

## **BAB IV MEDIA DAN TEKNIS PRODUKSI**

### **IV.1 Media Utama**

Berdasarkan pada strategi perancangan dan konsep desain yang telah dibuat, media utama yang dipilih adalah *video* iklan layanan masyarakat tentang berinteraksi dengan anak melalui cara bermain, karena dengan bermain bersama interaksi akan terjalin lebih baik lagi. Media utama ini akan disebarakan melalui media *online* seperti Youtube dengan format mp4 supaya kualitas suara yang dihasilkan berkualitas bagus dan memudahkan *audiens* untuk mengakses *video* iklan layanan masyarakat tersebut.

### **IV.2 Teknis Produksi**

Teknis produksi pada perancangan ini memuat tahapan akhir dari semua proses yang telah disusun, pada tahap ini seluruh gagasan dan materi yang telah dibuat sebelumnya akan diproses kembali untuk dijadikan sebuah tampilan visual yang diinginkan.

#### **IV.2.1 Pra Produksi**

Pra Produksi ini meliputi tahap awal sebelum melakukan pembuatan karya visual, pada tahap ini digunakan untuk mencari ide, gagasan, data, dan ide visual untuk membuat *storyline* dan *storyboard*. Berikut adalah tahapan pra produksi, yaitu:

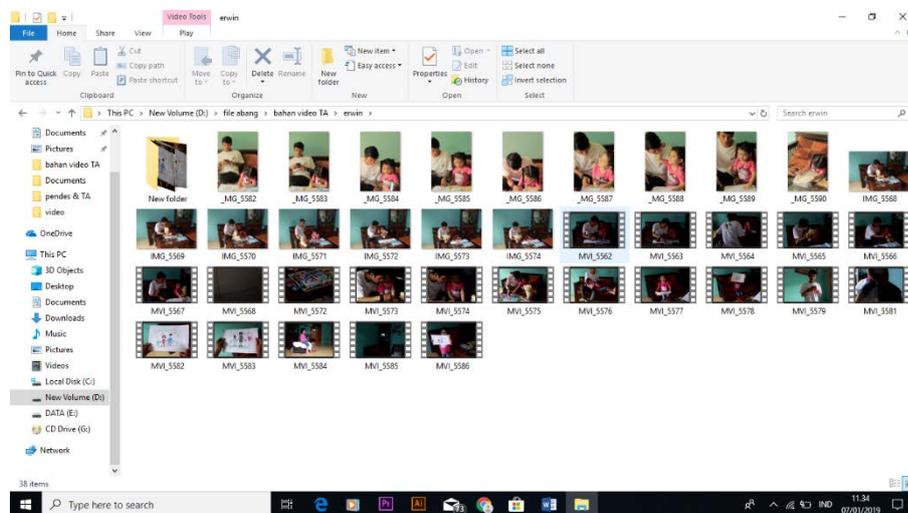
- Ide cerita  
Ide cerita dibuat karena adanya fenomena di masyarakat, agar pesan yang akan disampaikan dapat diterima oleh khalayak sasaran tentu dengan mengikuti alur, dan tentunya dapat mengacu kepada data yang telah diperoleh.
- *Storyline*  
*Storyline* merupakan sebuah plot ataupun subplot dari sebuah cerita film, *video*, maupun animasi.

- *Storyboard*  
*Storyboard* merupakan beberapa gambar yang dibuat untuk menggambarkan suatu urutan alur cerita dengan dipilih bagian awal atau inti pada sebuah film, dan sebagai gambaran saat pengambilan gambar sebuah *video*.
- Latar Tempat  
Tempat yang akan digunakan dalam pengambilan gambar adalah sebuah rumah yang sederhana, dan disesuaikan dengan kebutuhan pengambilan gambar.
- Properti  
Properti yang digunakan berupa mainan mobil-mobilan, boneka, buku gambar, crayon, stik PS, mainan monopoli, televisi dan *handphone*.

#### IV.2.2 Produksi

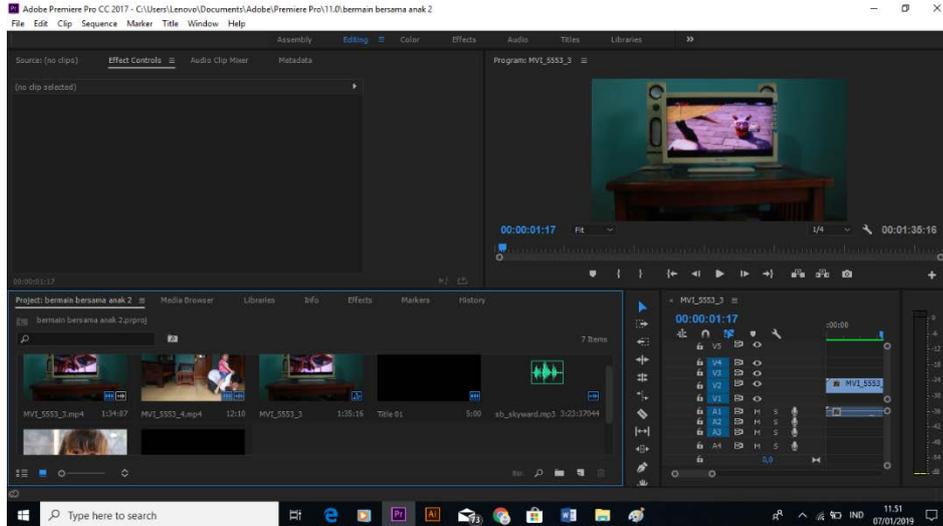
Tahap ini merupakan tahap yang dilakukan setelah seluruh rangkaian perancangan pada tahap - tahap pra produksi selesai dibuat. Alat-alat yang digunakan dalam pengambilan gambar, diantaranya kamera dslr Canon 700d, *lighting*, dan *software* Adobe Premiere Pro untuk mengedit *video*.

- Dalam tahap *editing video*, langkah pertama yang dilakukan adalah memilih *video* yang akan di edit kedalam *software* Adobe Premiere Pro



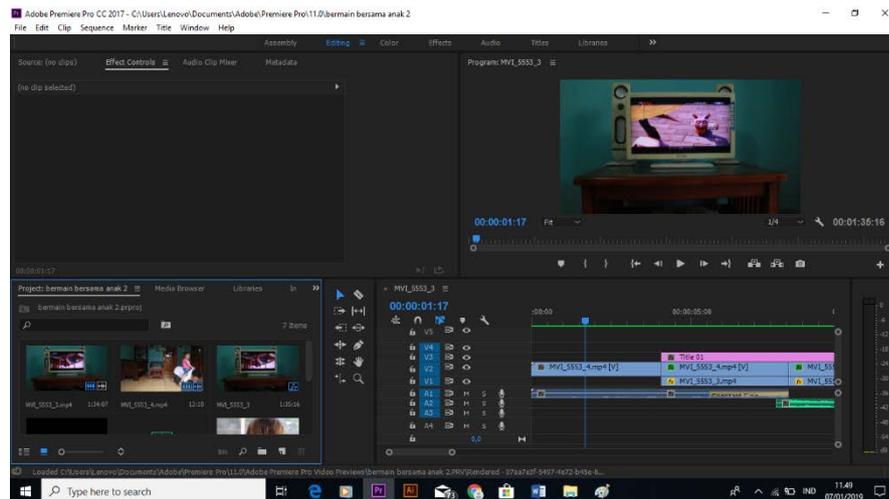
Gambar IV.1 Screenshot Memilih Video  
Sumber: Dokumen Pribadi (2019)

- Dalam tahap kedua masukan *video* yang telah dipilih kedalam *software* Adobe Premiere Pro



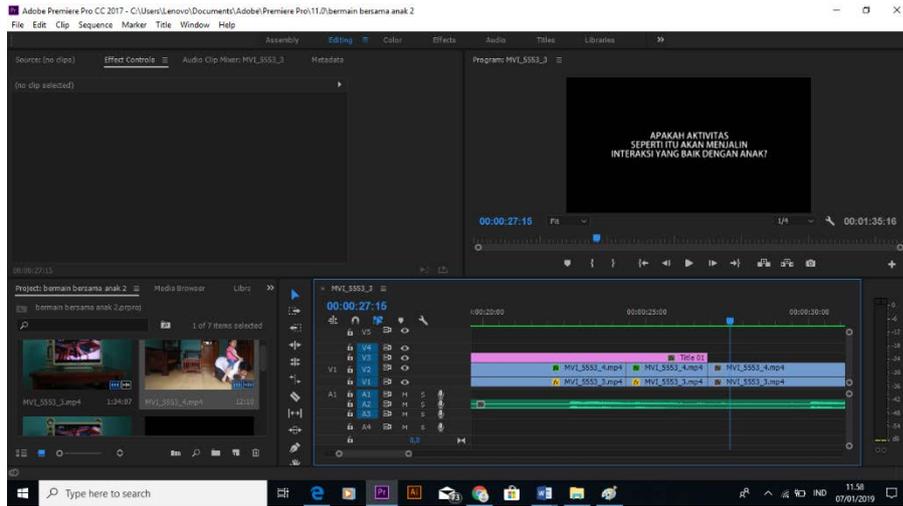
Gambar IV.2 Screenshot Video Pada Adobe Premiere Pro  
Sumber: Dokumen Pribadi (2019)

- Tahap ketiga adalah *editing video* seperti memotong *video* sesuai dengan kebutuhan, menentukan durasi *video*, dan memberikan musik pada *video*.



Gambar IV.3 Screenshot Video Editing Pada Adobe Premiere Pro  
Sumber: Dokumen Pribadi (2019)

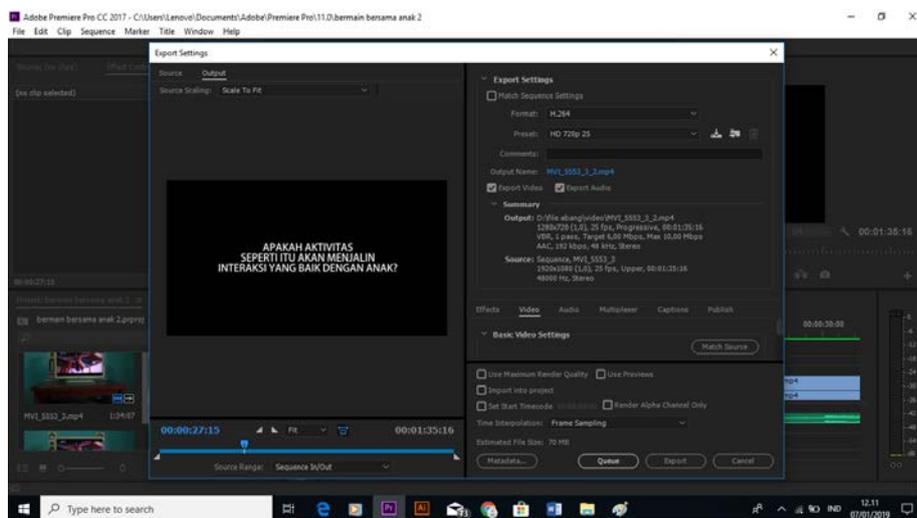
- Tahap terakhir memberikan kalimat sesuai dengan tema yang diangkat.



Gambar IV.4 Screenshot Memberikan *Text* Pada Video di Adobe Premiere Pro  
Sumber: Dokumen Pribadi (2019)

### IV.2.3 Pasca Produksi

Tahap pasca produksi penggabungan komponen yang telah dilakukan proses *editing* seperti memotong *video*, *tune* warna, efek, *teks*, dan audio untuk menjadi sebuah *video* yang utuh. Proses *rendering* menggunakan *software* Adobe Premiere Pro 2017.



Gambar IV.5 Screenshot Proses *Rendering* Video di Adobe Premiere Pro  
Sumber: Dokumen Pribadi (2019)

Setelah proses *rendering* selesai maka *video* tersebut sudah siap untuk ditayangkan ataupun dipublikasikan di media internet seperti Youtube dan Instagram.

*Scene 1*

Menampilkan sebuah tv yang menyala dengan *voice over* suara dari tv tersebut.

*Scene 2*

Menampilkan seorang ayah, dan satu orang anak laki-laki yang sedang duduk fokus menonton tv tanpa adanya interaksi dari keduanya.

*Scene 3*

Menampilkan seorang ayah yang sedang asik bermain *handphone* dan terlihat seorang anak yang sedang asik menggambar tanpa adanya interaksi.

*Scene 4*

Menampilkan seorang anak yang sedang memegang gambar, dan ingin menunjukkan hasil gambarnya kepada sang ayah.



Gambar IV.6.1 Potongan Film Iklan  
Sumber: Dokumen Pribadi (2019)

*Scene 5*

Menampilkan seorang ayah yang sedang mengambil gambar yang disodorkan oleh anaknya, namun sang ayah hanya melihat dan tersenyum dan kemudian melanjutkan bermain *handphone*.

*Scene 6*

Menampilkan gambar yang sudah tergeletak diatas meja.

*Scene 7*

Menampilkan *text* tentang “apakah respon seperti itu akan terjalin interaksi yang baik dengan anak?”

*Scene 8*

kemudian dilanjut dengan *text* “kemungkinan tidak”.



Gambar IV.6.2 Potongan Film Iklan  
Sumber: Dokumen Pribadi (2019)

*Scene 9*

Menampilkan *text* tentang “ubah responnya dengan cara bermain”.

*Scene 10*

Menampilkan seorang anak yang sedang menggambar dengan di dampingi sang ayah yang ada disebelahnya.

*Scene 11*

Menampilkan seorang ayah dan anak yang sedang bermain bersama. Anak yang menaiki pundak ayahnya seperti sedang menaiki kuda, dan terlihat senang pada ekspresi anak itu.

*Scene 12*

Menampilkan seorang ayah dan anak yang sedang bermain bersama. Ayah dan anak bermain ular tangga atau monopoli.



Gambar IV.6.3 Potongan Film Iklan  
Sumber: Dokumen Pribadi (2019)

*Scene 13*

Menampilkan seorang ayah dan anak yang sedang bermain mobil-mobilan bersama.

*Scene 14*

Menampilkan seorang ayah dan anak yang sedang bermain *playstation*.

*Scene 15*

Menampilkan kalimat “mengajak anak bermain akan menjalin interaksi yang lebih baik dari pada hanya sekedar menonton televisi”.

*Scene 16*

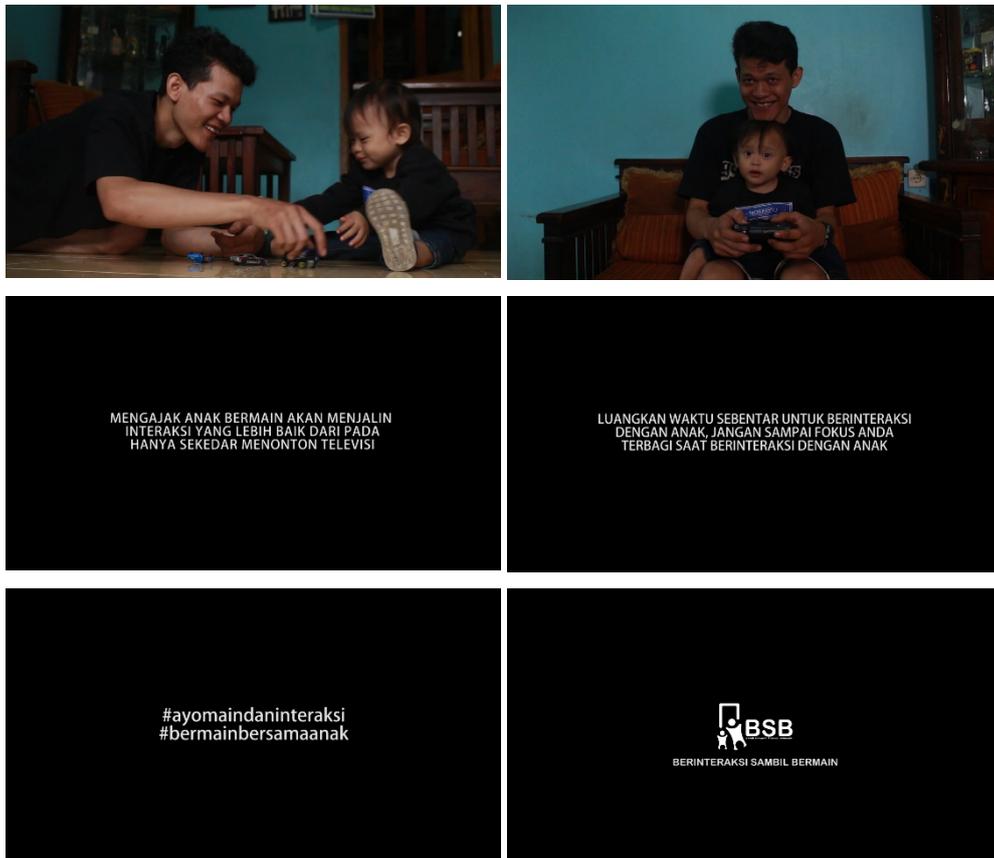
Menampilkan kalimat “luangkanlah waktu sebentar untuk berinteraksi dengan anak, jangan sampai fokus anda terbagi saat berinteraksi dengan anak”.

*Scene 17*

Menampilkan kalimat “#ayomaindaninteraksi #bermainbersamaanak”.

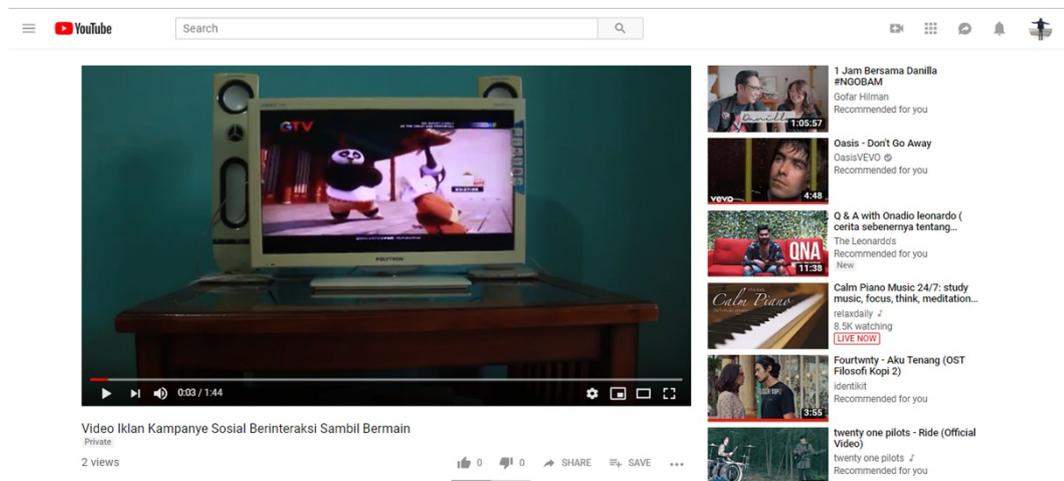
*Scene 18*

Menampilkan *mandatory* logo BSB yang disingkat berinteraksi sambil bermain.



Gambar IV.6.4 Potongan Film Iklan  
Sumber: Dokumen Pribadi (2019)

Setelah *video* iklan telah dapat disebar luaskan, maka akan di unggah ke *channel* Youtube. Media Youtube digunakan sebagai media dalam menyebarkan *video*, karena dapat digunakan sebagai konten dari *channel* program Berinteraksi Sambil Bermain. Berikut adalah tampilan *video* iklan di *channel* Youtube sebagai media utama yang akan disebar luaskan.



Gambar IV.7 Screenshot Video Iklan Youtube  
Sumber: Dokumen Pribadi (2019)

Logo ini merupakan identitas visual yang dipakai dalam kampanye sosial tentang interaksi ayah dalam pengasuhan terhadap anak melalui aktivitas bermain bersama anak, maka dari itu terbentuklah sebuah logo bernama Berinteraksi Sambil Bermain atau yang disingkat dengan nama BSB. Tujuannya agar khalayak sasaran mengingat bahwa pentingnya berinteraksi bersama anak dengan salah satu cara melakukan aktivitas bermain bersama anak.



Gambar IV.8 Hasil Akhir Logo  
Sumber: Dokumen Pribadi (2019)

### IV.3 Media Pendukung

- Poster Digital

Poster digital ini dibuat agar menarik perhatian khalayak dan pengingat untuk khalayak, melalui media informasi Instagram. Poster ini berukuran 1080 pixels x 1350 pixels karena menyesuaikan dengan ukuran potrait pada media Instagram dengan format JPEG. Pada bagian bawah pada layout poster ini berisi gambar objek, lalu ada QR Code pada bagian kiri bawah, paling bawah ada mandatory, dan pada bagian kanan bawah ada logo dari kampanye itu sendiri. Pada bagian atas poster ada text yang bisa diletakan di kiri atau di tengah sesuai kebutuhan, dengan alur membaca yang dimulai dari kiri ke kanan.

Media : Poster Digital

Format : JPEG

Ukuran : 1080 pixels x 1350 pixels



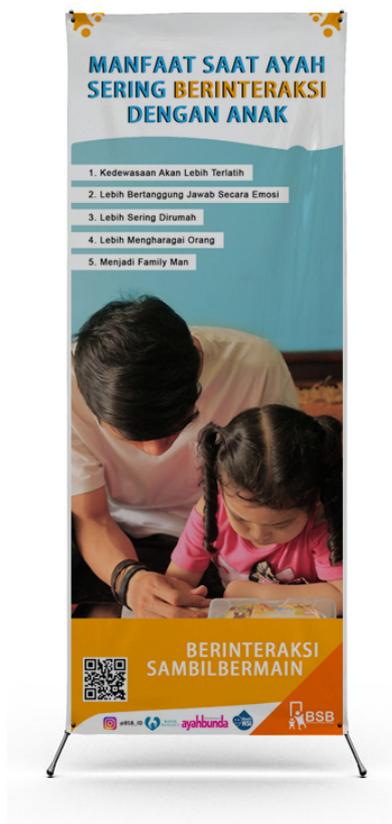
Gambar IV.9 Poster Penarik Perhatian dan Pengingat  
Sumber: Dokumen Pribadi (2019)

- *X-Banner*

*X-Banner* dibuat sebagai media yang bertujuan untuk menyampaikan informasi kepada khalayak sasaran, dan dipasang pada saat *event* berlangsung. Teknis produksi yang akan digunakan adalah dengan menggunakan bahan *photopaper glossy* dan berukuran 60cm x 160cm. bahan ini yang dipilih karena tebal dan tidak mudah sobek, serta warna yang keluar saat di print tidak jauh dari warna aslinya. *Layout x-banner* pada bagian atas tengah akan diberi tulisan sesuai tema, bagian atas kanan dan kiri akan dikasih elemen visual dari logo, bagian tengah akan dikasih gambar dan tulisan pada bagian kiri di atas gambar dengan alur membaca yang dimulai dari kiri ke kanan, bagian bawah kiri ada QR Code, paling bawah ada mandatory, dan pada bagian kanan bawah ada logo dari kampanye itu sendiri.

Material : *Photopaper Glossy*

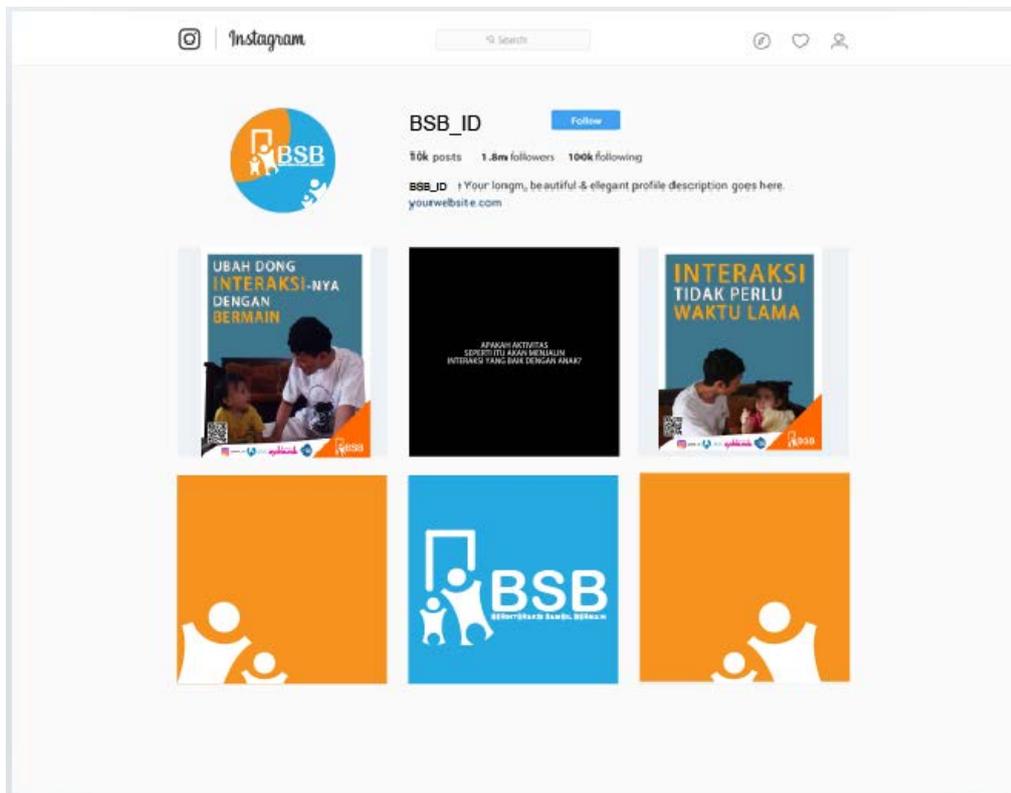
Ukuran : 60cm x 160cm



Gambar IV.10 *X-Banner*  
Sumber: Dokumen Pribadi (2019)

- Iklan Instagram

Iklan Instagram dibuat sebagai pemberi informasi tentang *video teaser* iklan dan poster digital yang akan diunggah melalui media Instagram. Dipilih sebagai media pendukung untuk kampanye sosial yang dibuat dengan tujuan menarik perhatian khalayak. Berikut adalah contoh *mockup* pada media Instagram:



Gambar IV.11 Iklan Instagram  
Sumber: Dokumen Pribadi (2019)

- *T-shirt*

*T-shirt* dibuat sebagai media penarik perhatian dan pengingat, *t-shirt* yang dibuat sebagai *doorprize* atau sebagai *giveaway* pada saat melakukan kuis yang diadakan sebulan sekali. Fungsinya menutupi bagian tubuh seperti dada, bahu, dan perut. Teknis produksi yang akan digunakan adalah dengan menggunakan bahan katun combed 30s, alasannya bahan ini tidak panas saat dipakai, karena bahannya yang tipis. Lalu pada desain menggunakan sablon polyflek, alasannya karena tidak cepat rusak saat dicuci, dan sablon ini jika di pegang seperti timbul.

Material : Kain katun combed 30s

Ukuran : M

Sablon : Polyflek



Gambar IV.12 *T-shirt*  
Sumber: Dokumen Pribadi (2019)

- Topi

Topi dibuat sebagai media penarik perhatian dan pengingat, topi ini dibuat sebagai *doorprize* ketika event dilaksanakan. Fungsi topi merupakan suatu jenis penutup kepala, umumnya sebagai aksesoris pakaian dan sebagai pelindung dari sinar matahari. Teknis produksi yang akan digunakan adalah dengan menggunakan bahan drill, alasanya bahan ini tebal, lembut dan tidak nyaman di kepala. Lalu pada desain menggunakan jahitan bordir.

Material : Drill

Ukuran : *All Size*

Bentuk : Bundar

Jahitan : Bordir



Gambar IV.13 Topi  
Sumber: Dokumen Pribadi (2019)

- Rubik

Rubik dibuat sebagai media pengingat, dan sebagai mainan yang akan diberikan untuk anaknya atau bisa juga untuk ayah itu sendiri. Teknis produksi yang akan digunakan adalah dengan menggunakan bahan plastik, alasannya agar tidak cepat rusak saat terbanting. Lalu pada desain menggunakan stiker, karena mudah saat ditempel.

Material : Plastik

Ukuran : Kubus 3x3

Bentuk : Kubus



Gambar IV.14 Rubik  
Sumber: Dokumen Pribadi (2019)

- *Tumbler*

*Tumbler* dibuat sebagai media penarik perhatian dan pengingat, fungsinya untuk membawa minuman pada saat bepergian. Teknis produksi yang akan digunakan adalah dengan menggunakan bahan plastik kaca, bahan ini dipilih agar menghindari anak-anak tersiram air panas, dan agar tidak mudah pecah. Lalu pada desain menggunakan stiker *cutting*.

Material : Plastik Kaca

Isi : 400ml

Bentuk : Tabung

Desain : *Cutting* Stiker



Gambar IV.15 *Tumbler*  
Sumber: Dokumen Pribadi (2019)

- Gantungan Kunci

Gantungan kunci dibuat sebagai media penarik perhatian, pengingat, dan sebagai *gimmick* yang hanya diberikan secara gratis. Fungsinya sebagai pelengkap kunci rumah, motor, mobil dan benda lain yang bisa dipasang gantungan kunci ini. Teknis produksi yang akan digunakan adalah dengan menggunakan bahan plastik, lalu pada desain menggunakan digital *print*.

Material : Plastik

Ukuran : 45mm x 45mm

Desain : *Print* Digital



Gambar IV.16 Gantungan Kunci  
Sumber: Dokumen Pribadi (2019)

- *Apron Anak*

*Apron* Anak dibuat sebagai media penarik perhatian dan pengingat. Fungsinya menutupi bagian tubuh seperti dada pada saat anak sedang makan, agar makananan tidak langsung jatuh ke baju dan mengotori baju. Teknis produksi yang akan digunakan adalah dengan menggunakan bahan katun combed 30s, bahan ini digunakan karena nyaman, tidak panas saat digunakan. Lalu pada desain menggunakan bordir, karena pada saat dicuci desain tidak cepat rusak.

Material : Kain katun combed 30s

Ukuran : Small

Jahitan : Bordir



Gambar IV.17 *Apron* Anak  
Sumber: Dokumen Pribadi (2019)

- Stiker

Stiker dibuat sebagai media penarik perhatian, pengingat, dan sebagai gimmick yang hanya diberikan secara gratis. Fungsinya sebagai tempelan pada benda yang bisa ditempel. Teknis produksi yang akan digunakan adalah dengan menggunakan bahan *cutting* stiker, karena stiker ini ketika ditempel seperti menyatu dengan benda tersebut. Lalu pada desain menggunakan digital *print*.

Material : *Cutting* Stiker

Ukuran : 4,5cm x 7cm

Desain : *Print* Digital



Gambar IV.18 Stiker  
Sumber: Dokumen Pribadi (2019)

- *Notebook*

*Notebook* dibuat sebagai media penarik perhatian, dan pengingat. Fungsinya digunakan untuk mencatat hal-hal penting ataupun hanya sekedar untuk menggambar dan lain sebagainya. Teknis produksi yang akan digunakan adalah dengan menggunakan bahan kertas hvs pada bagian isi, karena kertas yang tipis dan mudah disobek. lalu dan pada desain menggunakan bahan stiker.

Material : *Hard Cover*

Ukuran : 4,5cm x 7cm

Desain : *Print Digital*



Gambar IV.19 *Notebook*  
Sumber: Dokumen Pribadi (2019)