BAB IV. MEDIA & TEKNIS PRODUKSI

IV.1 Teknis Media

IV.1.1 Perlengkapan Pengambilan Gambar

A. Kamera

a. Canon 70D

Ukuran 139.0 x 104.3 x 78.5mm, berat 755 g / 26.7ons, ukuran layar 3.0 *in*, 20 megapiksel, resolusi layar 1.04k *dots*, resolusi video 1920 x 1080, format video MOV, *ISO Range* 100-6400.



Gambar IV.1 Kamera Canon 70D
Sumber: http://www.canon.co.id/personal/products/interchangeable-lens-camera/dslr-eos/eos-70d-body?languageCode=ID#specificationAnchor.jpg
(Diakses pada 17/06/2016)

b. Canon 700D

Ukuran 133.1 x 99.8 x 78.8mm, berat 580g/ 20.5 ons, ukuran layar 3.0 *in*, *18* megapiksel, resolusi layar 1.04k *dots*. resolusi video 1920 x 1080, format video MOV, *ISO Range* 100-6400.



Gambar IV.2 Kamera Canon 70D
Sumber: http://www.canon.co.id/personal/products/interchangeable-lens-camera/dslr-eos/eos-700dkit-efs18-55is-stm?languageCode=ID#specificationAnchor.jpg
(Diakses pada 17/06/2016)

c. Canon 60D

Ukuran 14.5 x 10.6 x 7.9 cm, berat 0.75 kg, warna hitam, ukuran layar 3.0 *in*, 18 megapiksel, resolusi layar 1.04k *dots*, baterai *Li-ion*, format foto JPEG dan RAW, ukuran file foto 5184 x 3456, format video MOV, video HD, resolusi video 1920 x 1080, layar LCD.



Gambar IV.3 Kamera Canon 60D
Sumber: http://www.dpreview.com/reviews/canoneos60d.jpg
(Diakses pada 17/06/2016)

d. Action Cam

Sensor kamera 12 megapiksel, *Apeerture* lensa f/2.8, *Autofocus*, lensa *wide*, ukuran video 1080p, 60fps/720p *memory microSD* sampai 32GB, baterai Li-ion 3.7V 1050mah. Action Cam digunakan untuk pengambilan gambar POV.



Gambar IV.4 Action Cam
Sumber: Dokumentasi Pribadi
(17/06/2016)

B. Lensa

a. Lensa kit Canon 18–55mm f/3.5–5.6

Lensa kit digunakan untuk pengambilan gambar *wide* dan ketika *scene* aksi.



Gambar IV.5 Lensa Kit Canon
Sumber: http://anggrainiws.blogspot.co.id/2015/05/7-keistimewaan-lensa-kit-yang-sering-di.html.jpg
(Diakses pada 17/06/2016)

b. Lensa Canon 50mm f/1.8

Lensa 50mm digunakan untuk mendapatkan bokeh dalam pengambilan gambar.



Gambar IV.6 Lensa Canon 50mm
Sumber: http://www.the-digital-picture.com/Reviews/Canon-EF-50mm-f-1.8-STM-Lens.aspx.jpg
(Diakses pada 17/06/2016)

C. Tripod

Vanguard MK-4 , tinggi maksimum 63 3/4 *in*, diameter kaki 27mm, berat 3.26 kg



Gambar IV.7 Tripod Vanguard MK-4
Sumber: http://www.freestylephoto.biz/12606-Vanguard-MK-4-Backpack-andamp-Travel-Tripod.jpg
(Diakses pada 17/06/2016)

D. Laptop

Laptop merk Acer, tipe Aspire 4752g, digunakan untuk merekam audio ketika pengambilan gambar berlangsung, serta menyimpan data dari kartu memori kamera.



Gambar IV.8 Laptop Acer
Sumber: Dokumentasi Pribadi
(17/06/2016)

E. Gadget

Iphone 4S digunakan untuk merekam audio yang dihubungkan pada laptop pada saat pengambilan gambar.

IV.1.2 *Software* Penunjang

- Adobe Premiere Pro CS6

  Adobe Premiere merupakan *software editing* video. Digunakan untuk menyunting video *offline.*

- Adobe After Effect CS6

  Adobe After Effect merupakan *software* untuk kebuthan *motion graphics.* Digunakan untuk menyunting video *online,* dan animasi.

- Adobe Illustrator CS6

  Adobe Illustrator adalah *software* editor grafis vektor, digunakan untuk membuat kebutuhan video dan media pendukung.

- Adobe Photoshop CS6

Adobe Photoshop adalah *software* yang dikhususkan untuk pengeditan foto/gambar dan pembuatan efek. Digunakan untuk menyunting foto dan media pendukung.

- Fruity Loops Studio 12

  Fruity Loops adalah *software* untuk merekam, mengubah, dan membuat audio. Membuat soundtrack berupa instrument piano dan drum.

- Cubase LE 6

  Cubase adalah *software* untuk merekam, mengubah, dan membuat audio. Merekam *voice over* dan instrument gitar.

- Izotope Ozone 7

  Digunakan untuk *mastering* audio setelah video siap untuk di*render*.

- Mic Room

  Dengan menggunakan Iphone yang tehubung dengan laptop, apikasi Mic Room digunakan untuk merekam audio ketika pengambilan gambar berlangsung.

IV.2 Teknis Produksi

Teknis produksi merupakan tahap akhir dari setiap proses yang telah disusun. Tahap ini berisikan seluruh materi yang telah dikumpulkan.

IV.2.1 Teknis Produksi Media Utama

A. Praproduksi

a. Penentuan *crew*

- Produser : Afrizal Nasrun
- Sutradara : Reyza Alvaraby
- Asisten Sutradara : Cadra Adiwiguna
- Kameramen : Reyza Alvaraby, M. Rizqy CA, Wisnu Prasetyo
- Editor : Reyza Alvaraby
- Penata Musik : Reyza Alvaraby
- *Voice Over* : Vivanny Alviary

- Suporter : Go Fresh Media, Fireworks Film Company, Parkour Bandung, Metamorphose Crew, kelas DKV-7 ‘2012

b. Penentuan tema

Tema yang digunakan dalam pembuatan video ini yaitu tutorial teknik dasar parkour untuk pemula.

c. Penentuan waktu dan tempat

Pengambilan gambar berjalan selama dua hari yaitu:

- Hari pertama

  Pengambilan gambar pertama dilaksanakan pada tanggal 3 Juni 2016 di Universitas Pendidikan Indonesia. Pengambilan gambar dimulai pukul 13.00 – 17.00 WIB. Dikarenakan kondisi cuaca yang tidak mendukung maka pengambilan gambar tidak bisa diselesaikan dalam satu hari.

- Hari kedua

  Pengambilan gambar kedua dilanjutkan pada tanggal 5 Juni 2016 yang berlokasi di Institut Teknologi Bandung. Pengambilan gambar dimulai pada pukul 14.45 – 18.00 WIB.

B. Produksi

Proses pengambilan gambar pada hari pertama menggunakan kamera Canon 70D, Canon 700D dan Action Cam. Jenis *shot* yang digunakan antara lain *medium shot, long shot,* dan *close up.* Sudut pengambilan gambar menggunakan *eye level*, *high angle* dan *low angle.* Untuk merekam audio dalam pengambilan gambar menggunakan aplikasi Iphone bernama Mic Room yang dihubungkan langsung pada laptop.

Proses pengambilan gambar pada hari kedua menggunakan kamera Canon 60D dan untuk merekam audio menggunakan audio bawaan dari kamera

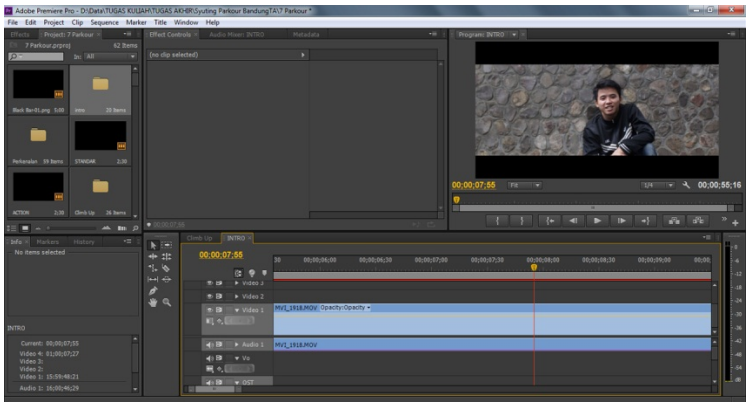
Canon 60D. Lensa yang digunakan yaitu Canon 50mm f/1.8 dan lensa kit Canon 18–55mm f/3.5–5.6.

C. *Post* Produksi

Dalam tahapan *post* produksi diawali dengan pemilihan gambar dan audio yang telah dipindahkan ke laptop. Setelah materi terkumpul maka editor melanjutkan ke tahap *editing.*

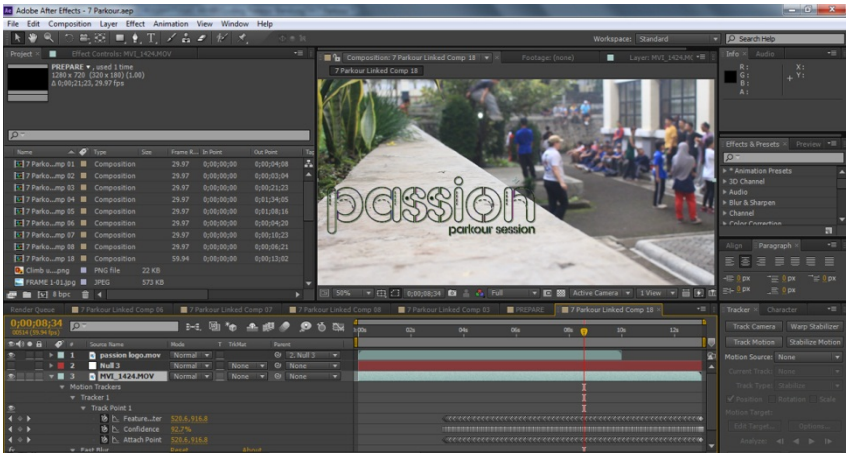
D. *Editing*

Pada proses *editing*, editor menggunakan aplikasi Adobe Premiere CS6. Diawali dengan mengedit *offline* yaitu menautkan beberapa gambar yang akan digunakan ke dalam *timeline*.



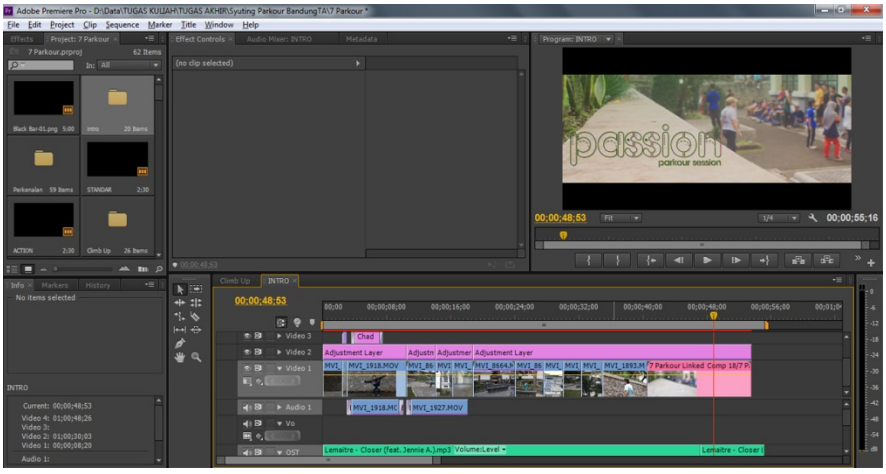
Gambar IV.9 Seleksi Video *Offline*
Sumber: Dokumentasi Pribadi
(17/06/ 2016)

Setelah proses offline selesai maka dilanjutkan dengan *editing online,* yaitu dengan menautkan gambar dari *project* Premiere ke After Effect. Pada aplikasi After Effect editor melakukan teknik *track motion* untuk menambahkan elemen visual agar terlihat seakan-akan nyata.



Gambar IV.10 Pengaplikasian *track motion* pada After Effect
Sumber: Dokumentasi Pribadi
(17/06/ 2016)

Setelah tahap *online* selesai maka editor kembali menggunakan Adobe Premiere untuk tahap *Color Grading*. Proses ini diawali dengan membuat *adjustment layer* dan diletakan diatas gambar yang akan di *finishing.* Setelah itu editor menambahkan efek seperti merubah warna, *brightness* dan *contrast*, disesuaikan dengan *backsound* agar tidak membosankan.



Gambar IV.11 Pengaplikasian *Color Grading*
Sumber: Dokumentasi Pribadi
(17/06/ 2016)

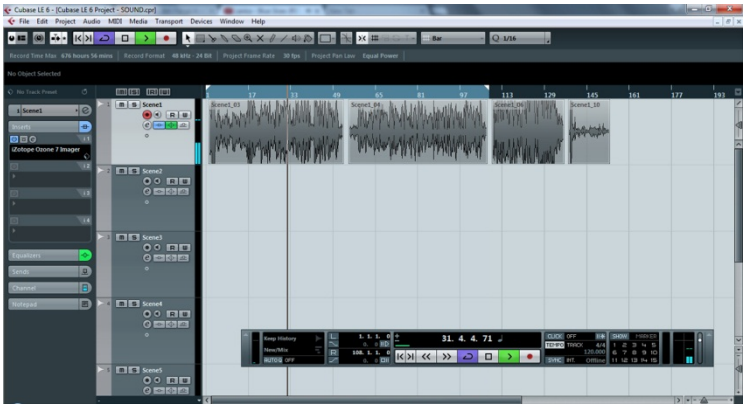
E. *Audio Recording* & *Voice Over*

Dari beberapa video editor menautkan beberapa *voice over* untuk memperjelas materi yang disampaikan. Dalam proses *voice over* dilakukan dengan merekam narasi menggunakan aplikasi Mic Room pada Iphone sebagai perantara, lalu dihubungkan langsung pada komputer.



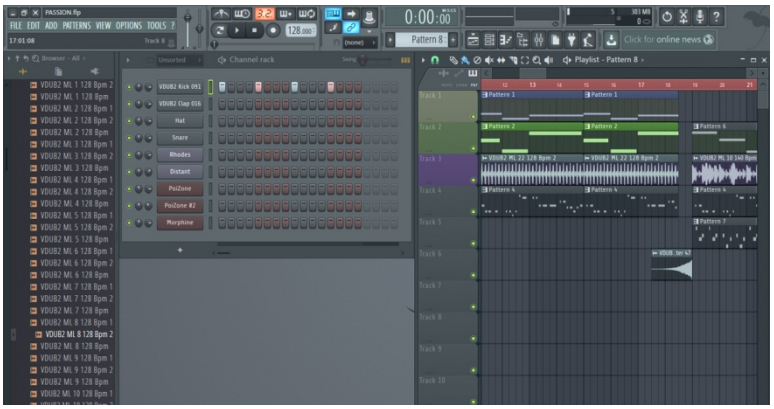
Gambar IV.12 Aplikasi Mic Room
Sumber: Dokumentasi Pribadi
(17/06/ 2016)

Setelah terpasang pada komputer maka, tahap selanjutnya adalah merekam *voice over* menggunakan program Cubase LE 6. Selain *voice over* program ini digunakan untuk merekam instrument gitar untuk dijadikan *backsound* pada video.



Gambar IV.13 Tahap *recording*
Sumber: Dokumentasi Pribadi
(17/06/ 2016)

Untuk tahap pembuatan instrument pada *backsound* menggunakan program Fruity Loops Studio 12, proses diawali dengan membuat *beat* yang sesuai dengan video, dilanjutkan dengan menambah instrument lainnya seperti suara *synthesiser* dan piano.



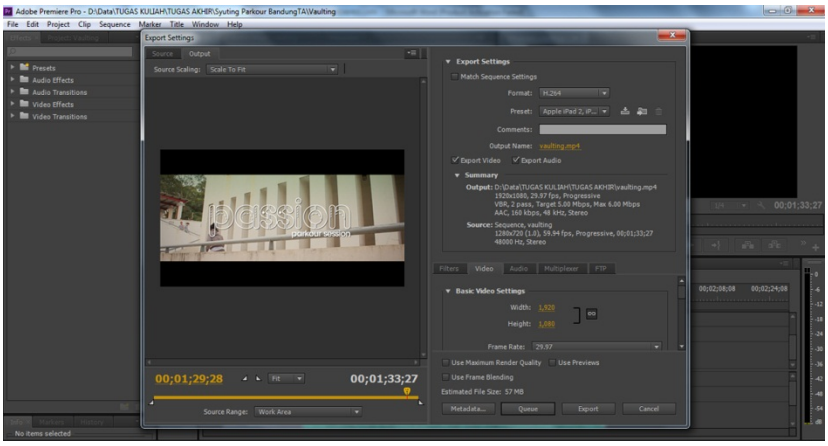
Gambar IV.14 Pembuatan *backsound*
Sumber: Dokumentasi Pribadi
(17/06/ 2016)

Pada tahap akhir setelah *recording* dan *mixing* maka dilanjutkan dengan tahap *audio mastering*. *Audio mastering* merupakan tahap final agar audio bisa menghasilkan kualitas yang lebih baik. Proses mastering menggunakan program Izotope Ozone 7.

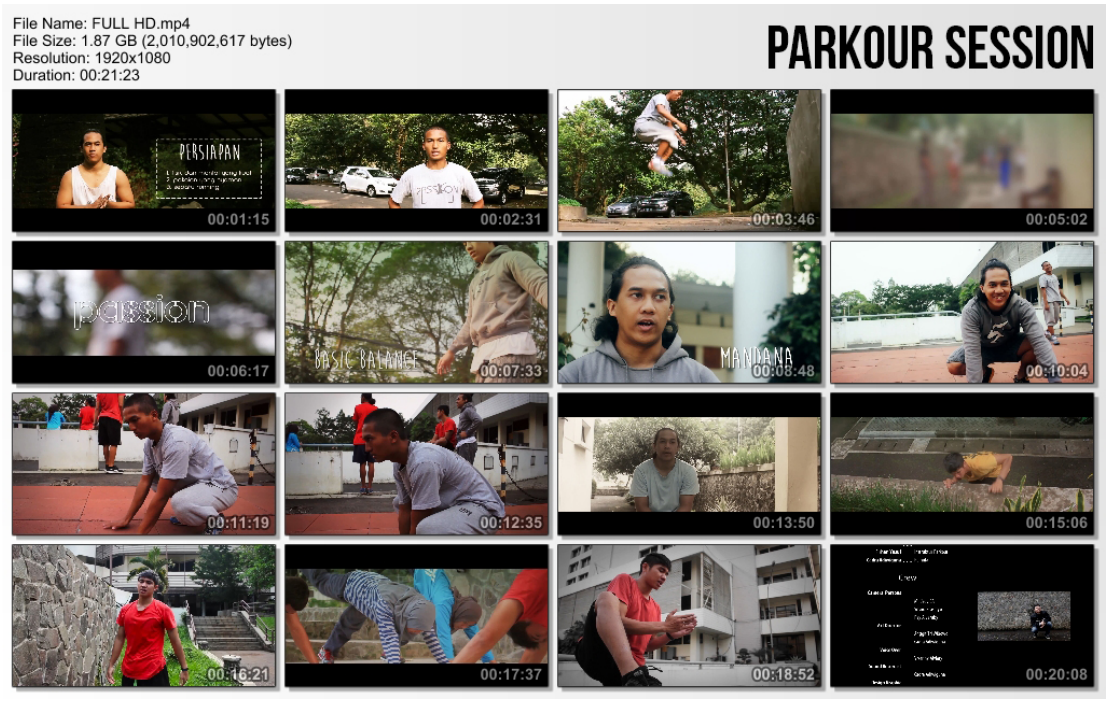


Gambar IV.15 Proses Mastering Audio
Sumber: Dokumentasi Pribadi (17/06/ 2016)

Setelah proses *mastering* selesai maka editor kembali melanjutkan ke tahap *rendering video.* Hasil akhir dari video menggunakan format MP4 dengan ukuran 1920 x 1080.



Gambar IV.16 Proses Rendering
Sumber: Dokumentasi Pribadi
(17/06/ 2016)



Gambar IV.17 Hasil Akhir Video
Sumber: Dokumentasi Pribadi
(17/06/ 2016)

IV.2.2 Teknis Produksi Media Pendukung

A. Brosur

Proses pembuatan media brosur menggunakan program Adobe Illustrator CS 6 dan Adobe Photoshop CS6. Berisikan tutorial teknik dasar parkour untuk pemula. Ukuran brosur A4 (29.7 x 21 cm) dengan bahan *artpaper* 120 gram. Untuk teknik pencetakan dalam jumlah banyak akan menggunakan mesin offset yang diawali dengan membuat plat alumunium untuk dipasang di mesin cetak offset dilanjutkan dengan menyiapkan berbagai warna tinta yang dibutuhkan dan pada tahap akhir brosur siap untuk dicetak dan dipotong.



Gambar IV.18 *Mock Up* Brosur
Sumber: Dokumentasi Pribadi (17/06/ 2016)

B. Kaos

Membuat enam desain Kaos dengan ukuran sablon A3, untuk teknik pencetakan dalam jumlah banyak akan menggunakan metode sablon manual agar warna pada pakaian lebih keluar, meskipun proses pembuatan memakan waktu lebih lama. Sablon pada baju berisikan enam desain berbeda menjelaskan satu teknik dasar parkour.










JUMPING
LANDING


7 TEKNIK DASAR PARKOUR UNTUK PEMULA
MELOMPAT
DENGAN STATIS MENUJU
SATU TITIK , DIAKHIRI
DENGAN MENDARAT
MENGGUNAKAN SEPERTIGA
KAKI BAGIAN DEPAN
(BALL OF FEET)
passion


BALANCE


7 TEKNIK DASAR PARKOUR UNTUK PEMULA
MENJAGA KESEIMBANGAN
DI ATAS OBSTACLE
passion



Gambar IV.19 *Mock Up* Kaos
Sumber: Dokumentasi Pribadi
(17/06/ 2016)

C. X-*Banner*

X-*Banner* promosi DVD teknik dasar parkour untuk pemula, berukuran 60 x 160cm. Menggunakan bahan flexy Cina.



Gambar IV.20 Mock Up X-Banner
Sumber: Dokumentasi Pribadi
(17/06/ 2016)

D. Poster

Membuat poster dari hasil pengambilan gambar yang menunjukan seorang praktisi parkour sedang fokus berlatih. Pada bagian *headline* tulisan Teknik Dasar Parkour Untuk Pemula, Berukuran A3 (29.7 x 42 cm) dengan bahan artpaper 150 gram.



Gambar IV.21 Poster
Sumber: Dokumentasi Pribadi
(17/06/ 2016)

E. Stiker

Membuat stiker berisikan teknik dasar parkour, menggunakan stiker berbahan *vinyl* transparan.



Gambar IV.22 stiker
Sumber: Dokumentasi Pribadi
(17/06/ 2016)

F. Drawstring Bag

Tas dengan menampilkan nama tujuh teknik dasar parkour , dengan ukuran 35 x 40cm dengan bahan sthenolid.



Gambar IV.23 *Drawstring Bag*
Sumber: Dokumentasi Pribadi
(17/06/ 2016)