

BAB IV MEDIA DAN TEKNIS PRODUKSI

IV.1 Media Utama

Perancangan ini menggunakan media utama film iklan untuk mempromosikan Pesantren Pendidikan Ilmu Quran yang akan di aplikasikan dimedia sosial seperti Youtube, Instagram, Facebook dan sebagainya. Pessan yang terdapat dalam film iklan ini memiliki sifat persuasi yang dimana mengajak anak remaja untuk bergabung ke Pesantren Pendidikan Ilmu Quran dengan menggunakan perbandingan bahwa lebih bermanfaat mengaji dari pada bermain game.

IV.1.1 Konsep Media

Diawali dengan tone warna yang akan digunakan, tone warna yang digunakan adalah warna kuning agar memiliki kesan hangat dan nyaman.

Warna merupakan kekuatan yang terdapat di dalam suatu cahaya sempurna atau sebuah warna putih yang merupakan pantulan tertentu dari cahaya yang dipengaruhi oleh pigmen yang terdapat di permukaan benda (menurut Alberti, dalam situs trio BBC, 2014).



Gambar IV.1 Tone Warna
Sumber : Dokumen Pribadi



Gambar IV.2.1 Pengaplikasian Tone Warna
Sumber : Dokumen Pribadi

Setelah pembuatan tone warna dilanjutkan membuat ke storyline untuk mengatur jalanya cerita kemudian membuat storyboard untuk menentukan kebutuhan alat yang akan digunakan untuk proses pengambilan gambar dan mencari talent untuk menjadi peran dalam film iklan tersebut.

IV.1.2 Teknis Produksi

A. Praproduksi

Dalam tahapan praproduksi ada beberapa lat-alat yang akan digunakan untuk proses pembuatan film iklan.

- **Kamera**

Dalam perancangan ini menggunakan kamera Nikon D3100 untuk pengambilan gambar dikarenakan memiliki kualitas vidio yang berukuran 1080p pada 25fps.



Gambar IV.3 Kamera Nikon D3100
Sumber : Dokumen Pribadi

- *Lensa*

Lensa yang digunakan adalah lensa Fix Yongnuo 50mm yang memiliki bukaan f1.8 yang membuat gambar lebih fokus.



Gambar IV.3.1 Lensa
Sumber : Dokumen Pribadi

- *Tripod*

Tripod digunakan untuk mengatur komposisi agar hasil lebih stabil.



Gambar IV.3.2 *Tripod*
Sumber : Dokumen Pribadi

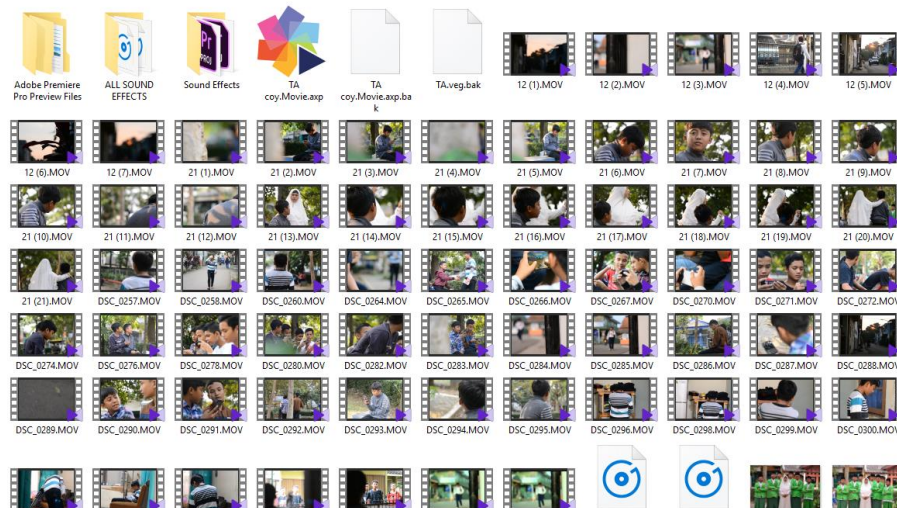
B. Produksi

Dalam produksi ada beberapa tokoh yang digunakan adalah enam orang anak remaja yang berumur 15- 17 tahun dan 1 orang tua yang berumur 45 tahun yang berperan sebagai ustadzah.



Gambar IV.3.3 Tokoh
Sumber : Dokumen Pribadi

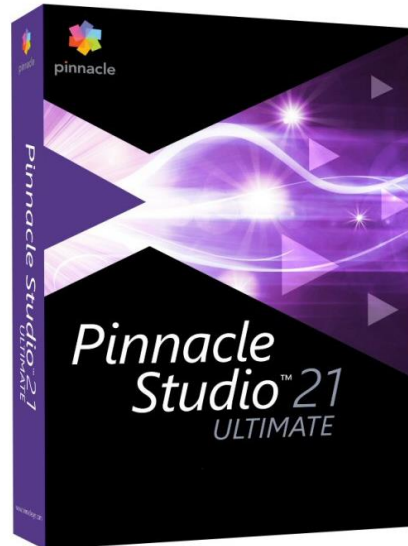
Setelah selesai pembuatan film dengan tempat yang ditentukan selanjutnya hasil dari rekaman film akan dikomposisikan menjadi sebuah video yang telah terkonsep. Setelah *shooting* selanjutnya masuk tahap menyortir hasil video yang telah di rekam.



Gambar IV.3.4 Penyortiran Hasil Rekaman
Sumber : Dokumen Pribadi

C. Pascaproduksi

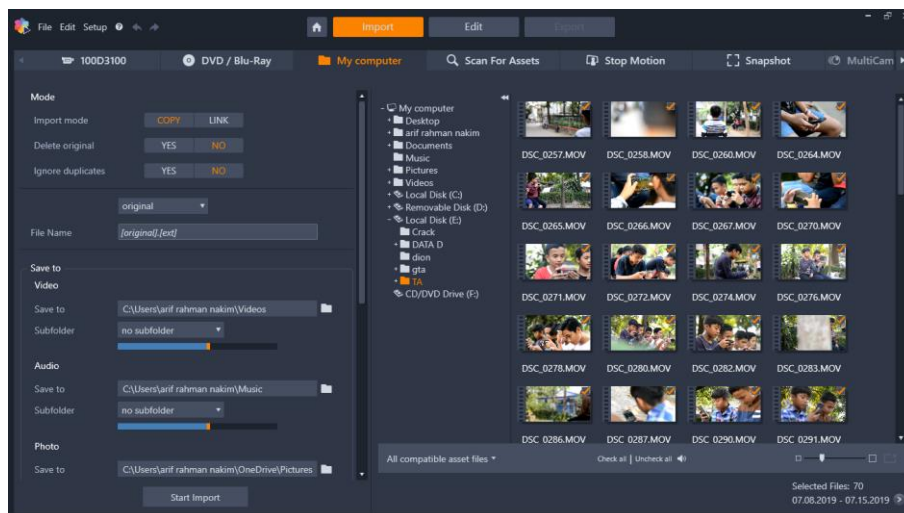
Setelah video disortir selanjutnya adalah tahap *editing* menggunakan aplikasi Pinnacle 21.



Gambar IV.3.5 Pinnacle 21

Sumber : http://d8oklrjckdahn.cloudfront.net/library/20170814-UltimateBox_800.jpg

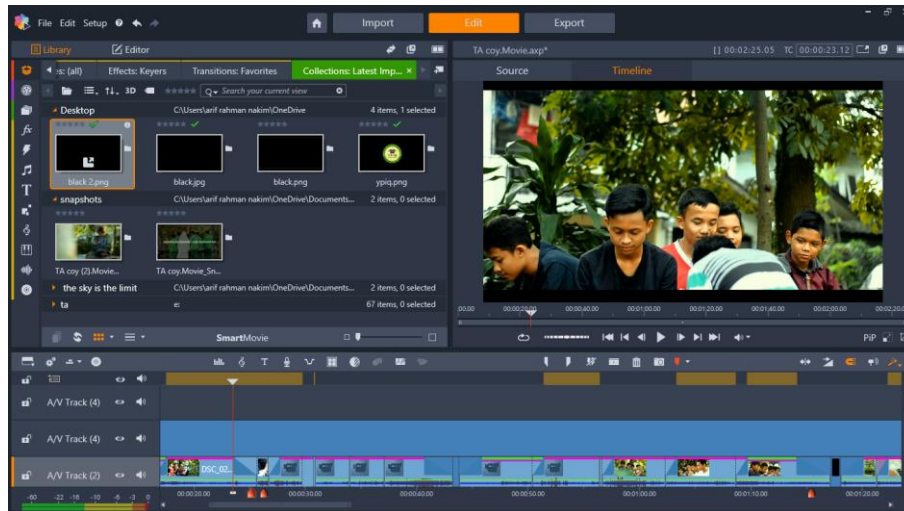
Setelah aplikasi terbuka, lalu *import hasil rekaman* yang telah disortir dan hanya memilih yang dibutuhkan saja.



Gambar IV.3.6 Import Hasil Rekaman

Sumber : Dokumen Pribadi

Setelah *mengimport* kemudian memasuki proses memotong dan menyatukan video yang telah dipilih termasuk audio yang akan digunakan.



Gambar IV.3.7 Memasuki dan Memotong Hasil Rekaman
Sumber : Dokumen Pribadi

Selanjutnya memasuki proses *Colour grading* untuk menampilkan kesan yang akan di sampaikan.

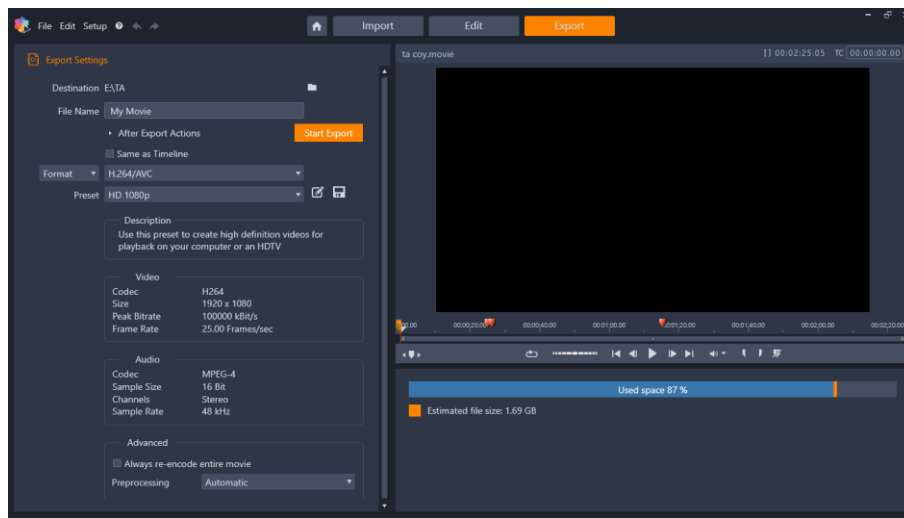


Gambar IV.3.8 Proses Colour Grading
Sumber : Dokumen Pribadi

Setelah selesai tahapan editing warna selanjutnya melakukan rendering dengan proses rendering selama 1 jam, format redering menggunakan :

MP4 : H.264/AVC
Audio : 16 Bit, 48kHz, Stereo
Frame Rate : 25.00 Frame/Sec
Size : 1920 x 1080
Durasi : 00:01:03

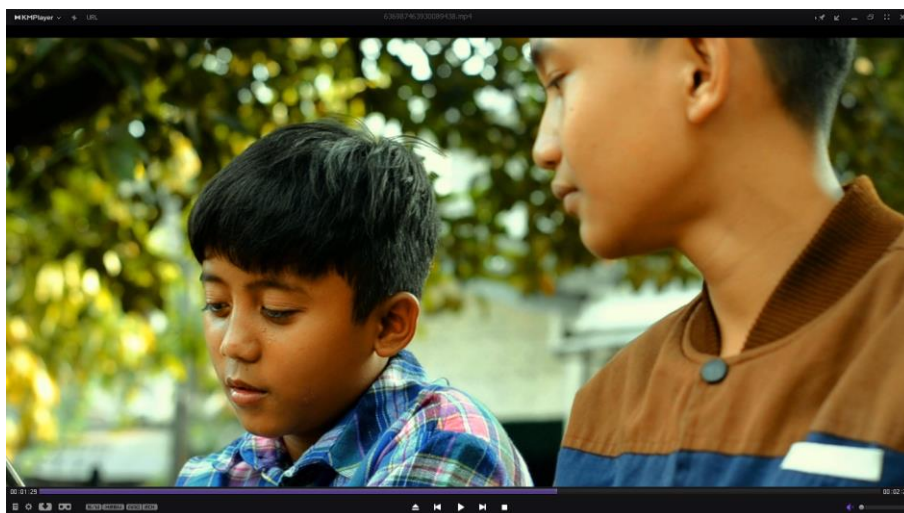
Dengan format ini kualitas vidio tidak akan menurun ketika penayangan di media sosial.



Gambar IV.3.9 Proses Rendering
Sumber : Dokumen Pribadi



Gambar IV.3.10 Hasil Akhir
Sumber : Screen Capture di 00.00.07



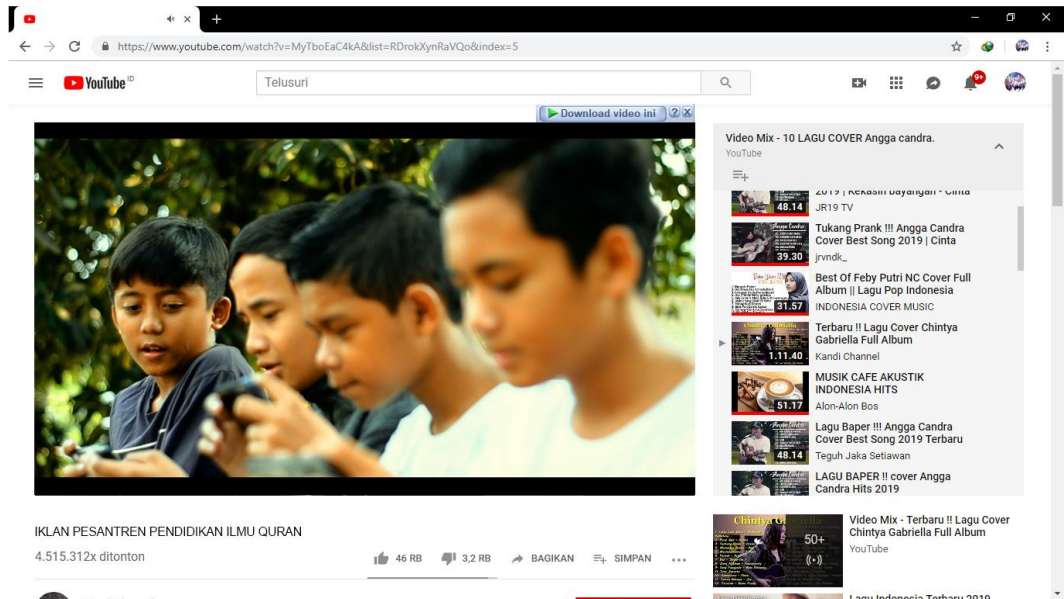
Gambar IV.3.11 Hasil Akhir
Sumber : Screen Capture di 00.01.29



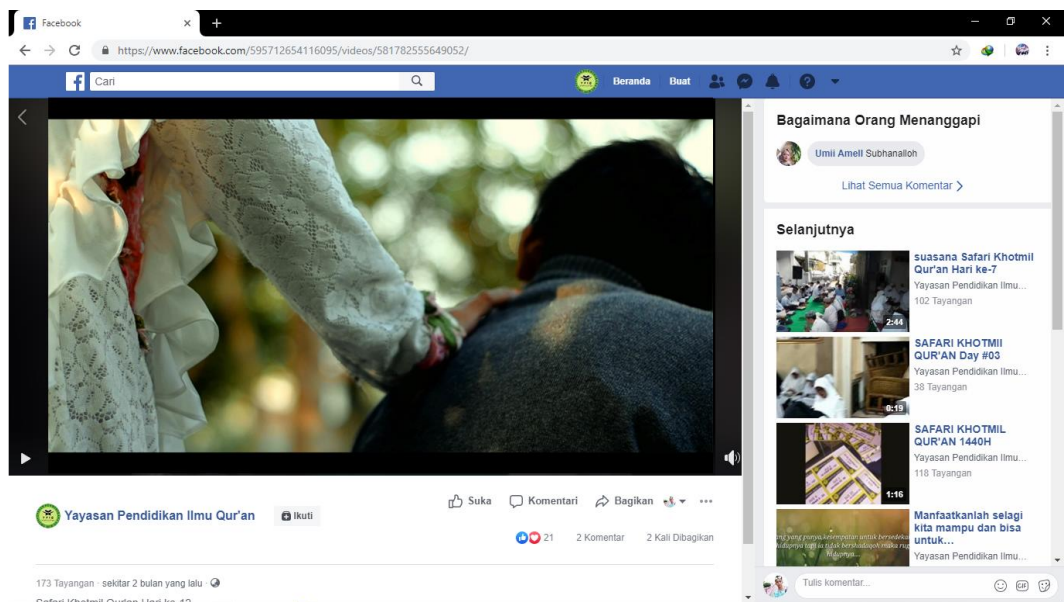
Gambar IV.3.12 Hasil Akhir
Sumber : Screen Capture di 00.02.15

IV.1.3 Aplikasi Media Utama

- Website Youtube
- Website Facebook
- Instagram



Gambar IV.4 Youtube
Sumber : Dokumen Pribadi



Gambar IV.4.1 Facebook
Sumber : Dokumen Pribadi



Gambar IV.4.2 Instagram
 Sumber : Dokumen Pribadi

IV.1.4 Aplikasi Media Pendukung

Adapun beberapa media pendukung untuk membantu media utama yaitu sebagai berikut :

- *Attention*
 Dalam tahap *Attention* film iklan akan mendapatkan perhatian lebih untuk audien melihatnya, dengan menonton film tersebut audien akan merasakan apa yang terjadi. Media *attention* adalah film iklan.
- *Interest*
 Dalam *interests* adalah tahapan dimana media ini sangat mendukung dari media utama, dimana media ini sangat efektif untuk menarik audiens.
 - a. Poster
 Poster sangat efektif untuk menarik audiens dalam penyampaian pesanya, yang akan di simpan di tempat-tempat seperti sekolah. Poster ini memiliki format sebagai berikut :
 Orientasi : *Potrait*

Ukuran : 297mm x 420mm
Channel : RGB
Bahan : Art Paper 250gr
Teknik Cetak : *Offset*



Gambar IV.5 Media Pendukung Poster
Sumber : Dokumen Pribadi

Orientasi : *Landscape*
Ukuran : 420mm x 297mm
Channel : RGB
Bahan : Art Paper 250gr
Teknik Cetak : *Offset*



Gambar IV.6 Media Pendukung Poster
Sumber : Dokumen Pribadi

b. E-Poster

E-poster juga sangat efektif untuk menarik audiens dalam penyampaian pesanya, yang akan di sebarakan di media sosial. Poster ini memiliki format sebagai berikut :

- Orientasi : *Potrait*
- Ukuran : 1366px x 768px
- Channel : RBG
- Format Media : JPG
- Teknik Cetak : *Digital*



Gambar IV.7 Media Pendukung E-Poster
Sumber : Dokumen Pribadi

Orientasi : *Potrait dan Landscape*
Ukuran : 1366px x 768px dan 768px x 1366px
Channel : RGB
Format Media : JPG
Teknik Cetak : *Digital*



Gambar IV.8 Media Pendukung E-Poster
Sumber : Dokumen Pribadi

c. *Flyer*

Flyer ini sama seperti berosur namun dengan ukuran yang lebih kecil, dengan ini audiens dapat membawa dan membaca dimana saja dengan mudah dengan *Flyer* audiens akan lebih mengenal Pesantren Pendidikan Ilmu Quran lebih dalam.

Orientasi : *Landscape*
Ukuran : A5
Channel : RGB
Bahan : Art Paper 150gr
Teknik Cetak : *Offset*



Gambar IV.10 Media Pendukung Flayer
Sumber : Dokumen Pribadi

d. *X Banner*

X Banner di pilih untuk media pendukung dikarena sangat efektif karena memiliki ukuran 160cm x 60cm yang sangat besar dilengkapi dengan desain yang menarik ditambah dengan bahan Germany yang akan membuat warna lebih tajam.

- Orientasi : *Potrait*
- Ukuran : 160 x 60
- Channel* : RGB
- Bahan : Flexy Germany
- Teknik Cetak : *Offset*



Gambar IV.11 Media Pendukung X Benner
Sumber : Dokumen Pribadi

- *Share*

Dalam *share* adalah tahapan dimana audien mendapatkan atau membeli suatu barang yang berkaitan dengan Pesanten Pendidikan Ilmu Quran, dimana dengan media ini ketika audien yang telali memakainya akan membawa informasi tidak langsung kepada masyarakat.

- a. *Sticker*

Sticker adalah media pendukung yang secara tidak langsung memberikan informasi kepada audiens untuk mengenali Pesatren Pendidikan Ilmu Quran.

Orientasi : *Landscape*

Ukuran : 6cm

Channel : RGB

Bahan : Vynil Dof

Teknik Cetak : *Offset*



Gambar IV.12 Media Pendukung Sticker
Sumber : Dokumen Pribadi



Gambar IV.12.1 Media Pendukung Sticker
Sumber : Dokumen Pribadi



Gambar IV.12.2 Media Pendukung Sticker
Sumber : Dokumen Pribadi



Gambar IV.12.3 Media Pendukung Sticker
Sumber : Dokumen Pribadi

b. Gantungan Kunci

Gantungan kunci adalah media pendung yang memberikan informasi kepada masyarakat secara tidak langsung karena akan di bawa kemana-

mana dan masyarakat akan secara tidak langsung melihat dan mendapatkan informasinya.

Orientasi : *Circle*
Ukuran : 6cm
Channel : RBG
Bahan : Logam
Teknik Cetak : *Offset*



Gambar IV.13 Media Pendukung Gantungan Kunci
Sumber : Dokumen Pribadi

c. *Tumbler*

Tumbler adalah media pendung yang memberikan informasi kepada masyarakat secara tidak langsung karena akan di bawa kemana-mana dan masyarakat akan secara tidak langsung melihat dan mendapatkan informasinya.

Orientasi : *Circle*
Ukuran : -
Channel : RBG
Bahan : Plastik
Teknik Cetak : *Offset*



Gambar IV.14 Media Pendukung Tumbler
Sumber : Dokumen Pribadi

d. MUG

Gelas adalah media pendung yang memberikan informasi kepada masyarakat secara tidak langsung karena gelas dipakai setiap hari dan gelas tersebut memberikan sebuah pertanyaan untuk mengingatkan mengaji.

Orientasi : *Circle*
Ukuran : -
Channel : RBG

Bahan : Gelas
Teknik Cetak : *Offsite*



Gambar IV.15 Media Pendukung MUG
Sumber : Dokumen Pribadi

e. PIN

PIN adalah media pendung yang memberikan informasi kepada masyarakat secara tidak langsung karena akan di bawa kemana-mana dan masyarakat akan secara tidak langsung melihat dan mendapatkan informasinya.

Orientasi : *Circle*
Ukuran : 6cm
Channel : RGB
Bahan : Logam
Teknik Cetak : *Offset*



Gambar IV.16 Media Pendukung PIN
Sumber : Dokumen Pribadi

- *Action*

Dalam *action* adalah tahapan dimana media ini sangat mendukung dari media utama, dimana media ini dapat mengambil tindakan konsumen.

- a. *X-Banner*

X-Banner di pilih untuk media pendukung dikarena sangat efektif karena memiliki ukuran 160cmx60cm yang sangat besar dilengkapi dengan desain yang menarik ditambah dengan bahan Germany yang akan membuat warna lebih tajam.

Orientasi	: <i>Potrait</i>
Ukuran	: 160 x 60
<i>Channel</i>	: RGB
Bahan	: Flexy Germany
Teknik Cetak	: <i>Offset</i>



Gambar IV.11 Media Pendukung X Benner
Sumber : Dokumen Pribadi

b. Brosur

Flyer sangat efektif untuk membantu memberikan informasi lebih lengkap terhadap audiens, dengan Flyer audiens akan lebih mengenal Pesantren Pendidikan Ilmu Quran lebih dalam.

- Orientasi : *Landscape*
- Ukuran : A4
- Channel : RGB
- Bahan : Art Paper 150gr
- Teknik Cetak : *Offset*



Gambar IV.9 Media Pendukung Brosur
Sumber : Dokumen Pribadi