

## **BAB IV. MEDIA & TEKNIS PRODUKSI**

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

Proses perancangan media utama berupa video informasi. Digunakan sebagai media informasi tentang Penyakit Botulisme Media video informasi menggunakan visual gambar yang bergerak, membahas tentang pengetahuan khalayak terhadap Penyakit Botulisme dengan menggunakan element visual agar terlihat lebih menarik, judul video ini adalah Penyakit Botulisme *Clostridium Botulinum*.

- Durasi

Durasi yang digunakan sudah cukup untuk memberikan informasi yang lengkap terkait dengan video informasi tentang Penyakit Botulisme

- Format Audio: Mp3

Format mp3 digunakan untuk menjaga hasil suara yang tetap baik serta banyak media audio *player* yang mendukung format ini.

- Format Video: H.264 Mpeg-4

Format Mp4 dalam (*codec.Mpeg-4*) digunakan untuk menjaga hasil video tetap jernih dan merupakan *stardart* format dalam video siaran.

- *Preset: High Bitrate*

Pembuatan media visual berupa video informasi dibutuhkan beberapa *software* dan *hardware* untuk membantu proses membuat video informasi pada saat pengambilan gambar dan proses *editing*.

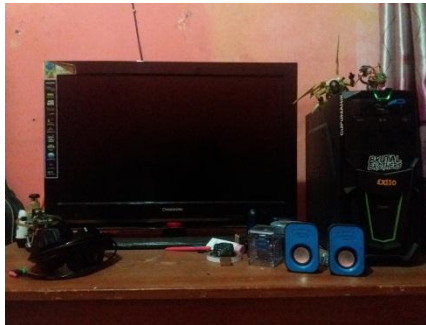
#### IV.1.1 Teknis Produksi Media

##### 1. Peralatan Hardware



Gambar IV.1 DCR-SD 1000 SONY  
Sumber: Data Pribadi

- DCR 1000 SONY  
Dcr SD-1000 merupakan kamera utama untuk merekam adegan maupun perekaman gambar dalam media informasi Penyakit Botulisme
- Komputer  
Computer pribadi merupakan salah satu perangkat elektronik untuk menyimpan maupun mengolah hasil data dari informasi Penyakit Botulisme



Gambar IV.2 Komputer  
Sumber: Data Pribadi

##### 2. Peralatan Software

- Adobe primer CC  
Merupakan software pengolah data hasil gambar dan audio dalam visual informasi Penyakit Botulisme
- Adobe illustrator

Merupakan software pengolah gambar untuk menghasilkan media pendukung pada media visual informasi Penyakit Botulisme

#### **IV.1.2 Pra Produksi**

Sebelum melakukan pengambilan gambar, dilakukan riset lapangan meliputi adegan dan riset wawancara,

#### **IV.1.3 Produksi**

Dilakukanya pengambilan gambar dengan peralatan dan persiapan dan take shot ke tempat yang telah ditentukan.

##### **IV.1.3.1 Tahap Pengambilan Gambar**

Tahap pengambilan gambar mengacu pada story bord, namun saat dilapangan memungkinkan untuk melakukan improvisasi

- *Close up*



Gambar IV.3 *Close up*  
Sumber Data Pribad

Close up merupakan pengambilan gambar yang lebih dekat mencakup area objek dengan detail.

- *Medium Close up*



Gambar IV4 *medium Close up*  
Sumber Data Pribadi

Medium close up memungkinkan objek berada setengah tubuh lebih dekat didalam frame kamera.

- *Long shot*



Gambar IV.5 longshot  
Sumber Data Pribadi

Longshot adalah pengambilan objek secara jauh memungkinkan objek terekam dari atas tubuh hingga bagian bawah tubuh.

#### **IV.1.4 Paska produksi**

Setelah dilakukannya produksi makan selanjutnya memsauki proses editing, dimana gambar akan diolah berupa pemotongan serta pengeditan durasi dengan menggunakan adobe premiere CC 2015



Gambar IV.6 Proses Editing  
Sumber Data Pribadi

#### IV.1.5 Media Utama

Setelah tahap produksi selesai, maka video informasi menghasilkan dengan ukuran video 720x560 format Mp4 (mpeg-4-H.264) *high bitrate* untuk menghasilkan kualitas gambar yang lebih baik dan terlihat lebih jelas. Format Mp4 ini juga mendukung banyak media *player* sebagai pemutar video. Penempatan media utama berada di jejaring sosial youtube.



Gambar IV.7 *Opening* Media Utama  
Sumber Data Pribadi

Pembukaan menggunakan bumper *glitch* dengan ikon karakter dari bakteri penyakit botulisme, menggunakan bumper sebagai tanda pengenalan karakter dari bakteri penyakit botulisme.



Gambar IV.8 Pengenalan Kota Badnung  
Sumber Data Pribadi

Pengenalan kota bandung dimana memperkenalkan salah satu ikon kota bandung yaitu Gedung Sate.



Gambar IV.9 Memperkenalkan Aktor Pertama  
Sumber Data Pribadi

Memperkenalkan aktor pertama yang akan mencari informasi pengetahuan masyarakat mengenai penyakit botulisme di Kota Bandung





Gambar IV.10 Perkenalan Aktor Pertama  
Sumber Data Pribadi

Aktor memperkenalkan diri serta memberikan maksud dan tujuan dari pembuatan video *vlogger*.



Gambar IV.11 Aktor Sedang Berkomunikasi Dengan Khalayak  
Sumber Data Pribadi

Aktor sedang berkomunikasi dengan khalayak di gasibu dengan maksud bertanya kepada audience desawa awal yang sering berolahraga mengenai pengetahuan informasi terkait penyakit botulisme. Serta memberikan informasi kepada khalayak mengenai penyakit botulisme



Gambar IV.12 Memperkenalkan Aktor Kedua  
Sumber Data Pribadi

Memperkenalkan aktor kedua yang akan mencari informasi pengetahuan masyarakat mengenai penyakit botulisme di Kota Bandung



Gambar IV.13 Perkenalan Aktor Kedua  
Sumber Data Pribadi

Aktor memperkenalkan diri serta memberikan maksud dan tujuan dari pembuatan video *vlogger*.





Gambar IV.14 Aktor Sedang Berkomunikasi Dengan Khalayak  
Sumber Data Pribadi

Aktor sedang berkomunikasi dengan khalayak di Braga dengan maksud bertanya kepada *audience* desawa awal yang sedang melakukan aktifitas mengenai pengetahuan informasi terkait penyakit botulisme. Serta memberikan informasi kepada khalayak mengenai penyakit botulisme



Gambar IV.15 Aktor Akan Mendengar infromasi di Dinas Kesehatan  
Sumber Data Pribadi

Aktor memberika arahan dan membawa penonton teapatnya ke dinas kesehatan Kota Bandung dimana akan mendengarkan arahan dan informasi yang tepat mengenai penyakit botulisme.



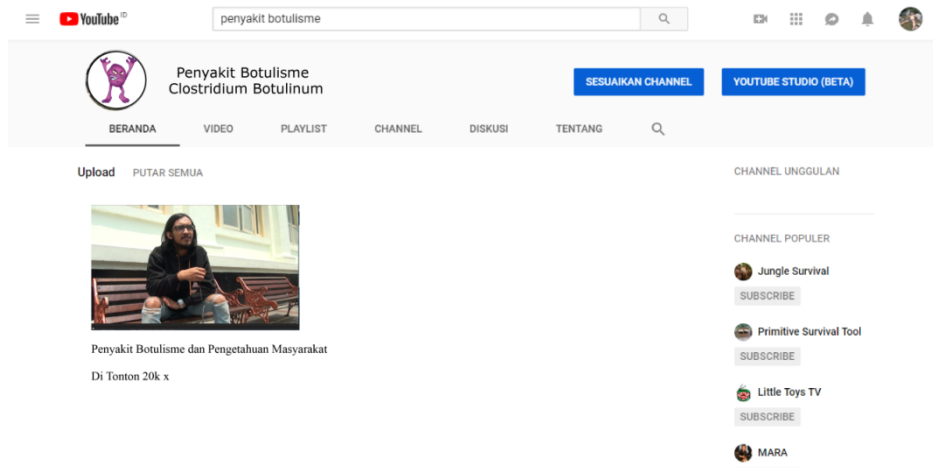
Gambar IV.16 Aktor Narasumber Ahli  
Sumber Data Pribadi

Pakar ahli sebagai narasumber yang akan menjelaskan secara menyeluruh mengenai penyakit botulisme dari informasi terkait, gejala, pengobatan serta faktor faktor utama dari penyakit botulisme



Gambar IV.17 Aktor Mnutup Pembahasan  
Sumber Data Pribadi

Aktor memberikan arahan dari informasi yang telah didapat dengan tepat dan membuat pernyataan agar lebih mengetahui dan terhindar dari penyakitnya.



Gambar IV.18 Penempatan Media  
Sumber Data Pribadi (11/02/19)

Penempatan media utama di jejaring sosial *youtube* akan mempermudah khalayak ketika mencari pengetahuan mengenai penyakit botulisme.

#### IV.1.6 Media Pendukung

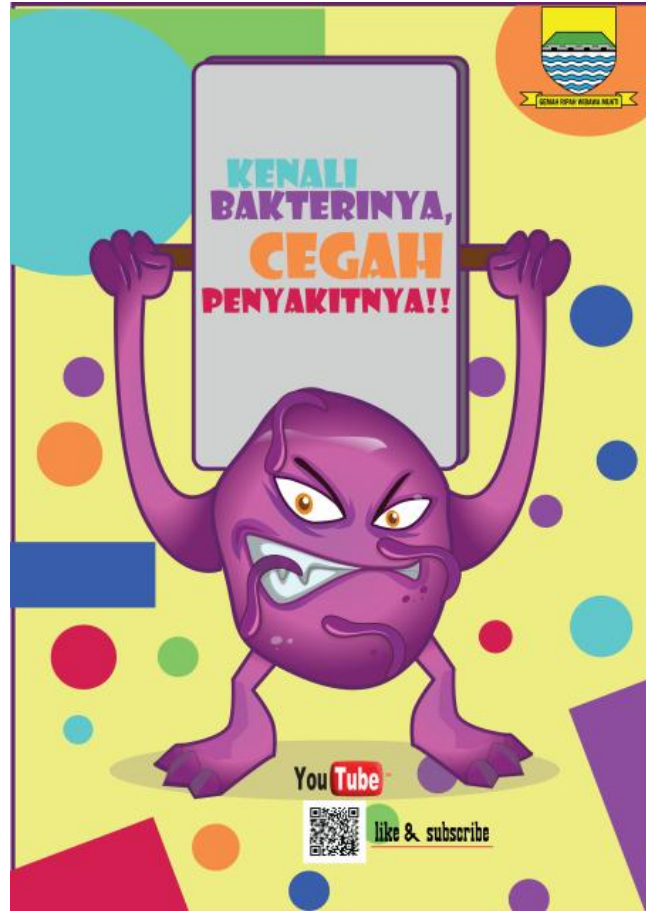
- **Poster**

Poster merupakan gabungan dari beberapa gambar, font, serta layout, poster ini menggunakan desain vektor berjenis *fleet design* animasi ikonik dimana sesuai dengan dengan target *audience* dewasa awal yang masih memiliki ketertarikan terhadap animasi dan sesuai dengan *Consumer Journey*, poster dapat berguna sebagai pemberi pesan, poster dapat digunakan di masing dinas kesehatan saat melakukan penyuluhan, dicetak offset agar dapat ditempatkan di tempat-tempat yang berbeda.

Material : *Art Paper* 150gsm

Ukuran : A3 (29,7cm x 42cm)

Teknis : Offset



Gambar IV.19 Poster  
Sumber Data Pribadi

- ***X-banner***  
***x-banner*** merupakan salah satu media pendukung yang dapat digunakan saat rumah sakit melakukan penyuluhan kepada masyarakat. *X-banner* ini menggunakan desain vektor berjenis *fleet design* animasi ikonik dimana sesuai dengan dengan target *audience* dewasa awal yang masih memiliki ketertarikan terhadap animasi dan sesuai dengan *Consumer Journey*  
Material : Outdoor  
Ukuran : 160cm x 60 cm  
Teknis : Cetak Digital



Gambar IV.20 X-banner  
Sumber Data Pribadi

- **Teaser**  
*Teaser* merupakan gambaran poin komunikasi dari media utama, dapat diakses dan dilihat di media sosial,  
Material ; Media sosial  
Ukuran : Video: H.264 Mpeg-4



Gambar IV.21 Teaser Media Sosial  
Sumber Data Pribadi

- **Poster 2D**

Poster 2D merupakan poster costum yang tegak berdiri, serta menjadi salah satu media pendukung yang dapat digunakan saat rumah sakit melakukan penyuluhan kepada masyarakat. Poster 2D ini menggunakan desain vektor berjenis *fleet design* animasi ikonik dimana sesuai dengan dengan target *audience* dewasa awal yang masih memiliki ketertarikan terhadap animasi dan sesuai dengan *Consumer Journey*

Material : sticker ritrama

Ukuran : 150 cm x 120 cm





Gambar IV.22 Poster 2D  
Sumber Data Pribadi

- **T-Shirt**  
*T-shirt* merupakan pakaian yang digunakan sehari-hari, t-shirt pada media pendukung dapat dibagikan kepada khalayak sasaran di rumah sakit saat sedang melakukan penyuluhan, *t-shirt* ini menggunakan desain vektor berjenis *fleet design* animasi ikonik dan teks agar menarik ditambahkan penggunaan warna yang sesuai dengan karakteristik warna yang digunakan, cetak offset dipakai untuk memenuhi banyaknya khalayak yang datang saat penyuluhan dengan jumlah lebih dari 500 cetakan.

Material : Cotton Combad 20s

Ukuran : all size

Teknis : Offset



Gambar IV.23 *T-Shirt*  
Sumber Data Pribadi

- ***Tote Bag***  
Tote bag merupakan salah satu media pendukung dari media informasi Penyakit Botulisme. Tote bag biasa digunakan sebagai alat pengangkut barang, dan dmedia ini dapat dibagikan ketika rumash sakit maupun dinas terkait melakukan penyuluhan. *Tote bag* ini menggunakan desain vektor berjenis *fleet design* animasi ikonik dan teks agar menarik ditambahkan penggunaan warna yang sesuai dengan karakteristik warna yang digunakan,cetak offset dipakai untuk memenuhi banyaknya khalayak yang datang saat penyuluhan dengan jumlah lebh dari 500 cetakan. Material : Canvas Teknis : Offset



Gambar IV.24 tote bag  
Sumber Data Pribadi

- **Pin**  
Media pin dapat berguna sebagai hiasan untuk tas, jaket *jeans* dan lain – lain. Dengan media ini khalayak sasaran dapat sekilas mengetahui maksud dan tujuan dari media utamanya. Desain pin ini menggunakan desain vektor berjenis *fleet design* animasi ikonik dan teks agar menarik ditambahkan penggunaan warna yang sesuai dengan karakteristik warna yang telah ditentukan, Media dapat dibagikan ketika penyuluhan, cetak offset dipakai untuk memenuhi banyaknya khalayak yang datang saat penyuluhan dengan jumlah lebih dari 500 cetakan.

Material : Akrilik

Ukuran : 7 cm x 4.9 cm

Teknis : Offset



Gambar IV.25 Pin  
Sumber Data Pribadi

- **Gantungan Kunci**

Gantungan kunci merupakan media yang sering digunakan sebagai media yang menunjukkan suatu identitas media informasi. Gantungan kunci ini menggunakan desain vektor berjenis *fleet design* animasi ikonik dan teks agar menarik ditambahkan penggunaan warna yang sesuai dengan karakteristik warna yang telah ditentukan. Media dapat dibagikan ketika penyuluhan, cetak offset dipakai untuk memenuhi banyaknya khalayak yang datang saat penyuluhan dengan jumlah lebih dari 500 cetakan.

Material : Akrilik

Ukuran : 7 cm x 4.9 cm

Teknis : Offset



Gambar IV.26 Gantungan Kunci  
Sumber Data Pribadi

- ***Tumbler***  
Tumbler merupakan media yang dapat menjadi pengingat, dan dapat digunakan dalam kehidupan sehari-hari. Dengan media ini, khalayak sasaran dapat sekilas mengetahui maksud dan tujuan dari media utamanya. Ini menggunakan desain vektor berjenis *fleet design* animasi ikonik dan teks agar menarik. Ditambahkan penggunaan warna yang sesuai dengan karakteristik warna yang telah ditentukan. Media dapat dibagikan ketika penyuluhan, cetak offset dipakai untuk memenuhi banyaknya khalayak yang datang saat penyuluhan dengan jumlah lebih dari 500 cetakan.

Material : Plastik

Ukuran : Tinggi 19 cm, Diameter 8cm

Teknis : Offset



Gambar IV.27 Tumbler  
Sumber Data Pribadi

- **Stiker**

Stiker merupakan media yang sering digunakan sebagai media yang menunjukkan suatu identitas media informasi. Media ini banyak digunakan karena lebih praktis dapat ditempelkan dimana saja. Stiker ini menggunakan desain vektor berjenis *fleet design* animasi ikonik dan teks agar menarik ditambahkan penggunaan warna yang sesuai dengan karakteristik warna yang telah ditentukan Media ini dapat dibagikan untuk yang berkonsultasi atau para pasien di rumah sakit. cetak offset dipakai untuk memenuhi banyaknya khalayak yang datang saat penyuluhan dengan jumlah lebih dari 500 cetakan.

Material : Kertas *Stiker vinyl*

Ukuran : 10cm x 6 cm

Teknis : Offset





Gambar IV.28 Stiker  
Sumber Data Pribadi