjadi informasi ketika dibaca lebih detail.



Gambar 22
Ilustrasi lokasi pemasangan X Banner

Pembahasan

Penyebaran informasi dilakukan di tempat yang biasa dikunjungi oleh warga untuk aktifitas berobat di puskesmas, olahraga dan sarana umum yang dibangun pemertintah setempat. Dari pengamatan lapangan bahwa tersebarnya kegiatan masyarakat bisa menyebabkan tidak sampainya informasi kegiatan bakti sosial ini. Maka penulis memutuskan untuk menyebarkan informasi ini lewat media cetak yang berupa poster ukuran A2, X-banner dan giant banner. Kunjungan masyarakat menuju lokasi bakti sosial di Kp Masjid Dusun LemahDuhur – Gunung Bunder 1 terlihat lebih antusias dan menjadi mengerti apa yang sedang dilakukan sesama warga kampungnya ditempat lain.

Target Media Informasi

Targetnya adalah warga setempat dengan lokasi tinggal dan kegiatannya radius 10 km lebih. Kegiatan yang sering dilakukan dari beberapa kelurahan juga menjadi target agar penyebaran informasi bakti sosial di Kp Masjid Dusun LemahDuhur – Gunung Bunder 1 ini lebih efektif. Media

Metode Pelaksanaan

Pelaksanaannya melibatkan warga setempat yang dengan sukarela membuat tiang banner dan memasangnya di lokasi strategis yang sudah memiliki ijin dari pengelola area

setempat. Untuk beberapa tempat menggunakan ijin resmi yang dibuat oleh pihak penyelenggara dari Yayasan Madani dan perguruan Birrul Waalidain. Dengan system pelaksanaan yang terbagi rata maka menjadi lebih mudah dan cepat proses pemasangannya hingga warga menjadi lebih awal mengetahui kegiatan bakti sosial ini.

X-Banner

Memiliki bentuk yang ringkas dan dapat diposisikan dimana saja. Berguna dalam setiap kegiatan yang bersifat mobile dan dapat dipindahkan dalam waktu cepat. Efisien bila dipasang berhadapan dengan masyarakat yang sedang menunggu suatu kegiatan atau bahkan pada rutinitas gerakan sirkulasi yang cepat. Sehingga desain informasi X- Banner menjadi pusat perhatian yang harus terlihat pesan yang akan disampaikan. Ukuran yang digunakan adalah 60 x 160 cm bahan (Frontlite 280 gr. Albatross/Glossy, Duratrans).



Gambar 23
Desain X Banner
(dok:ted-embro)

Giant Banner Atau yang sering dikenal dengan baliho ukurannya dominan besar dengan jarak pandang lebih jauh. Berfungsi memberikan pesan informasi dalam radius jarak 30 meter lebih. Terdapat beberapa ukuran yang umum dipakai yaitu : 2 x 4 m, 5 x 10 m bahan Frontlite 280gr, 300gr, 320gr dan 349gr. Sedangkan yang digunakan pada kegiatan ini adalah baliho outdoor yang berukuran 2 x 4 m (Fronlite 280 gr) dengan maksud agar efisien dalam jangka waktu sanggup bertahan terhadap cuaca.

Desain Poster

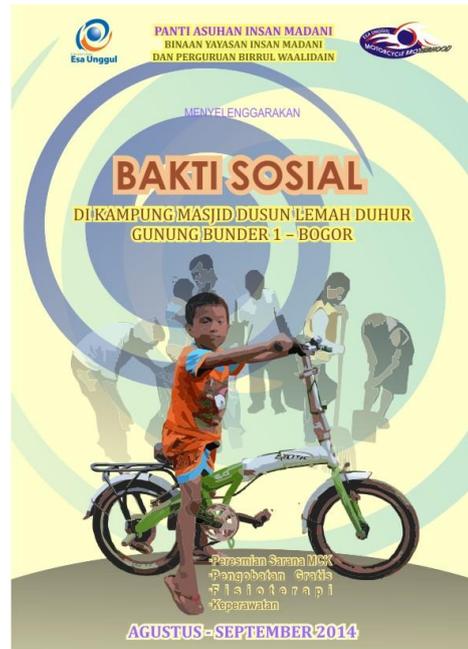
Hasil akhir poster berupa cetakan A2 berukuran 42 cm x 59.4 cm



Gambar 24
Desain Poster 1
(dok:ted-embro)



Gambar 25
Desain Poster 2
(dok:ted-embro)



Gambar 26
Desain Poster 3
(dok:ted-embro)



Gambar 27
Desain Poster 4
(dok:ted-embro)

Kesimpulan

Dalam menjalankan proses program kerja yang diselenggarakan bersama ini, Banyak hal yang telah dihasilkan dalam hal membangun kesadaran masyarakat tentang kebersihan sanitasi lingkungan terutama bagi masyarakat yang mendiami lingkungan ini yang tadinya masih berperilaku kurang sehat dan berangsur-angsur menjadi lebih baik. Penggunaan sarana penunjuk tentang keberadaan lingkungan bersih

menambah jumlah masyarakat yang lebih sadar akan sanitasi kebersihan lingkungan. Kegiatan langsung dirasakan dan sekaligus memberikan ilmu tentang cara membuat sarana dan prasarana berupa kamar mandi dan mck.

Daftar Pustaka

- Agus Sachari, “Sosiologi Desain”, Bandung, Penerbit ITB, 2008
- Artini Kusmiati, “Teori dasar disain komunikasi visual”, Djambatan, Jakarta, 1999
- August Comte, “Sosiologi 1”, Penerbit Yudhistira, Jakarta 2009. (buku asli “Positive Philosophy”).
- Helen Armstrong, “*Graphic Design Theory*”, Jogyakarta, Penerbit Andi, 2010
- Jurnal DeKaVe Desain Komunikasi Visual FSR ISI Yogyakarta Vol. 01 nomor 03 Jan-Jun 2012, ISSN : 2087-9709.
- Jurnal DeKaVe Desain Komunikasi Visual FSR ISI Yogyakarta Vol. 2 nomor 04 Jul-Des 2012, ISSN : 2087-9709.
- Susann Vihma & Seppo Vakeva, “Semiotika Visual dan Semantika Produk”, Penerbit Jalasutra, Jogyakarta dan Bandung, 2009
- W. Gulo, “Metodologi Penelitian”, Penerbit PT Gramedia, Jakarta, 2007
- Yasraf Amir Piliang, “Pluralitas bahasa rupa: membaca pikiran Pribadi Tabrani”, Bandung, Jurnal Ilmu Desain, Fakultas Seni Rupa dan Desain ITB Vol.1 No.1, hal. 63-74. Artikel A0000000087, 1995