BAB IV. TEKNIS PRODUKSI DAN APLIKASI MEDIA

IV.1 Teknis Produksi Media

Proses pembuatan video *Motion Graphic* dimulai dengan membuat sinopsis terlebih dahulu, sinopsis digunakan sebagai patokan cerita agar tidak bingung saat proses pembuatan video. Setelah sinopsis selesai dibuat, lalu sinopsis dikembangkan menjadi *storyline*. Lalu *storyline* dijadikan patokan untuk menyusun *storyboard* yang berisi sketsa-sketsa antar *scene* yang akan ada didalam video. Dalam pembuatan karakter yang ada didalam video, dilakukan sketsa terlebih dahulu, dan nantinya akan dilakukan proses *scanning* untuk memudahkan dalam proses digital pembuatan karakter.

Proses pembuatan karakter kedalam digital dilakukan dengan menggunakan s*oftware* adobe ilustrator cs6 dengan proses *tracing* dari sketsa yang sudah dibuat.

- Karakter Andy

  Karakter andy adalah karakter Sindrom Asperger dengan ciri-ciri ekspresi wajah yang datar.



Gambar Gambar VI.1 proses pembuatan karakter Andy
Sumber: Dokumen pribadi (2016)

- Karakter Sany

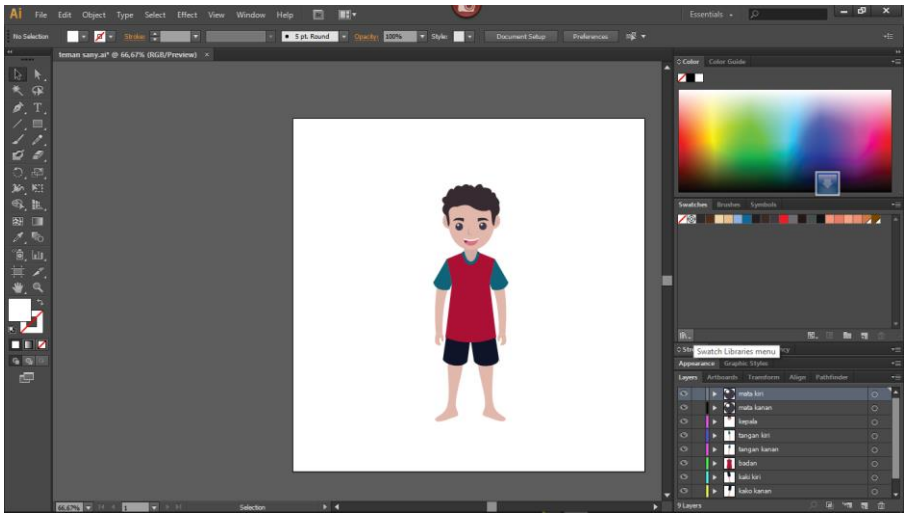
  Karakter Sany digambarkan sebagai adik dari Andy yang ceria, hal ini ditujukan untuk membedakan antara pengidap Sindrom Asperger dengan anak-anak pada umumnya.



Gambar Gambar VI.2 proses pembuatan karakter Sany
Sumber: Dokumen pribadi (2016)

- Karakter Rudi

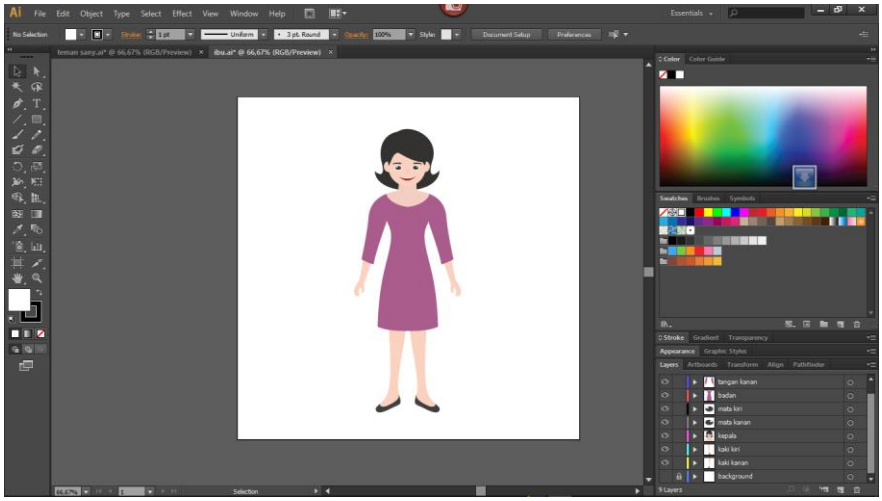
  Karakter Rudi adalah teman Sany yang digambarkan sebaga anak yang ceria seperti Sany.



Gambar Gambar VI.3 proses pembuatan karakter Rudi
Sumber: Dokumen pribadi (2016)

- Karakter ibu

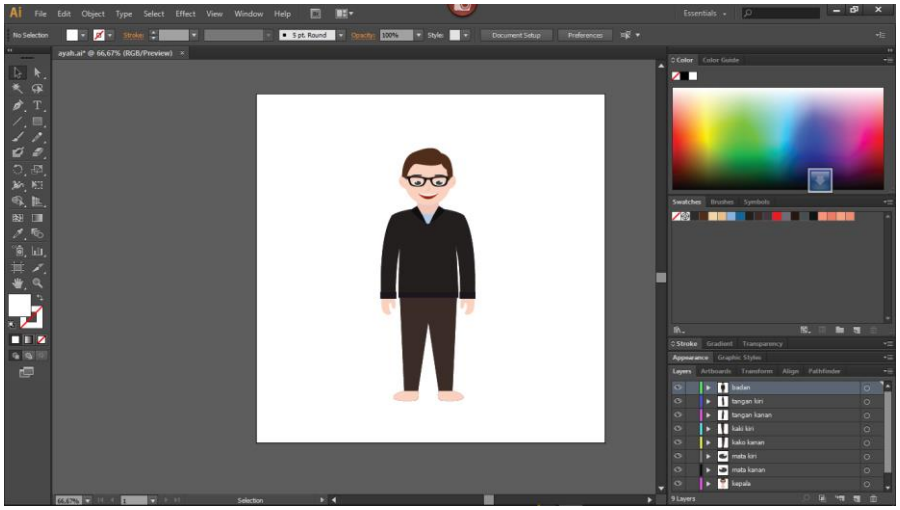
  Karakter ibu digambarkan sebagai ibu yang ceria dan digambarkan sebagai ibu yang modern.



Gambar Gambar VI.4 proses pembuatan karakter Ibu
Sumber: Dokumen pribadi (2016)

- Karakter Ayah

  Karakter ayah digambarkan sebagai ayah yang ceria dan terkesan modern.



Gambar Gambar VI.5 proses pembuatan karakter Ayah
Sumber: Dokumen pribadi (2016)

- Karakter Psikolog

  Karakter psikolog dimunculkan seolah sebagai pemberi informasi didalam video, karakter psikolog adalah karakter yang ceria.



Gambar Gambar VI.6 proses pembutan karakter Psikolog
Sumber: Dokumen pribadi (2016)

Setelah karakter selesai, proses dilanjutkan dengan menggunakan *software* adobe after effect cs6 untuk proses penganimasian karakter dan visual-visual yang telah dibuat. Proses animasi dilakukan per *scene* sesuai dengan *storyboard* yang sudah disusun agar tidak bingung dalam proses pembuatannya. Setelah semua *scene* selesai dianimasikan, lalu proses dilanjutkan dengan menggunakan *software* adobe premiere cs6 untuk melakukan proses penggabungan dan pemberian audio baik berupa narasi, efek suara, dan latar musik.

VI.2 Media Utama

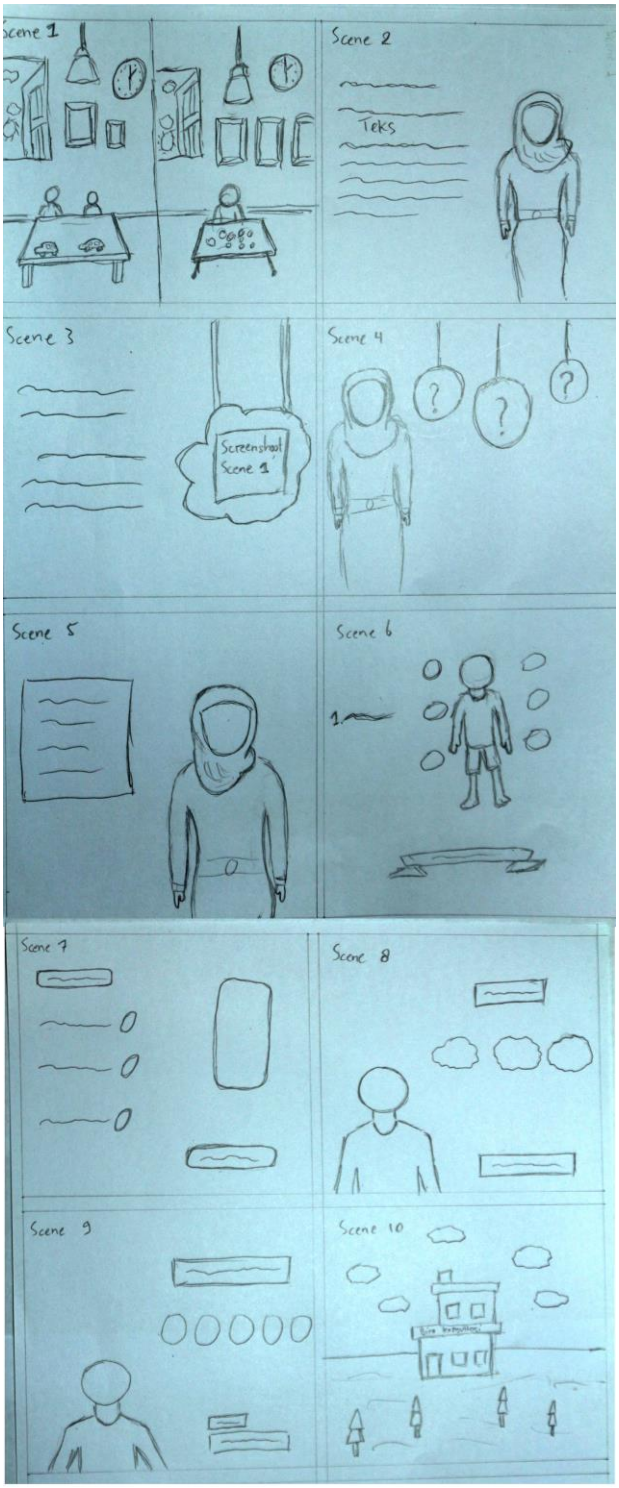
Media utama adalah video *Motion Graphic* dengan spesifikasi sebagai berikut:

Format : *Wide screen* 16:9
Ukuran frame : 1920 px X 1080 px
Teknis produksi : Digital
Jenis : Animasi 2D

VI.2.1 Pra Produksi

Tahap pra produksi adalah tahap awal yang harus dilakukan sebagai patokan untuk proses selanjutnya. Dalam tahap ini diawali dengan membuat sinopsis yang berisi ide cerita dari awal sampai akhir secara singkat. Lalu sinopsis dikembangkan menjadi *storyline*. *Storyboard* adalah hasil pengembangan dari

storyline yang berbentuk sketsa yang akan dijadikan patokan dalam proses produksi kedalam proses digital.



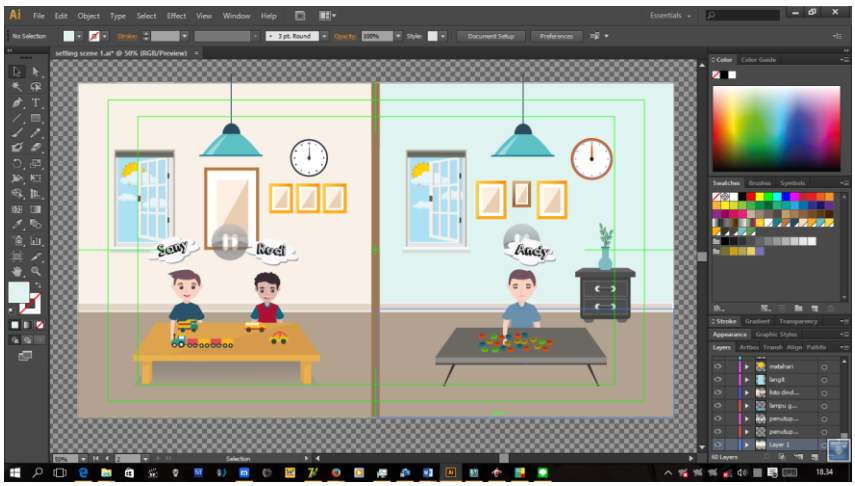
Gambar VI.7 *Storyboard*
Sumber: Dokumen pribadi (2016)

VI.2.2 Produksi

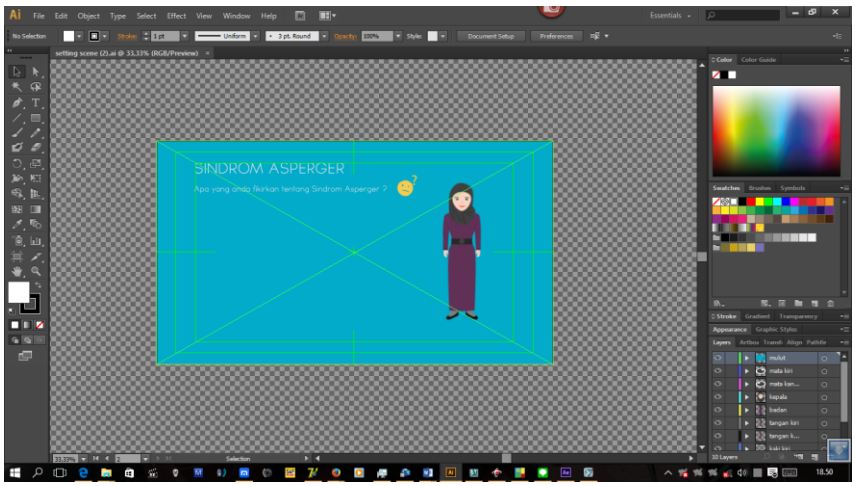
Proses produksi merupakan proses eksekusi ide-ide yang sudah disusun dalam proses pra produksi sebelumnya.

- **Proses pembuatan visual berdasarkan *scene***

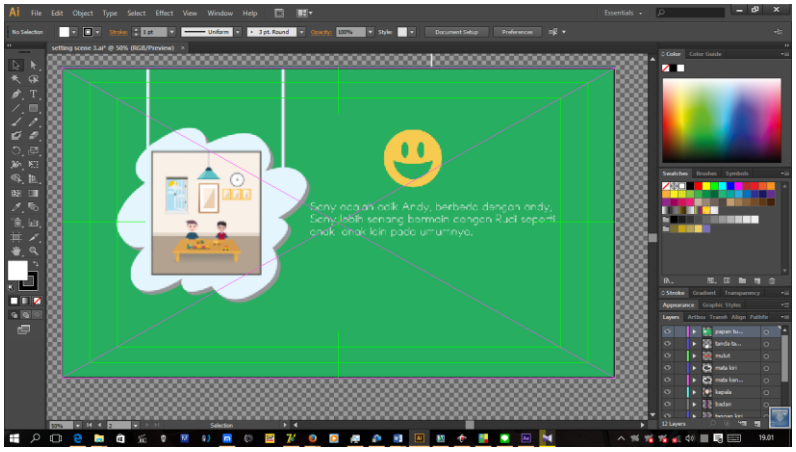
  Pembuatan visual-visual pendukung dan karakter yang akan dimunculkan dalam setiap *scene* nya dilakukan dengan menggunakan *software* adobe ilustrator cs6. Setiap visual yang ada didalam setiap *scene* ditempatkan dalam *layer* yang berbeda agar mudah dalam proses animasi yang akan dilanjutkan setelahnya.



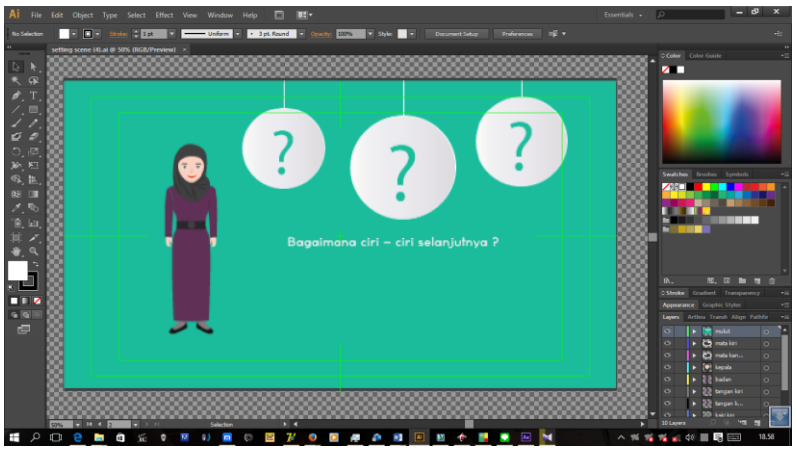
Gambar VI.8 Setting *scene* 1
Sumber: dokumen pribadi (2016)



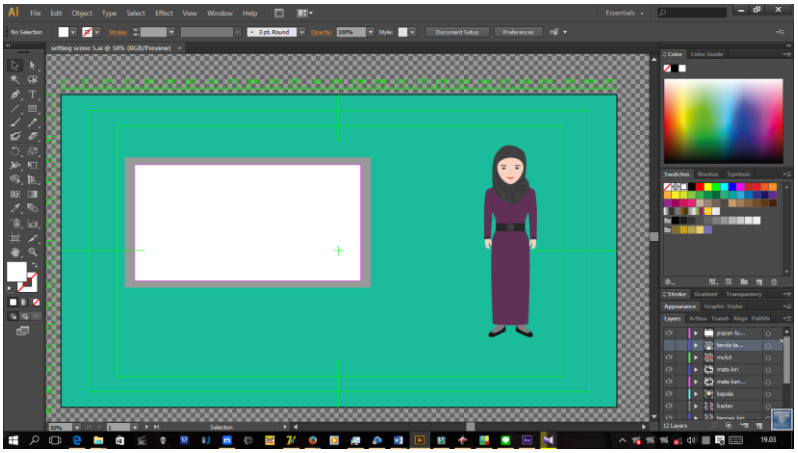
Gambar VI.9 Setting *scene* 2
Sumber: dokumen pribadi (2016)



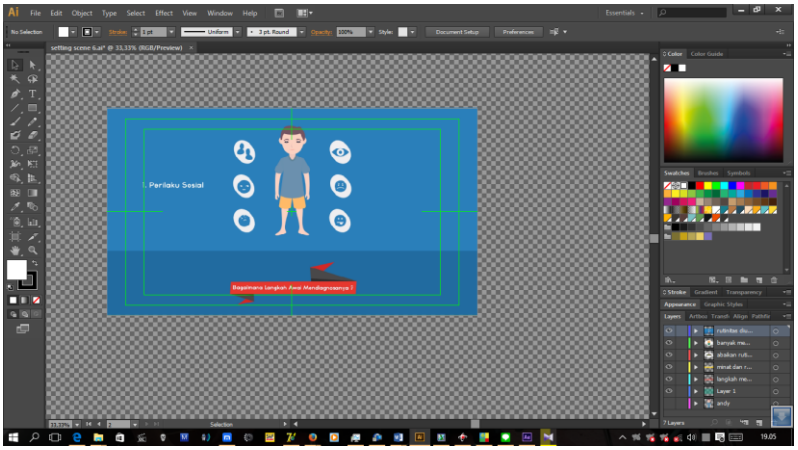
Gambar VI.10 Setting *scene* 3
Sumber: dokumen pribadi (2016)



Gambar VI.11 Setting *scene* 4
Sumber: dokumen pribadi (2016)

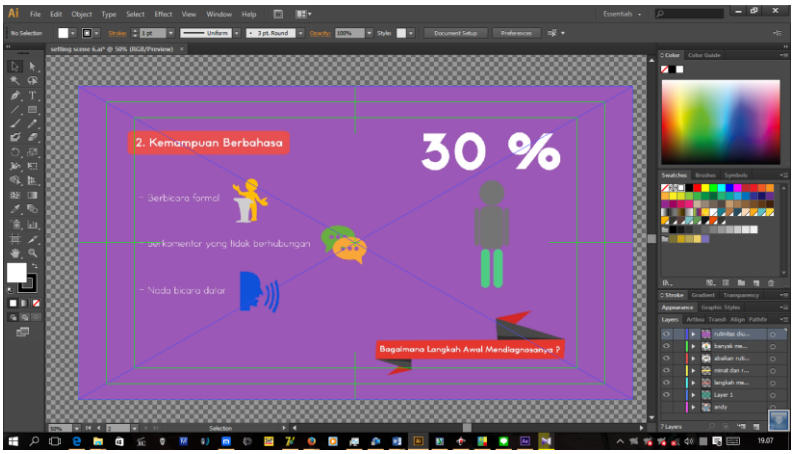


Gambar VI.12 Setting scene 5
Sumber: dokumen pribadi (2016)



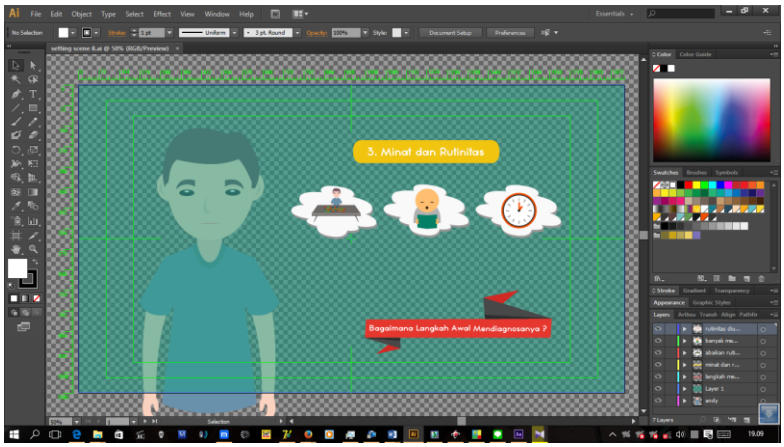
Gambar VI.13 Setting *scene* 6

Sumber: dokumen pribadi (2016)



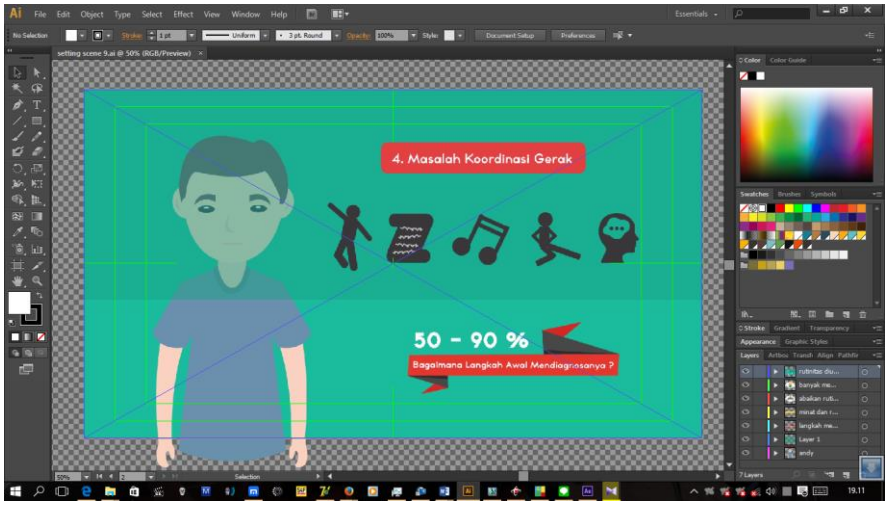
Gambar VI.14 Setting *scene* 7

Sumber: dokumen pribadi (2016)

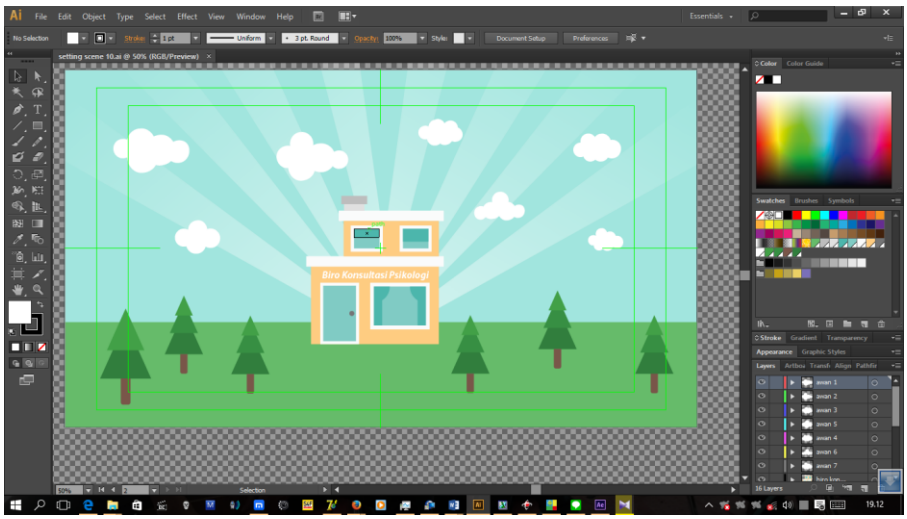


Gambar VI.15 Setting *scene* 8

Sumber: dokumen pribadi (2016)



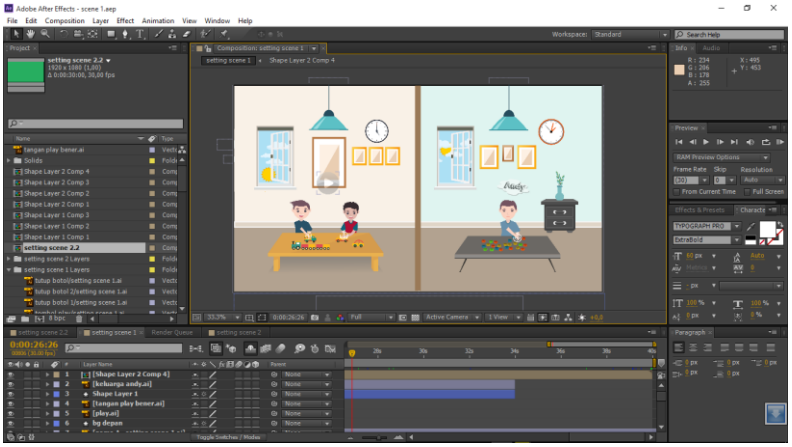
Gambar VI.16 Setting *scene* 9
Sumber: dokumen pribadi (2016)



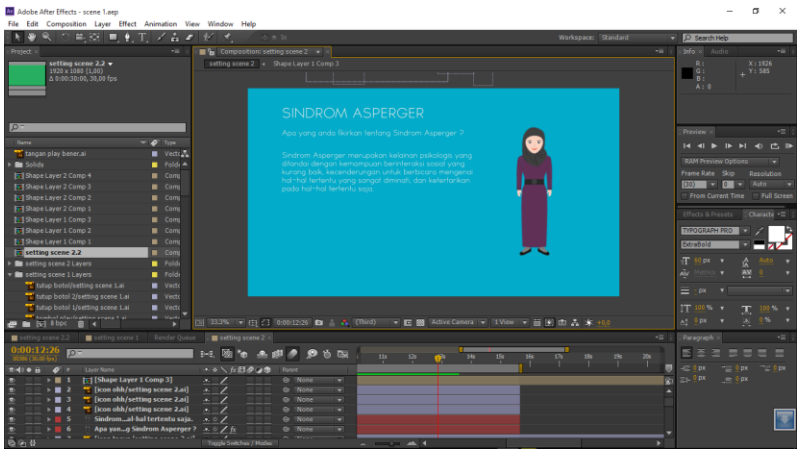
Gambar VI.17 Setting *scene* 10
Sumber: dokumen pribadi (2016)

- **Proses Animasi**

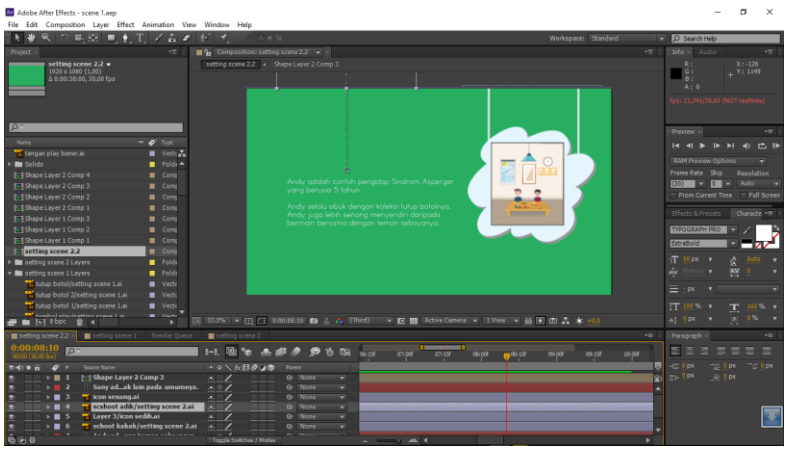
  Setelah proses *tracing* dan proses pembuatan visual sesuai dengan *scene* selesai, lalu dilanjutkan dengan proses animasi yang dilakukan menggunakan *software* adobe after effect cs6. Proses animasi dilakuakan sesuai dengan *scene* yang sudah disusun agar lebih mudah dan tidak bingung dalam penganimasiannya. File adobe ilustrator yang sudah disimpan lalu di*import* kedalam *software* adobe after effet cs6, lalu proses animasi dilakukan per *layer* yang sudah disusun.



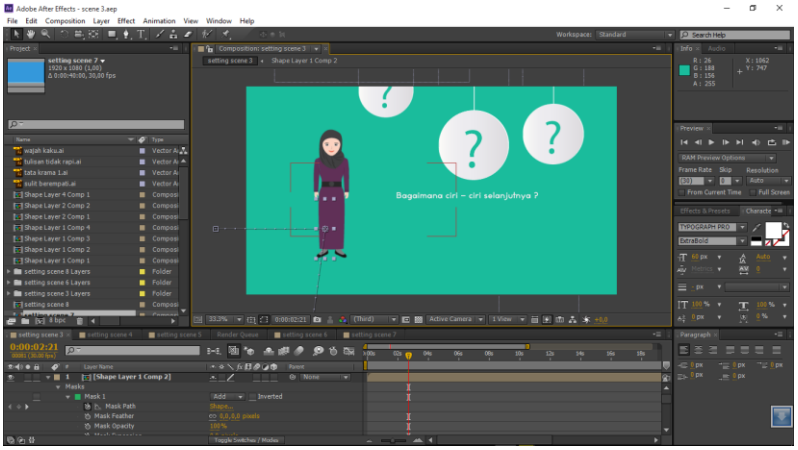
Gambar VI.18 proses animasi *scene* 1
Sumber: dokumen pribadi (2016)



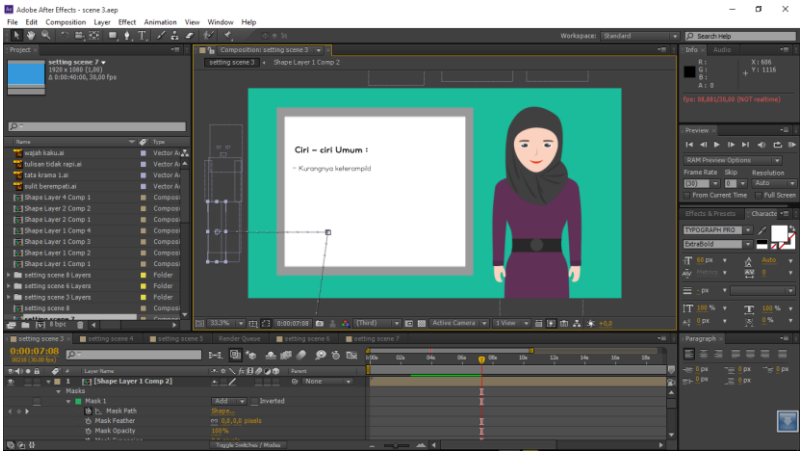
Gambar VI.19 proses animasi *scene* 2
Sumber: dokumen pribadi (2016)



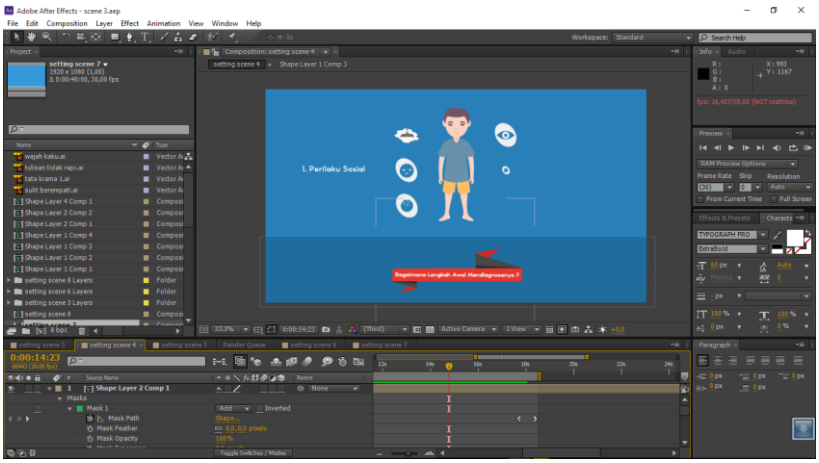
Gambar VI.20 proses animasi *scene* 3
Sumber: dokumen pribadi (2016)



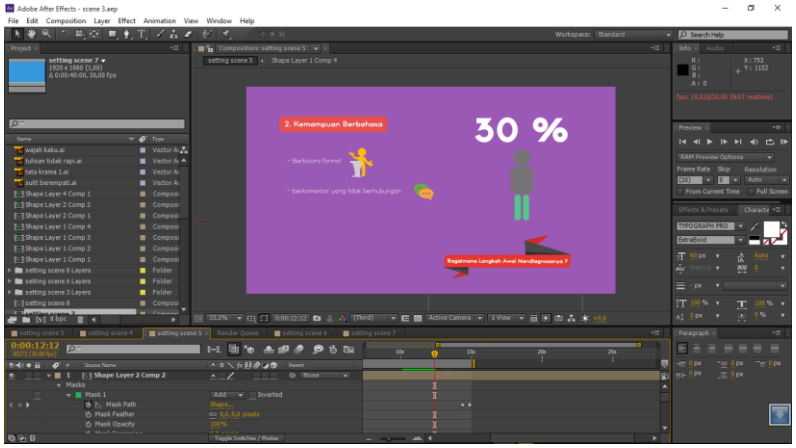
Gambar VI.21 proses animasi *scene* 4
Sumber: dokumen pribadi (2016)



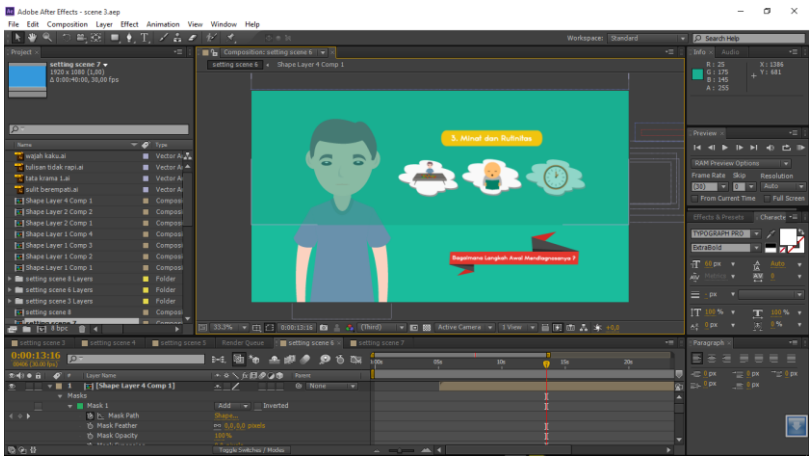
Gambar VI.22 proses animasi *scene* 5
Sumber: dokumen pribadi (2016)



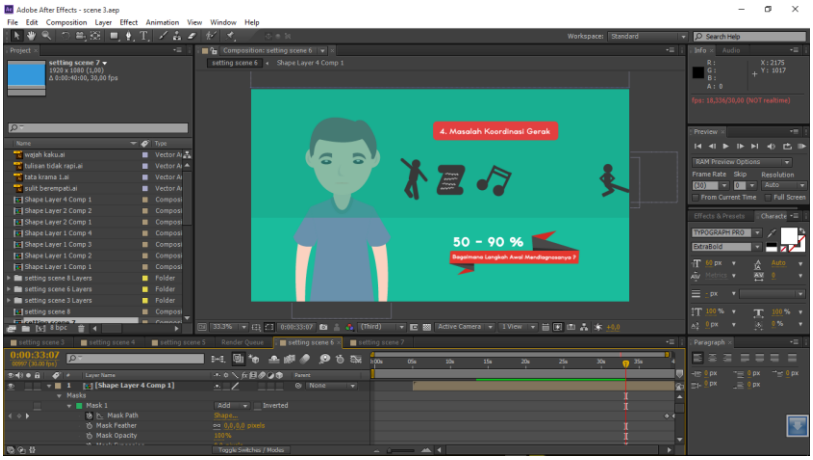
Gambar VI.23 proses animasi *scene* 6
Sumber: dokumen pribadi (2016)



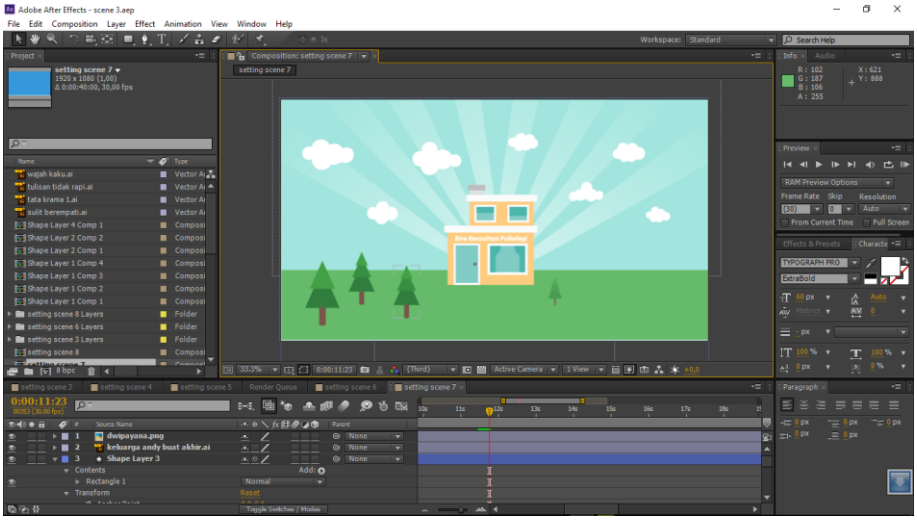
Gambar VI.24 proses animasi *scene* 7
Sumber: dokumen pribadi (2016)



Gambar VI.25 proses animasi *scene* 8
Sumber: dokumen pribadi (2016)



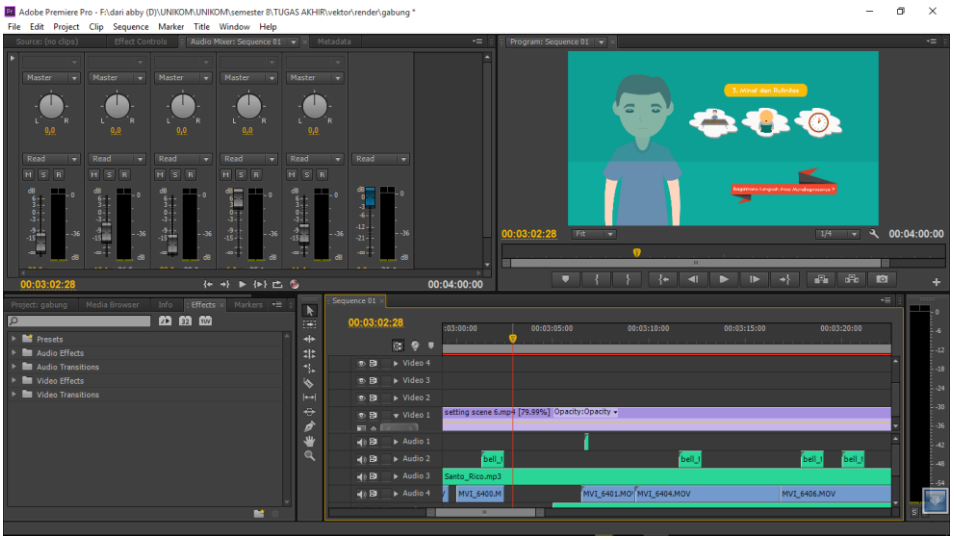
Gambar VI.26 proses animasi *scene* 9
Sumber: dokumen pribadi (2016)



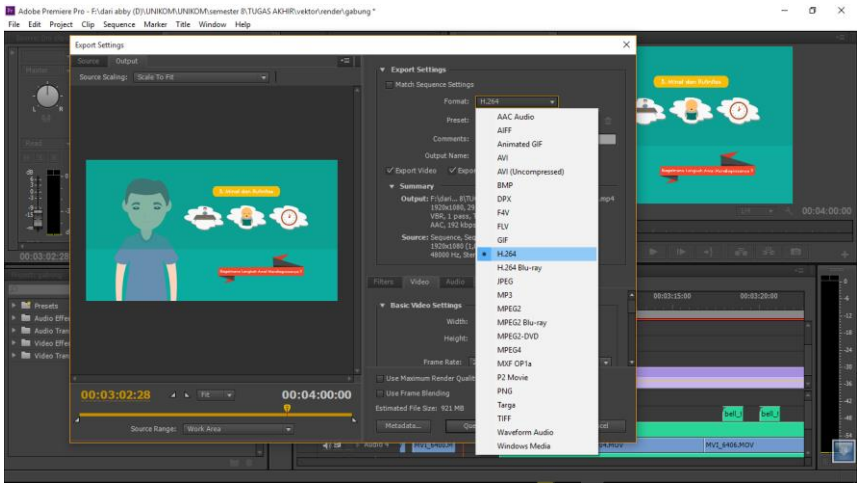
Gambar VI.27 proses animasi *scene* 10
Sumber: dokumen pribadi (2016)

- **Proses penggabungan dan pemberian audio**

  Setelah semua *scene* selesai dianimasikan, proses selanjutnya dalah proses penggabungan setiap *scene* yang sudah selesai. Setelah digabung, video diberi audio yang berupa narasi yang sudah direkam sebelumnya, efek suara yang sesuai dengan ikon-ikon yang muncul dalam setiap *scene* nya, dan latar musik yang memiliki kesan bersemangat dan gembira. Proses ini dilakukan dengan menggunakan *software* adobe premiere cs6. Setelah semua selesai video tinggal di*render* dan video telah selesai dibuat.



Gambar VI.28 proses penggabungan dan proses memberi audio
Sumber: dokumen pribadi (2016)



Gambar VI.29 proses *rendering* video yang sudah selesai
Sumber: dokumen pribadi (2016)

VI.3 Media Pendukung

Dalam penyebaran video *Motion Graphic* tentunya akan sulit apabila tidak didukung dengan media pendukung yang dapat membantu dalam memberikan informasi tentang keberadaan video *Motion Graphic* ini. Dalam hal ini maka dibuat beberapa media pendukung yang dapat membantu, diantaranya:

Media cetak

- Poster

  Poster adalah gambar pada selembar kertas berukuran besar yang digantung atau ditempel didinding atau permukaan lain. Poster merupakan alat untuk mengiklankan sesuatu , sebagai alat propaganda, dan protes, serta maksud-maksud lain untuk menyampaikan berbagai pesan. Selain itu, poster juga digunakan sebagai sarana dekorasi yang murah meriah terutama bagi anak muda (Kusrianto, 2007).

  Poster merupakan media yang cukup efektif dalam memberikan informasi, poster dapat ditempel ditempat-tempat umum agar khalayak dapat melihat dan mengetahui informasi mengenai video *Motion Graphic* ini.

  Spesifikasi poster:

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

  Teknis produksi : cetak, kertas art paper



Gambar VI.30 Poster
Sumber: dokumen pribadi (2016)

- Brosur

  Brosur merupakan media pendukung yang dapat membantu penyebaran informasi, brosur dapat dibagikan kepada khalayak pada tempat-tempat umum.

  Spesifikasi brosur:

  Ukuran : A4/2 (15 cm x 21 cm)

  Teknis produksi : cetak 2 muka, kertas art paper



Gambar VI.31 Brosur Bagian Luar
Sumber: dokumen pribadi (2016)



Gambar VI.32 Brosur Bagian Dalam
Sumber : Dokumen Pribadi (2016)

- Stiker

  Stiker dapat digunakan sebagai media pengingat bagi khalayak mengenai keberadaan video Motion Graphic ini. Stiker dapat dibagikan kepada khalayak ditempat-tempat umum.

  Spesifikasi stiker:

  Ukuran : 13cm x 5 cm

  Teknis produksi : cetak, kertas stiker



Gambar VI.33 Stiker
Sumber: dokumen pribadi (2016)

- Flyer

  Flyer berfungsi seperti brosur, namun berisi informasi yang lebih singkat, flyer juga dapat membantu penyebaran informasi, flyer dapat dibagikan kepada khalayak pada tempat-tempat umum.

  Spesifikasi Flyer:

  Ukuran : A5 (15 cm x 21 cm)

  Teknis produksi : Cetak, kertas Art paper



Gambar VI.34 Flyer
Sumber : dokumen pribadi (2016)

- Kalender

  Kelender dapat menjadi media pengingat bagi khalayak yang dapat disimpan dirumah.

  Spesifikasi Kalender:

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

  Teknis produksi : cetak, kertas art paper



Gambar VI35 Kalender
Sumber : dokumen pribadi (2016)

- Mug

  Mug berguna untuk media pengingat, mug sangat berguna karena dapat digunakan setiap hari.

  Teknis produksi : Print Khusus



Gambar VI.36 Mug
Sumber : dokumen pribadi (2016)

- X Banner

  X banner dapat diletakkan ada tempat-tempat umum sebagai media yang memberikan informasi mengenai keberadaan video *motion graphic* ini.

Spesifikasi X banner:

Ukuran : 60 cm x 160 cm

Teknis produksi : Cetak, bahan korea



Gambar VI.37 X banner
Sumber : dokumen pribaadi (2016)

- Gantungan Kunci

Penggunaan gantungan kunci cukup efisien karna dapat dibawa dan disimpan dengan mudah. Gantungan kunci berisi informasi tentang keberadaan video *motion graphic* ini.

Spesifikasi Gantungan kunci:

Ukuran diameter : 4,5 cm

Teknis produksi : Print khusus, bahan plat tipis



Gambar VI.38 Gantungan Kunci
Sumber : dokumen pribadi (2016)

- Pin

  Kegunaan pin hampir sama dengan gantungan kunci, Pin juga berisi informasi yang memberitahukan informasi keberdaan video *motion graphic* ini.

  Spesifikasi Gantungan Pin:

  Ukuran diameter : 4,5 cm

  Teknis produksi : Print khusus, bahan plat tipis



Gambar VI.39 Pin
Sumber : dokumen pribadi (2016)

Media Online

Selain media cetak, media digital yang memanfaatkan sosia media juga dapat digunakan untuk menyebarkan informasi.

- Poster digital

  Poster digital dapat memanfaat sosial media untuk penyebarannya, dan dalm poster tersebut berisi link yang langsung menuju kehalaman tempat video Motion Graphic ini di *upload*, yaitu halaman *Youtube.*

- Memanfaatkan sosial media

  Dengan membuat akun sosial media diharapkan dapat membantu khalayak untuk mengakses link yang sudah dibagikan melalui sosial media tersebut. Sosial media yang dapat dimanfaatkan diantaranya *Twitter, Facebook, Instagram, Line,* dll.