

## BAB IV MEDIA DAN TEKNIS PRODUKSI

### IV.1 Media Utama

#### IV.1.1 Tahap Pra Produksi

pada tahap pra produksi, terbagi beberapa langkah, yaitu :

- Mencari referensi *woman body*
- Penentuan konsep dan ide
- Memulai sketsa



Gambar IV.1 Tahap pra produksi  
Sumber : Dokumen pribadi (2019)

#### IV.1.2 Tahap Produksi

Pada tahap produksi mulai melakukan *tracing* hingga *coloring*.

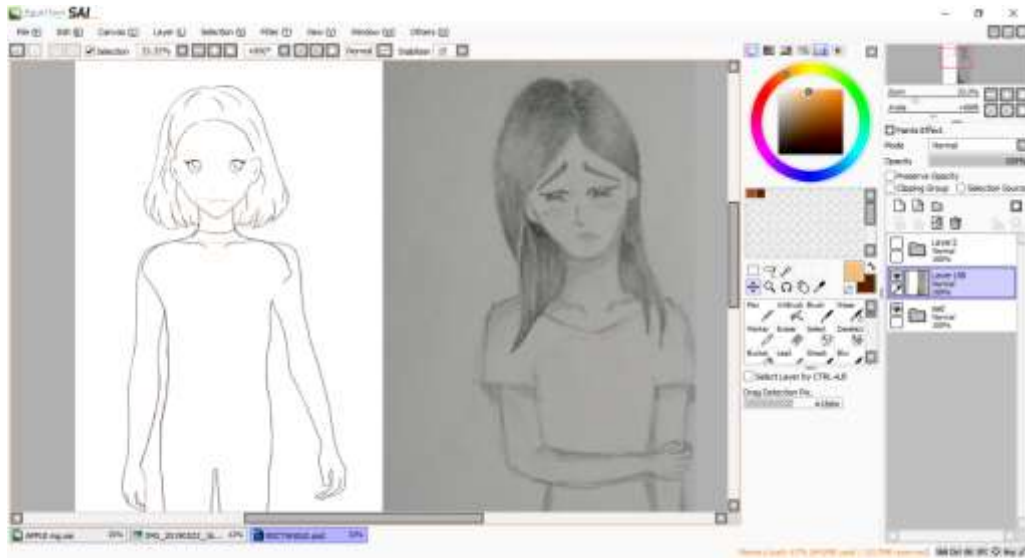
- **Proses pembuatan karakter**

Proses pembuatan karakter menggunakan software *paint tool SAI*, software yang mudah digunakan dan ringan. Selain itu terdapat *tool stabilizer* untuk mengatur keseimbangan dan arah garis, pada *software* ini didukung dengan *pen tablet* yang akan mempermudah proses penggambaran seolah-olah menggambar dengan kertas dan pensil. *Paint tool SAI* pun terdapat banyak *brush* yang bermacam-macam bentuk dan jenis yang bisa digunakan sesuai kebutuhan maka semakin mudah dalam menggambar menggunakan *paint tool SAI*.

Proses yang dilakukan saat pembuatan karakter diantaranya :

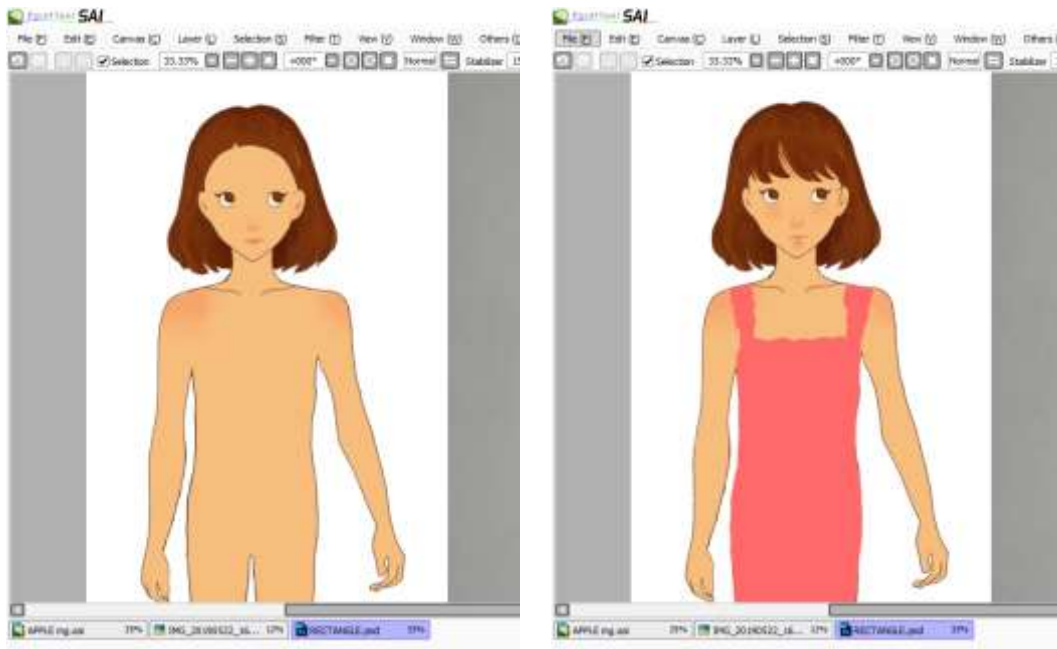
- *Tracing* hasil sketsa
- Pewarnaan dasar

- *Detailing dan finishing*



Gambar IV.2 Tracing  
 Sumber : Dokumen pribadi (2019)

Pada tahap *tracing* banyak perubahan yang tidak sesuai dengan seksta, karena sketsa tidak proporsional dan bentukannya aneh. Maka saat dilakukan *tracing* sebisa mungkin masih mirip namun dibuat agak lebih proporsional.

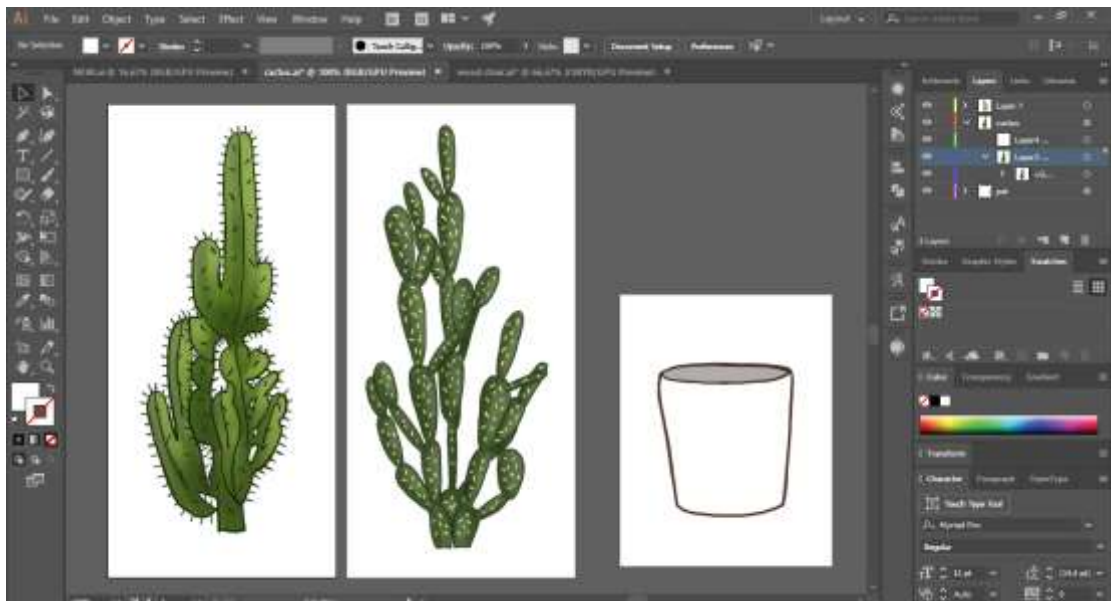


Gambar IV.3 pewarnaan kasar  
 Sumber : Dokumen pribadi (2019)

Pada tahap pewarnaan dasar masih kasar dan belum mendetail, seperti mulai *pick skin color* dan rambut. pada tahap *finishing* dari karakter menambahkan warna-warna tertentu dan melakukan *detailing*. Pada final ilustrasi menggunakan *outline* untuk memperjelas karakter dengan garis tulang berdasarkan kondisi sebenarnya.

### 1. Proses pembuatan *scene*

Pada tahap pembuatan *scene*, semua dipindah ke Adobe Illustrator CC 2017 agar lebih cepat dan rapi, latar belakang dan semua aset pendukung dibuat dengan ilustrasi vektor menggunakan *pentool*, penggunaan AI dalam pembuatan *scene* karena *software* ini mampu membuat beberapa *artboard* dalam satu *file*. Dalam pembuatan *scene* dan penambahan *point of contact* seperti meja, kursi dan kaktus, jendela.

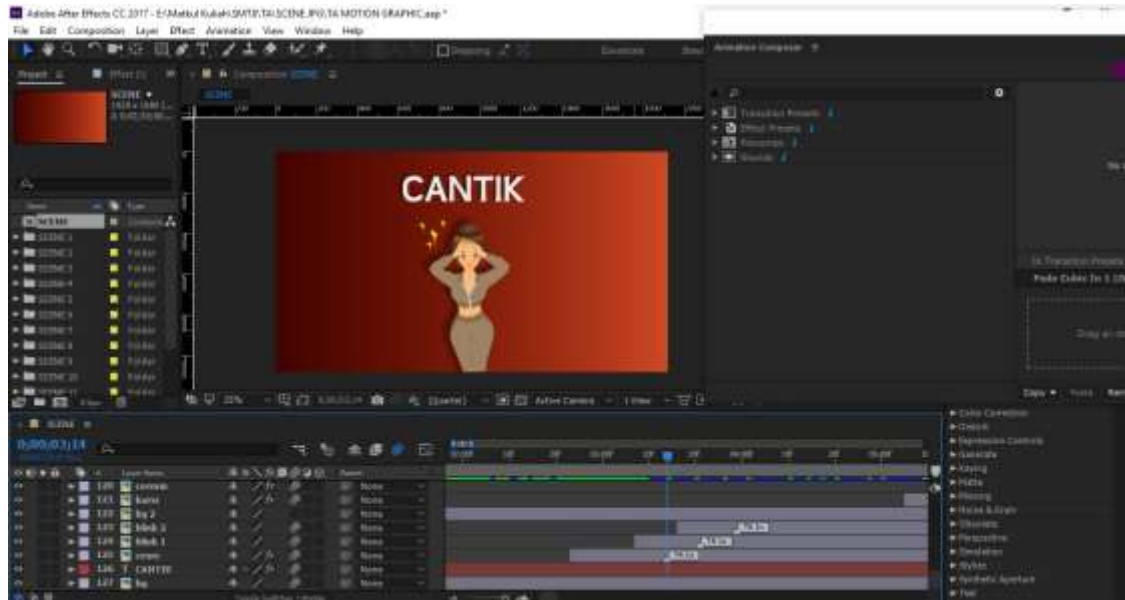


Gambar IV.4 Asset  
Sumber : Dokumen pribadi (2019)

Pada tahap pewarnaan kaktus menggunakan *paint tool* SAI agar lebih halus dan terlihat gradasinya.

## 2. Proses animasi

Proses animasi dilakukan menggunakan software Adobe After Effect CC 2017 karena *tools* yang tersedia cukup banyak dan mudah digunakan. Hasil video pun bisa dalam bentuk format apapun disesuaikan dengan kebutuhan.



Gambar IV.5 Proses animasi  
Sumber : Dokumen pribadi (2019)

Animasi yang digunakan sangat sederhana menggunakan *puppet tool* dan memunculkan satu persatu *point of contact (pop up)* dan menambahkan beberapa efek suara agar lebih dinamis dan tidak monoton.

## 3. Proses pengeditan audio

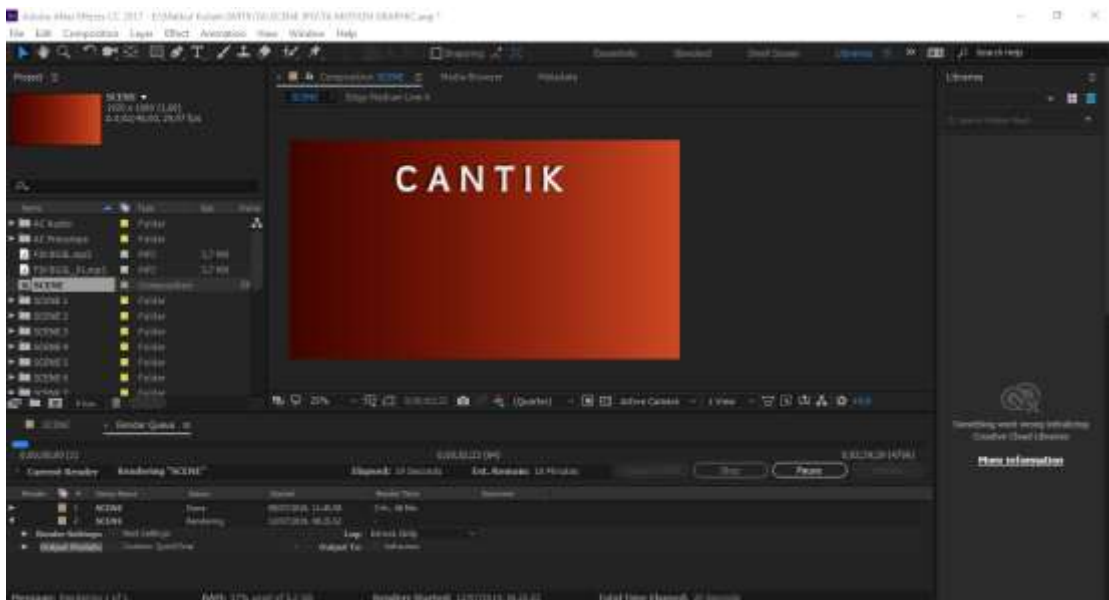
Proses pengeditan video menggunakan Adobe Audition CC 2017 untuk menghilangkan *noise* yang mengganggu, begitu juga dengan mengatur tinggi rendahnya suara vokal.



Gambar IV.6 Proses pengeditan audio  
 Sumber : Dokumen pribadi (2019)

#### 4. Proses render video

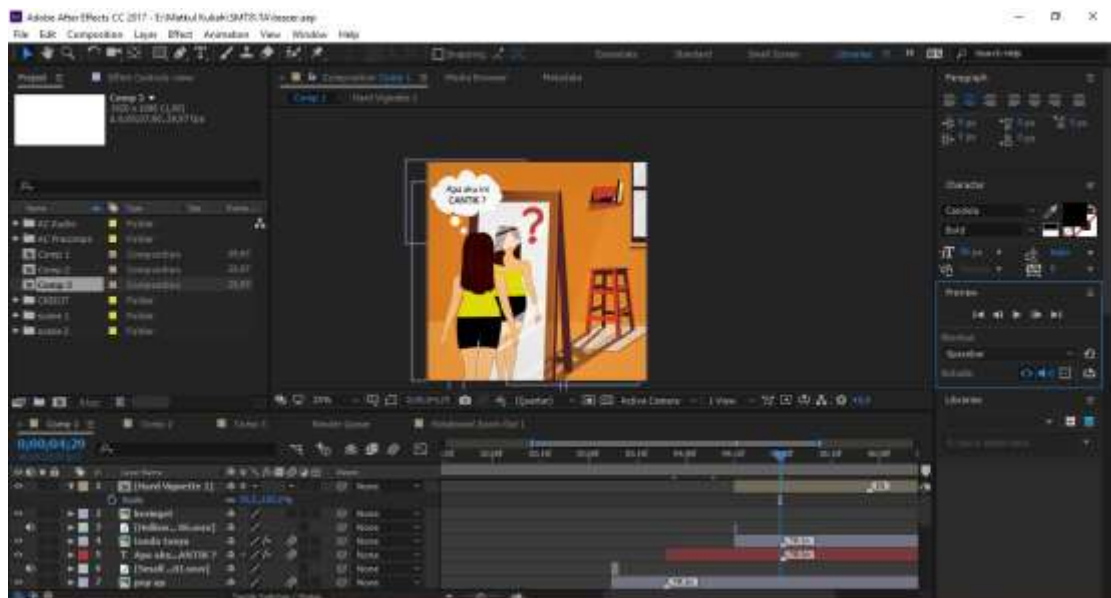
Pada tahap proses render memakan waktu 3 jam 48 menit dalam bentuk format .mov dengan kapasitas 2,86GB.



Gambar IV.7 Proses render video  
 Sumber : Dokumen pribadi (2019)

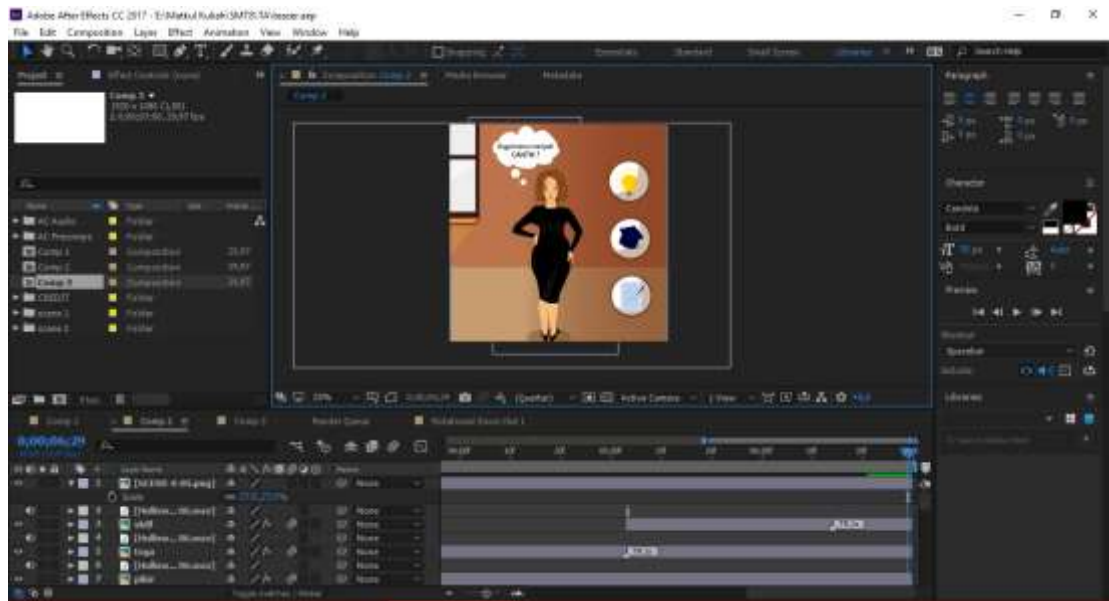
## 5. Proses pembuatan *teaser*

Proses pembuatan *teaser* dibagi menjadi dua, yang satu berdurasi 8 detik dan yang satu lagi berdurasi 7 detik yang masing-masing mempunyai pesan tersendiri. *Teaser* sendiri berguna untuk membuat khalayak penasaran akan konten video yang akan disajikan selain itu *teaser* berguna sebagai awal pengenalan dan promosi suatu film/video yang akan tayang. *Teaser-teaser* ini akan disebarluaskan melalui berbagai media sosial seperti Instagram dan Facebook, format *teaser* berukuran 1080x1080px yang disesuaikan dengan ukuran *feed* Instagram. Pembuatan *teaser* tidak menggunakan pengisi suara, hanya menggunakan suara efek, hal itu bertujuan untuk menarik perhatian khalayak agar melakukan pencarian pada situs yang sudah percancang arahkan.



Gambar IV.8 Proses pembuatan *teaser* 1  
Sumber : Dokumen pribadi (2019)

pada *teaser* yang berdurasi 8 detik berisi pesan menyindir kepada para remaja putri yang sering bercermin karena tidak percaya diri dengan bentuk tubuh dan penampilannya dan selalu bertanya cantikkah dirinya pada cermin.



Gambar IV.9 Proses pembuatan *teaser 2*

Sumber : Dokumen pribadi (2019)

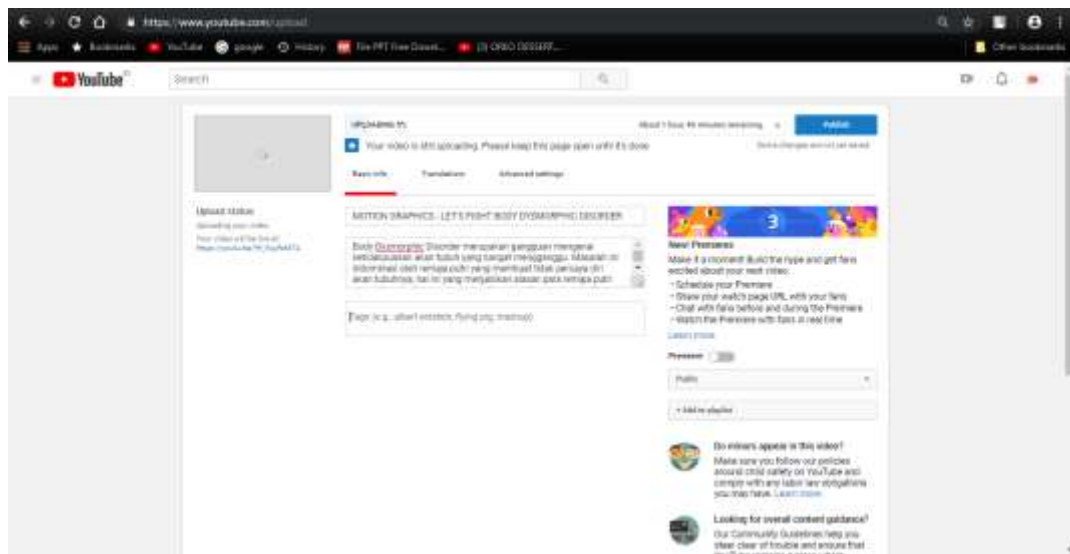
Pada *teaser* yang berdurasi 7 detik berisi pesan banyak cara lain untuk menjadikan seorang perempuan itu cantik selain ukuran dan bentuk tubuh, seperti cara berpikir, prestasi dan kemampuannya.

### IV.1.3 Tahap Post Produksi

Pada tahap post produksi *me-review* hasil renderan melalui MPC-HC (x64), kemudian mulai dilakukan *peng-upload-an* di Youtube dan *teaser* pun disebarluaskan secara luas ke media sosial.



Gambar IV.10 Proses review video  
Sumber : Dokumen pribadi (2019)



Gambar IV.11 Proses upload ke Youtube  
Sumber : Dokumen pribadi (2019)

Proses peng-*upload*-an video ke Youtube memakan waktu 1 jam 50 menit.



## IV.2 Tampilan *Final Artwork*

Media utama berupa video *motion graphic* sudah melalui proses *upload* di Youtube pada tanggal 15 Juli 2019.

### IV.2.1 Media Utama

#### *Scene 1*



Gambar IV.12 Proses upload ke Youtube  
Sumber : Dokumen pribadi (2019)

#### *Scene 2*



Gambar IV.13 Proses upload ke Youtube  
Sumber : Dokumen pribadi (2019)

Scene 3



Gambar IV.14 Proses upload ke Youtube  
Sumber : Dokumen pribadi (2019)

Scene 4



Gambar IV.15 Proses upload ke Youtube  
Sumber : Dokumen pribadi (2019)

## Scene 5



Gambar IV.16 Proses upload ke Youtube  
Sumber : Dokumen pribadi (2019)

### IV.2.2 Media Pendukung

#### 1. *Magic Mirror*

*Magic mirror* dimaksudkan untuk menyindir para remaja putri yang tidak percaya diri dengan bentuk tubuhnya, dengan bercermin di *magic mirror* ini diharapkan dapat tepat sasaran guna lebih mencintai bagaimanapun bentuk tubuhnya.

Bahan: Akrilik dengan ketebalan 2mm, kayu

Ukuran: 130x50cm

Teknis Produksi: Dipanaskan



Gambar IV.17 Magic Mirror  
Sumber : Dokumen pribadi (2019)

## 2. Poster *Digital*

Poster *digital* akan disebarakan melalui media sosial Instagram dan Facebook. Poster pertama berisikan tentang bercermin dalam rentang waktu berlebihan dan poster yang kedua memberikan semangat kepada para remaja putri bahwa bagaimanapun bentuk tubuhnya tetap terlihat cantik.

Bahan: Kertas *art paper* dengan ketebalan 260g

Ukuran: A3 (42x29,7cm)

Teknis Produksi: *Print offset*



Gambar IV.18 Poster BDD  
 Sumber : Dokumen pribadi (2019)

### 3. X-Banner

X-Banner berisikan *tagline* dari kampanye sosial ini begitupun menyindir dengan kalimat “*then, what’s your goals*” disertai dengan beberapa ilustrasi dari berbagai profesi yang dapat dikuasai oleh perempuan diantaranya dokter, tentara dan jurnalis.

Bahan: Luster

Ukuran: 60x160cm

Teknis Produksi: Cetak, *print*



Gambar IV.19 X-Banner  
Sumber : Dokumen pribadi (2019)

#### 4. Teaser

*Teaser* dibuat menjadi dua bagian dalam durasi yang singkat guna memberi penekanan dan klimaks dan keseluruhan video. *Teaser* pertama berisikan kalimat yang menggunakan gaya bahasa majas ironi atau sindiran halus, lalu pada *teaser* kedua berisikan hal lain yang membuat perempuan terlihat cantik disimbolkan dengan beberapa ikon.

Format: Mp4

Ukuran: 1080x1080px

Teknis Produksi: Animasi, render, *upload*



Gambar IV.20 Teaser  
 Sumber : Dokumen pribadi (2019)

## 5. Bantal

Bantal berisikan logo dan *tagline* dari kampanye sosial. Penggunaan bahan BSY menggunakan dua jenis *polyester filament* yang membuat bahan halus, lembut dan tidak panas, tidak mengkilap serta bahan ini dicetak menjadi sarung bantal yang dilengkapi resleting sehingga dapat dilepas dan dicuci saat kotor. Ukuran bantal 30x30cm cocok untuk remaja putri yang sedang ingin santai atau hanya sekedar istirahat sejenak.

Bahan: Bahan BSY (*Polyester filament*)

Ukuran: 30x30cm

Teknis produksi: *Print khusus*



Gambar IV.21 Bantal  
 Sumber : Dokumen pribadi (2019)

## 6. Notebook

*Notebook* berisikan karakter, logo, *tagline* dan beberapa impian dan kata-kata semangat pada bagian *cover*. *Notebook* ini diharapkan mampu merangsang pikiran remaja putri ketika hendak menggunakan *notebook*.

Bahan: Kertas *art paper* 260g dan isi buku 30hal

Ukuran: A5 (15x21cm)

Teknis Produksi: Cetak, *print*



Gambar IV.22 *Notebook*  
Sumber : Dokumen pribadi (2019)

## 7. Stiker

Stiker merupakan salah satu media pengingat yang sangat efektif, karena stiker dapat ditempel dimanapun seperti di buku, di meja, di cermin. Stiker secara tidak langsung memberikan kata-kata penyemangat untuk remaja putri yang merasa tidak puas akan dirinya, begitupun ketika hendak melakukan sesuatu stiker tidak lepas dari pandangan mata.

Bahan: Stiker cromo

Ukuran: 5x10cm

Teknis Produksi: Cetak, *print*





Gambar IV.23 Stiker cromo  
Sumber : Dokumen pribadi (2019)



Gambar IV.24 Stiker logo  
Sumber : Dokumen pribadi (2019)



Gambar IV.25 Stiker karakter  
Sumber : Dokumen pribadi (2019)

## 8. Tempat Minum

Penggunaan bahan plastik kaca pada *tumbler* membuat tempat minum ini sangat kuat dan kokoh, ukuran 19,5x8,5cm dapat dibawa berpergian atau bersekolah

oleh remaja putri. Sedangkan ukuran 14x9cm sangat efektif untuk digunakan di rumah.

Bahan: Plastik kaca

Ukuran: 19,5x8,5cm dan 14x9cm

Teknis produksi: *Print*



Gambar IV.26 *Tumbler*  
Sumber : Dokumen pribadi (2019)

## 9. Gantungan Kunci

Sama halnya dengan stiker, gantungan kunci merupakan media pengingat yang tidak pernah ketinggalan. Karena gantungan kunci selain efektif, barang inipun bisa dibawa-bawa bersama kunci, tempat pensil, tas.

Bahan: Akrilik

Ukuran: 3x,7,5cm

Teknis Produksi: Pemotongan akrilik



Gambar IV.27 Gantungan kunci karakter  
Sumber : Dokumen pribadi (2019)



Gambar IV.28 Gantungan kunci logo  
Sumber : Dokumen pribadi (2019)



Gambar IV.29 Gantungan kunci *quotes*  
Sumber : Dokumen pribadi (2019)

## 10. Pin

Pin juga merupakan barang yang cukup efektif dan dapat dibawa kemana-mana karena pin bisa dipasang di baju, di tas, di jaket.

Bahan: Mika laminasi *doff*

Ukuran: 4x4cm

Teknis Produksi: Cetak, *print*



Gambar IV.30 Pin  
Sumber : Dokumen pribadi (2019)

## 11. Tote bag

*Tote bag* berguna untuk membawa barang ketika berpergian, bagi remaja putri *tote bag* merupakan bentuk hal yang simpel untuk dibawa ke sekolah, ke kampus atau pergi *hangout*.

Bahan: Katun

Ukuran: 30x40cm

Teknis Produksi: jahit dan sablon



Gambar IV.31 Tote bag  
Sumber : Dokumen pribadi (2019)

## 12. Kalender

Kalender berfungsi untuk melihat penanggalan begitupun fungsi lain dari kalender ini yaitu bisa menuliskan beberapa kegiatan yang dilakukan dalam setiap bulannya yang sudah disediakan kolom kosong untuk menulis. Selain itu disertai dengan ilustrasi-ilustrasi dan kata-kata penyemangat yang diharapkan dapat merangsang pikiran para remaja putri.

Bahan: *Art paper* Tebal 260g laminasi doff

Ukuran: A5 (15x21cm)

Teknis Produksi: Cetak, *print*



Gambar IV.32 Kalender  
Sumber : Dokumen pribadi (2019)

### 13. Flyer

*Flyer* berguna untuk mempromosikan sebuah acara, kampanye ini didukung dengan acara penyuluhan terkait kesadaran BDD. *Flyer* diharapkan dapat efektif ketika dibagikan kepada khalayak untuk menghadiri acara yang diadakan.

Bahan: *Art paper* Tipis

Ukuran: A5 (15x21cm)

Teknis Produksi: Cetak, *print*

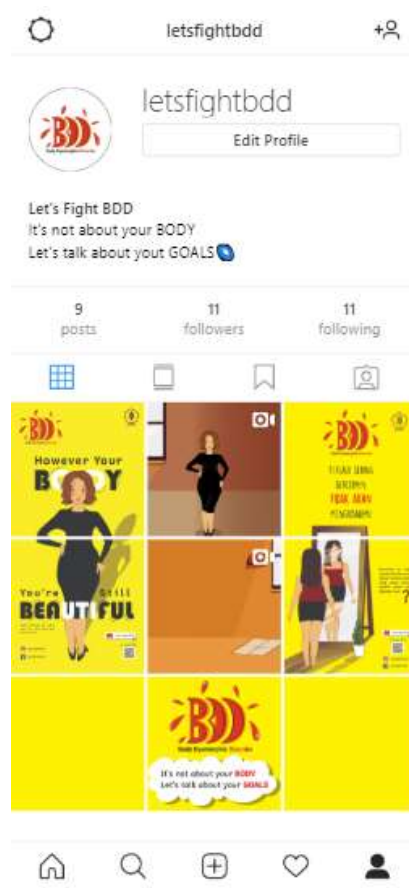


Gambar IV.33 Kalender  
Sumber : Dokumen pribadi (2019)

### IV.2.3 Media Online

- **Konten Instagram**

Instagram adalah sosial media berbasis gambar yang memberikan layanan berbagi foto atau video secara online. Konten Instagram dibuat untuk media pendistribusian media pendukung yang berisikan penjelasan serta beberapa poster dan *teaser* serta diberikan link yang terkoneksi pada Youtube. *Feed* pada Instagram berupa format gambar jpeg dan video untuk *teaser*.



Gambar IV.34 Akun Instagram  
Sumber : <https://www.instagram.com/letsfightbdd/>

- **Konten Facebook**

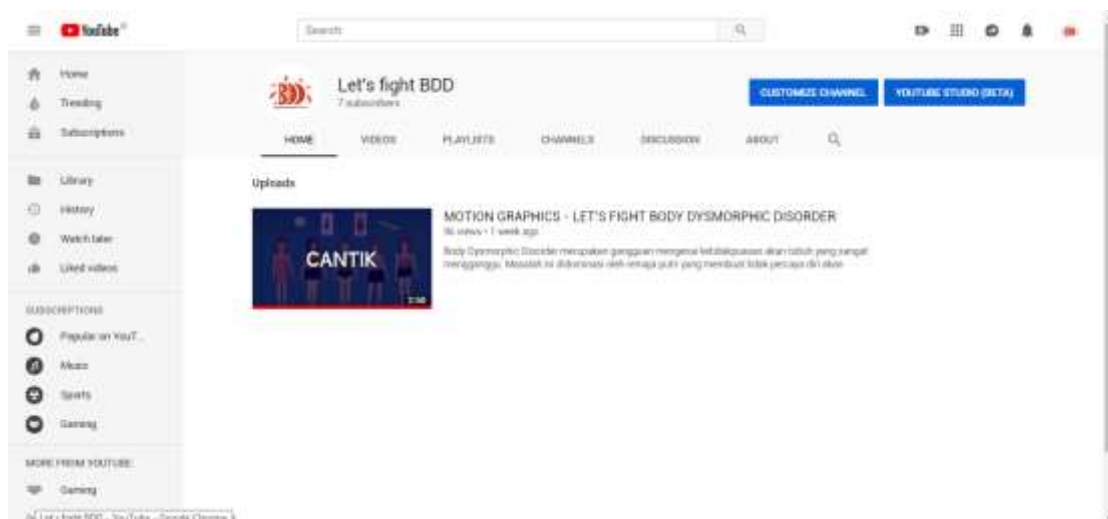
Facebook adalah sebuah layanan jejaring sosial yang diluncurkan pada bulan Februari 2004, dimiliki dan dioperasikan oleh Facebook, Inc. Konten Facebook dibuat untuk media pendistribusian media pendukung yang berisikan penjelasan serta beberapa poster dan *teaser* serta diberikan link yang terkoneksi pada Youtube.



Gambar IV.35 Akun Facebook  
 Sumber : <https://www.facebook.com/nuletsfight.yay.7>

- **Konten Youtube**

Youtube adalah salah satu media sosial dengan situs web yang menyediakan berbagai macam video mulai dari video clip sampai film, serta video-video yang dibuat oleh pengguna Youtube itu sendiri. Konten Youtube dibuat untuk media pendistribusian media utama yaitu video *motion graphic* secara *online*.



Gambar IV.36 Channel Youtube  
 Sumber :

[https://www.Youtube.com/channel/UC38ki3NW7ixg0Rml2kTFm1A?view\\_as=subscriber](https://www.Youtube.com/channel/UC38ki3NW7ixg0Rml2kTFm1A?view_as=subscriber)