

BAB IV. Media Dan Teknik Produksi

IV.1 Media Utama

Pada perancangan media utama yang berbentuk video ini akan digunakan sebagai video informasi mengenai komunitas Bandung Beatbox, yang pada isi dari video informasi tersebut mengenai apa itu Bandung Beatbox, kapan terbentuknya komunitas Bandung Beatbox serta kegiatan-kegiatan yang dilakukan komunitas Bandung Beatbox yang akan ditambahkan elemen-elemen pendukung lainnya seperti teks dan elemen grafis pada video informasi tersebut, yang diharapkan informasi tersebut mudah dimengerti dan lebih efektif untuk disampaikan kepada khalayak sasaran. Video profil ini akan diberi judul Bandung Beatbox dengan spesifikasi sebagai berikut :

- Durasi : 00.08.00 Menit
- Format Audio : mp3
- Format Video : Mp4
- Ukuran Video : 1280x720
- *Codecs* : H264
- *Preset* : *High Bitrate*

Pada media utama yang berukuran HD *high definition* 1280x720 *high bitrate* 08.00 Menit ini dirasa cukup untuk menyampaikan informasi mengenai komunitas Bandung Beatbox dengan singkat padat dan jelas dan menggunakan format audio mp3 *sample rate* 44100 hz *bit rate* 128 kbps yang memiliki audio yang cukup untuk kualitas standar video.

IV.1.1 Teknis Produksi Media

Dalam pembuatan video profil ini akan dibutuhkan bantuan untuk mempermudah pengerjaannya seperti *hardware* dan *software*, yang nantinya akan digunakan untuk pengambilan gambar dan proses digitalisasi terhadap video profil yang sesuai dengan konsep yang sudah dibuat.

1. hardware

- Kamera DSLR

Kamera DSLR yang digunakan untuk pengambilan gambar merupakan kamera yang mampu mendukung untuk perekaman suatu video yang nantinya digunakan untuk pembuatan video profil komunitas Bandung Beatbox, dalam perancangan ini sendiri ada beberapa kamera DSLR yang digunakan yaitu Canon Eos 6D, Canon Eos 60D dan Canon Eos 650D.



Gambar IV.1 Canon Eos 6D
Sumber : <https://www.amazon.com>
(Diakses 25/06/2018)



Gambar IV.2 Canon Eos 60D
Sumber : <https://www.amazon.com>
(Diakses 25/06/2018)



Gambar IV.3 Canon Eos 650D
Sumber: <https://www.amazon.co.uk>
(Diakses 25/06/2018)

- Lensa DSLR

Selain kamera yang digunakan ada beberapa pendukung lainnya yaitu lensa pada kamera DSLR lensa yang digunakan sendiri ada beberapa jenis lensa untuk mendukung jarak pandang dalam pengambilan gambar diantaranya adalah Lensa Canon EFS 18-55mm IS, Canon EF 50mm F1.8 dan Samyang 24mm F1.4 ED AS UMC.

1. Canon EFS 18-55mm IS

Lensa Canon EFS 18-55mm IS merupakan jenis lensa zoom yang memiliki *focal length* yang dapat diubah dari 18mm sampai 55mm lensa ini merupakan lensa kit atau lensa standar yang dipakai oleh jenis kamera crop sensor dari produk kamera Canon. Pada perancangan media informasi ini lensa Canon EFS 18-55mm IS digunakan atau dipasangkan dengan kamera Canon Eos 650D yang menjadi *angle* tambahan pada video, yang membuat lensa tersebut menjadi fleksibel untuk digunakan sebagai kamera *movement*.



Gambar IV.4 Canon EFS 18-55mm IS II
Sumber: <https://www.bhphotovideo.com>
(Diakses 25/06/2018)

2. Canon EF 50mm F1.8

Lensa Canon EF 50mm F1.8 merupakan jenis lensa *prime lens* atau *fix lens* yang memiliki *focal length* tetap atau bisa dikatakan *focal length* yang tidak dapat diubah. Dalam perancangan ini lensa Conen EF 50mm ini digunakan atau dipasangkan dengan kamera 60D yang menjadi *angle* tambahan untuk *shot size cut in shot* dikarenakan lensa jenis *prime lens* atau *fix lens* ini memiliki ketajaman yang dapan memenuhi kebutuhan video.



Gambar IV.5 Canon EF 50mm F1.8,
Sumber: <https://www.henrys.com>
(Diakses 25/06/2018)

3. Samyang 24mm F1.4 ED AS UMC

Lensa Samyang ini merupakan lensa jenis lensa *primer lens* atau *fix lens* yang memiliki jarak pandang 24mm yang cukup untuk membantu kebutuhan video dengan *shot size extra long shot* dan *long shot*



Gambar IV.6 Samyang 24mm F1.4 ED AS UMC
Sumber: <https://www.bhphotovideo.com>
(Diakses 25/06/2018)

- Tripod

Tripod biasanya digunakan untuk alat bantu kamera untuk menopang atau menahan kamera pada saat mengambil gambar video yang pada perancangan ini tripod digunakan untuk menahan kamera untuk mengambil gambar dari video profil komunitas Bandung Beatbox, tripod yang digunakan yaitu tripod Exell EX 283 dan Somita ST 3520.

1. Exell EX 283

Tripod Exell EX 283 memiliki tinggi maksimum 150 cm dan berat 1000g dengan kapasitas berat yang dapat menopang bobot 5000g, tripod ini cocok untuk kebutuhan perancangan karena mampu menopang berat kamera dan lebih efisien.



Gambar IV.7 Exell EX 283
Sumber: <https://gudangdigitalonline.com>
(Diakses 25/06/2018)

2. Somita ST 3520

Tripod Somita ST 3520 memiliki tinggi maksimum 140 cm dan mempunyai berat 9.95g dengan kapasitas berat yang dapat menopang berat sebesar 4000g, tripod ini cocok untuk kebutuhan perancangan karena mampu menopang berat kamera dan lebih efisien.



Gambar IV.8 Somita ST 3520.
Sumber: <https://gudangdigitalonline.com>
(Diakses 25/06/2018)

- Perekam Suara

Pada perancangan ini alat bantu yang digunakan untuk merekam suara narasi pada video menggunakan beberapa alat seperti *audio recorder* Zoom H4n yang berguna untuk merekam dan menyimpan file audio, *microphone* Boya M1 yang berfungsi untuk mengubah suara menjadi sinyal analog yang akan diolah oleh *audio recorder* dan *heansfree* Samsung J1 Ace V guna untuk memonitor suara yang dihasilkan dari *microphone* melalui *audio recorder*.



Gambar IV.9 Zoom H4n

Sumber: <http://www.filmequipmenthire.com>
(Diakses 25/06/2018)



Gambar IV.10 Boya M1

Sumber: <https://www.flipkart.com>
(Diakses 25/06/2018)



Gambar IV.11 Boya M1 Samsung J1 Ace
Sumber: <https://www.tokopedia.com>
(Diakses 25/06/2018)

- Laptop

Laptop digunakan pada saat proses digitalisasi video informasi komunitas Bandung Beatbox, selain itu laptop pun digunakan sebagai penyimpanan data atau file video dan audio yang sudah diambil selama pembuatan video informasi tersebut, laptop digunakan dikarenakan laptop mampu untuk menunjang dalam proses digitalisasi pada video informasi komunitas Bandung Beatbox, selain itu laptop pun sudah kompatibel dengan beberapa aplikasi atau *software* yang digunakan untuk proses digitalisasi dan lebih praktis dipakai dalam situasi tertentu.



Gambar IV.12 Laptop
Sumber: Data Pribadi

1. *Software*

- Adobe Premiere CC

Software Adobe Premiere CC digunakan untuk proses pengeditan atau proses digitalisasi pada media utama seperti *grading color*, penambahan efek, *voice over*, *subtitle*, *credit title* dan *finishing video*. Karena *software* Adobe Premiere CC merupakan salah satu *software* untuk mengedit video dan mampu menunjang untuk perancangan ini.

- Adobe Audition CC

Software Adobe Audition CC digunakan untuk proses *mastering* pada suara *voice over* agar suara tersebut terdengar lebih jernih dan mengurangi suara *noise* pada *voice over*. Karena *software* Adobe Audition CC merupakan salah satu *software* untuk pengeditan audio dan mampu menunjang pada perancangan ini.

- Adobe Illustrator CC

Software Adobe Illustrator CC digunakan untuk pembuatan media pendukung karena *software* tersebut mampu memfasilitasi pembuatan media tersebut dengan adanya fitur yang dibutuhkan untuk pembuatan media.

- Adobe After Effect CC

Software Adobe After Effect CC digunakan untuk pembuatan video *instastory* karena aplikasi ini merupakan aplikasi yang digunakan untuk pembuatan video motion yang mampu menunjang pada perancangan ini.

IV.1.2 Pra Produksi

Tahap pra produksi merupakan tahap pertama sebelum melakukan perancangan ditahap pra produksi perancang melakukan persiapan untuk pembuatan video profil dengan melakukan beberapa riset lapangan untuk mencari lokasi dan mewawancari pihak dari komunitas Bandung Beatbox diantara lain ketua dan anggota komunitas Bandung Beatbox yang nantinya diolah menjadi sebuah naskah dan dibuatnya *storyline* dan *storyboard* untuk menjadi patokan dalam pengambilan gambar dan naskah pada tahap produksi.

IV.1.3 Produksi

Pada tahap produksi merupakan dilakukannya tahap-tahap pengambilan gambar dengan mengacu pada *storyline* dan *storyboard* yang sudah dibuat ketika pra produksi dan dibantu pula dengan peralatan yang sudah disiapkan sebelum melakukan proses produksi, yang nantinya pada proses ini pihak dari komunitas Bandung Beatbox atau aktor yang berperan akan diberikan arahan sesuai dengan naskah yang sudah dibuat.

IV.1.3.1 Tahap Pengambilan Gambar

Pada tahap pengambilan gambar kameramen akan mengacu pada *storyboard* yang sudah disiapkan, namun hal tersebut memungkinkan perubahan konsep yang tidak sesuai dengan *storyboard* yang sudah dibuat, dikarenakan terjadinya hal-hal tidak terduga pada saat proses pengambilan gambar ketika berada dilapangan.

1. *Extreme long shot*

Extreme long shot merupakan sebuah teknik pengambilan gambar pada video yang menampilkan objek secara luas dengan mengikut sertakan bagian dari elemen terdekat dari objek.



Gambar IV.13 *Extreme long shot*
Sumber: Data Pribadi

2. Long Shot

Long shot merupakan sebuah teknik pengambilan gambar pada video yang menampilkan seluruh objek dengan ukuran objek yang pas dengan *frame*.



Gambar IV.14 *Long Shot*
Sumber: Data Pribadi

3. Medium shot

Medium shot merupakan sebuah teknik pengambilan gambar pada video yang menampilkan objek secara terpotong dari bawah pinggang sampai atas kepala dari objek.



Gambar IV.15 *Medium shot*
Sumber: Data Pribadi

4. *Close Up*

Close up merupakan sebuah teknik pengambilan gambar pada video yang menampilkan objek secara terpotong dari bawah bahu sampai atas kepala dari objek.



Gambar IV.16 *Close up*
Sumber: Data Pribadi

5. *Cut In Shot*

Cut in shot merupakan sebuah teknik pengambilan gambar pada video yang menampilkan bagian dari objek secara rinci atau jelas.



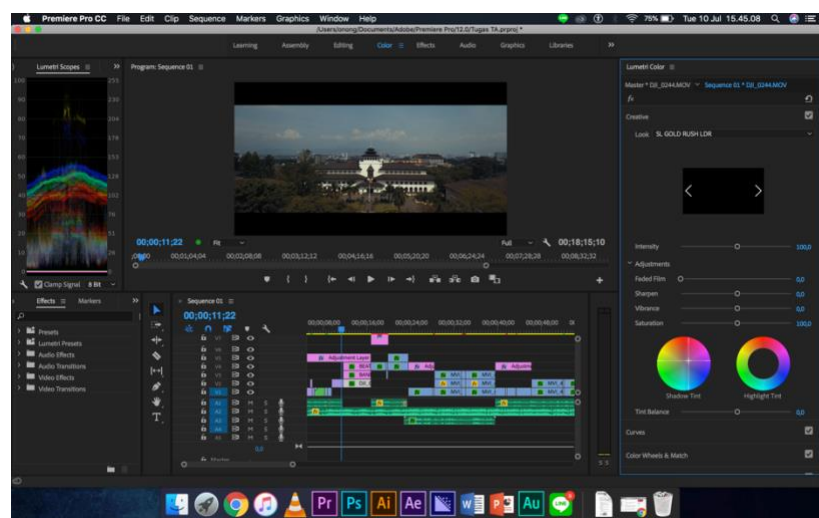
Gambar IV.17 *Cut in shot*
Sumber: Data Pribadi

IV.1.4 Pasca Produksi

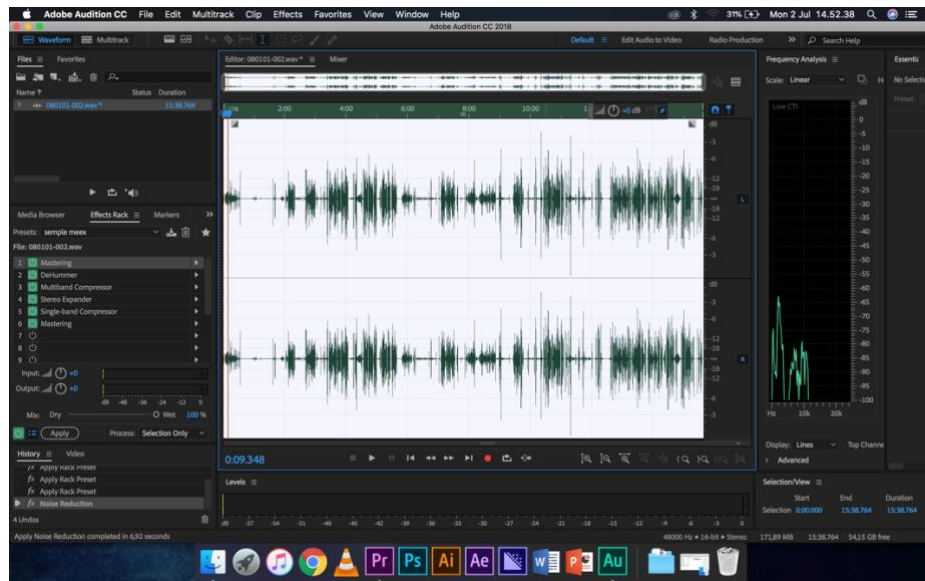
Proses pasca produksi merupakan proses dimana video akan diseleksi dan dilakukannya tahap digitalisasi atau *editing* yang kemudian akan melalui proses finishing dengan menggunakan Adobe Premiere CC, pada tahap ini video yang sudah diseleksi akan disusun menjadi sebuah *sequence* yang kemudian video tersebut akan dilakukannya proses *grading color*. Selain itu video yang sudah diseleksi pun akan ditambahkan musik latar dan *voice over* yang sudah melalui proses *editing*.



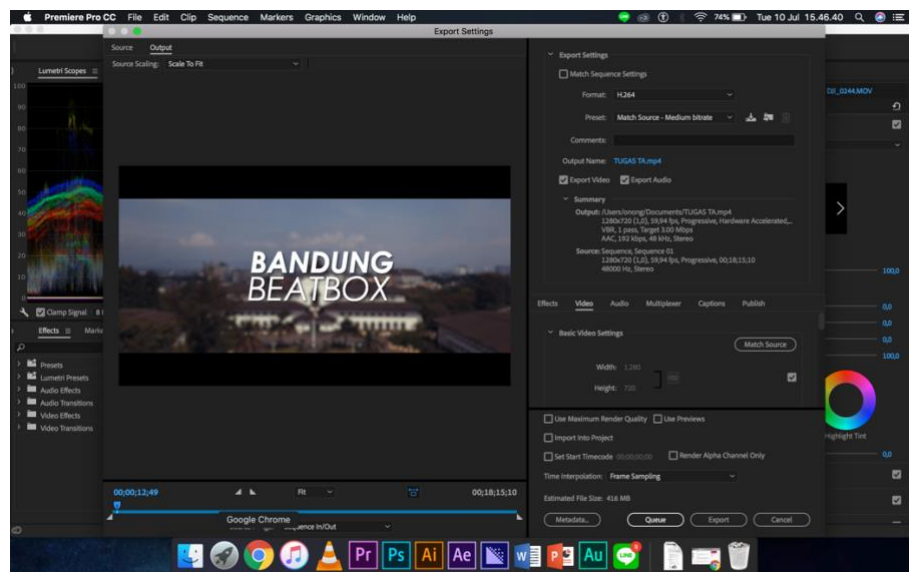
Gambar IV.18 Proses penyeleksian video dan penataan video
Sumber: Data Pribadi



Gambar IV.19 Proses *color grading* video
Sumber: Data Pribadi



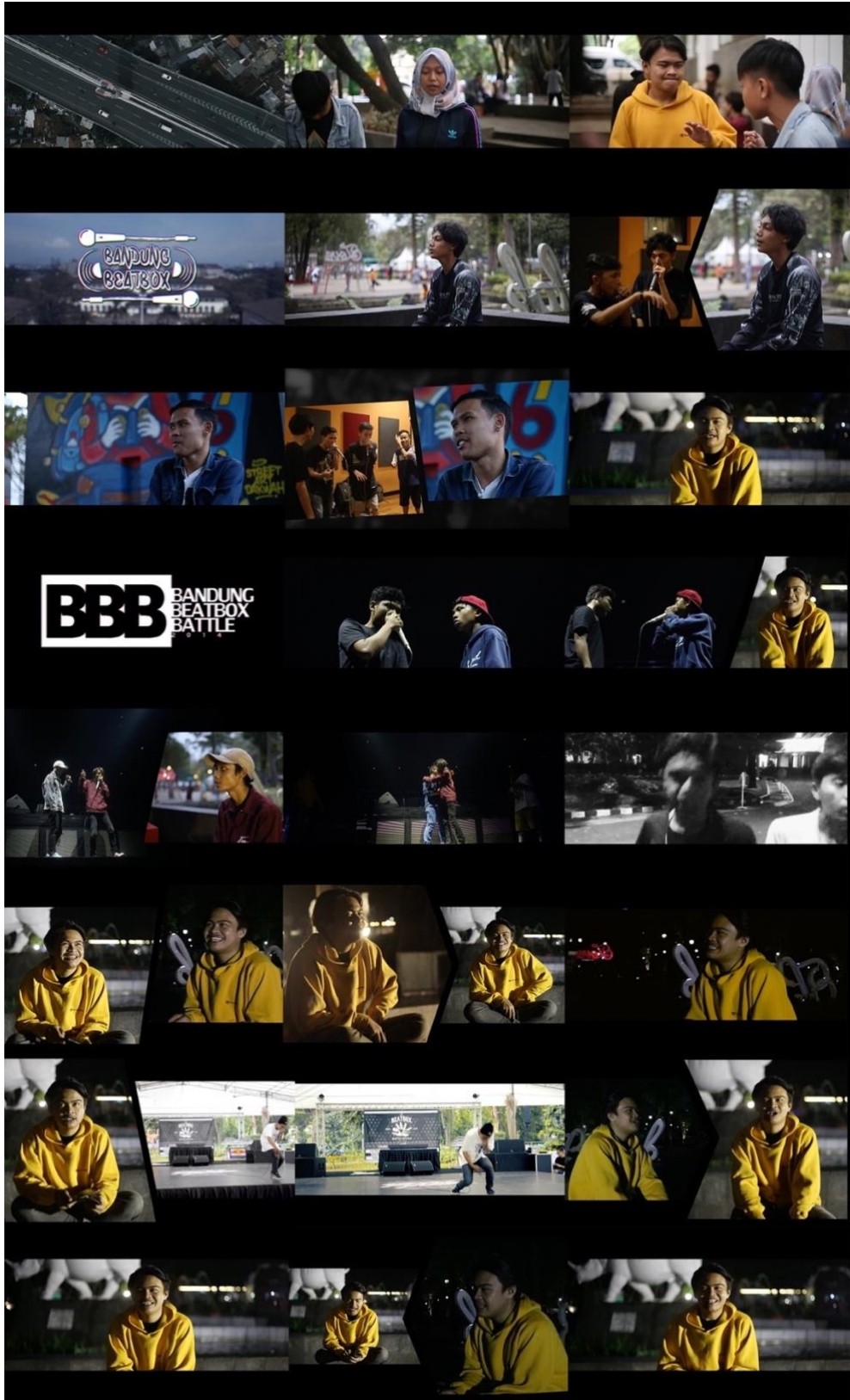
Gambar IV.20 Proses *editing* dan menghilangkan *noise* pada audio
Sumber: Data Pribadi



Gambar IV.21 Proses *render*
Sumber: Data Pribadi

IV.1.5 Hasil Media Utama

Setelah melalui beberapa proses media utama yang dihasilkan dengan ukuran video 1280x720 memiliki format video H.264 MPEG4 atau MP4 *high bitrate* selesai dan siap untuk di publisasikan secara *online* dengan melalui media sosial yang dimiliki oleh Bandung Beatbox.



Gambar IV.22 Media utama
Sumber: Data Pribadi

IV.2 Media Pendukung

- *Teaser Video*

Teaser merupakan ulasan atau cuplikan dari sebuah video, yang pada perancangan ini teaser dibuat dengan menampilkan beberapa konten dari video profil komunitas Bandung Beatbox, *teaser* yang dibuat berdurasi 30 detik dengan ukuran video 1280x720 yang memiliki format video H.264 MPEG4 atau MP4 *medium bitrate*.



Gambar IV.23 *Teaser*
Sumber: Data Pribadi

- *Video Instastory*

Video *instastory* dibuat untuk mendukung dan memberi tahu kepada khalayak sasaran bahwa video profil telah diunggah dan akan dicantumkan *link* yang dapat digeser ke atas untuk mengaksesnya agar dapat dilihat oleh khalayak sasaran, video *instastory* dibuat dengan durasi 15 detik dengan ukuran video 720x1280 yang memiliki format video H.264 MPEG4 atau MP4 *medium bitrate*.

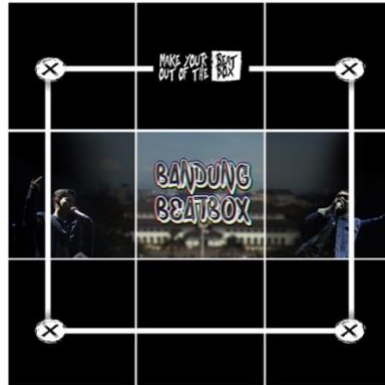


Gambar IV.24 *Instastory*
Sumber: Data Pribadi

- *Konten Instagram*

Instagram merupakan salah satu media sosial yang digunakan oleh Bandung Beatbox selain itu Instagram dapat digunakan untuk menyampaikan informasi dan promosi kepada penggunanya, Instagram memiliki fitur yang berbentuk foto atau pun video oleh karena itu konten Instagram digunakan untuk mendukung media utama yang dibuat. Pada perancangan ini video teaser akan didukung atau didampingi dengan foto dari anggota komunitas Bandung Beatbox untuk pengunggahannya konten Instagram dibuat untuk menjadi

aktifitas Bandung Beatbox dimedia sosial untuk memberikan informasi bahwa media utama akan segera diunggah.



Gambar IV.25 Konten
Sumber: Data Pribadi

- *Bandana*

Bandana merupakan sebuah aksesoris yang digunakan untuk kepala atau dapat juga digunakan sebagai masker, *bandana* dibuat sebagai media pendukung untuk menjadi identitas dari komunitas Bandung Beatbox yang dapat menjadi *merchandise* ketika Bandung Beatbox mengadakan acara yang menjadi pengingat akan media utama.

Material : Chiffon
Ukuran : 60 cm x 60 cm
Teknis : Polyflex



Gambar IV.26 *Bandana*
Sumber: Data Pribadi

- *Case mic*

Case mic merupakan sebuah aksesoris yang digunakan untuk melindungi *mic* dari goresan atau pun benturan, *case mic* dibuat sebagai media pendukung untuk menjadi identitas dari komunitas Bandung Beatbox yang dapat dipakai pada saat anggota Bandung Beatbox membawa *mic* untuk mengikuti *battle beatbox* yang akan menjadi pengingat akan media utama.

Material : Cordura
Ukuran : 25 cm x 12 cm
Teknis : Polyflex



Gambar IV.27 *Case mic*
Sumber: Data Pribadi

- *Hoodie*

Hoodie merupakan sebuah pakaian yang biasanya dipakai pada saat cuaca dingin atau bisa juga dipakai orang dikarenakan untuk memenuhi kebutuhan *fashion*, *hoodie* dibuat sebagai media pendukung yang dapat dipakai ketika anggota Bandung Beatbox mengikuti *battle* di luar kota atau pun di dalam kota yang akan menjadi identitas dari komunitas Bandung Beatbox yang dapat mengingatkan akan media utama

Material : Cotton Fleece

Ukuran : L

Teknis : Polyflex



Gambar IV.28 Hoodie

Sumber: Data Pribadi

- Stiker

Stiker merupakan sebuah aksesoris yang dapat dibagikan ketika Bandung Beatbox mengadakan acara atau pun dapat dibagikan ketika anggota dari Bandung Beatbox mengikuti *battle beatbox* sebagai *merchandise* yang dapat mengingatkan akan media utama

Material : Graftac

Ukuran : 8 cm x 6 cm

Teknis : Tinta Print



Gambar IV.29 Stiker

Sumber: Data Pribadi

- *T-shirt*

T-shirt bisa menjadi suatu identitas dari seseorang yang memakainya untuk memenuhi kebutuhan *fashionnya* *t-shirt* dibuat sebagai media pendukung untuk menjadi identitas dari komunitas yang dapat digunakan ketika Bandung Beatbox mengadakan acara atau pun mengikuti acara yang diselenggarakan oleh orang lain yang mengingatkan akan media utama.

Material : Combet 30s

Ukuran : L

Teknis : Polyflex



Gambar IV.30 *T-shirt*
Sumber: Data Pribadi

- Topi

Topi merupakan sebuah aksesoris yang dapat dipakai sebagai identitas dari seseorang topi dibuat sebagai media pendukung untuk dipakai anggota Bandung Beatbox sebagai identitas yang bisa dipakai ketika mengikuti acara atau pun mengadakan acara, selain itu topi juga dapat dibagikan sebagai *merchandise* ketika komunitas Bandung Beatbox mengadakan acara dan mengingatkan akan media utama.

Material : Famatex

Teknis : Polyflex



Gambar IV.31 Topi
Sumber: Data Pribadi

- Kalung

Kalung merupakan aksesoris yang dapat dipakai untuk memenuhi kebutuhan *fashion* dari seseorang dan dibuat sebagai media pendukung untuk dipakai oleh anggota Bandung Beatbox dan dapat dibagikan sebagai *merchandise* ketika Bandung Beatbox mengadakan acara dan mengingatkan akan media utama.

Material : Plat Alumunium

Ukuran : 7 cm x 5 cm



Gambar IV.32 Kalung
Sumber: Data Pribadi

- Gantungan kunci

Gantungan kunci merupakan sebuah aksesoris yang dibuat sebagai media pendukung untuk dibagikan ketika Bandung Beatbox mengadakan acara yang nantinya dapat mengingatkan pada media utama.

Material : Akrilik

Ukuran : 7 cm x 5 cm



Gambar IV.33 Gantungan
Sumber: Data Pribadi