BAB IV
TEKNIS PRODUKSI DAN APLIKASI MEDIA

IV.1 Material Produksi

Dalam perancangan video animasi ini tentu dibutuhkan spesifikasi komputer atau laptop yang memadai, memiliki kemampuan lebih dalam mengolah sebuah data agar memperoleh hasil akhir yang diharapkan. Berikut merupakan spesifikasi yang digunakan.

IV.1.1 Perangkat Keras

- Spesifikasi Komputer atau Laptop:

Laptop	*: Asus K46CB*
Windows edition	*: Windows 10 Pro 64-bit (10.0, Build 10586)*
Processor	*: Intel(R) Core(TM) i3-2467M CPU @ 1.30GHz*
Installed memory (RAM)	*: 4.00 GB*
System type	*: 64-bit Operating System, x64-bassed processor*
Monitor	*: 13 Inch*
Speaker	*: DOLBY Home Theater*

IV.1.2 Perangkat Lunak

Software sangat dibutuhkan dalam proses produksi perancangan video animasi ini, karena *software* merupakan sebuah elemen yang penting dalam pembuatan sebuah media. Dan pemilihan *software* yang digunakan juga akan menentukan hasil dalam tahap produksi. Berikut beberapa *software* yang digunakan dalam pembuatan video animasi, antara lain:

- Adobe Illustrator CC
- Adobe After Effects CC
- Adobe Premiere Pro CC
- Adobe Media Encoder CC

IV.2 Teknis Produksi

Pada perancangan video animasi ini dilakukan beberapa tahap dalam teknis produksi, yang meliputi pra produksi, produksi dan pasca produksi. Berikut merupakan penjabaran dari teknis produksi perancangan video animasi mengenai gangguan psikologis pada anak dan penangananya melalui hipnoterapi.

IV.2.1 Pra Produksi

Pra produksi dilakukan untuk membuat konsep yang akan diaplikasikan pada tahap produksi, antara lain.

- ***Storyline***

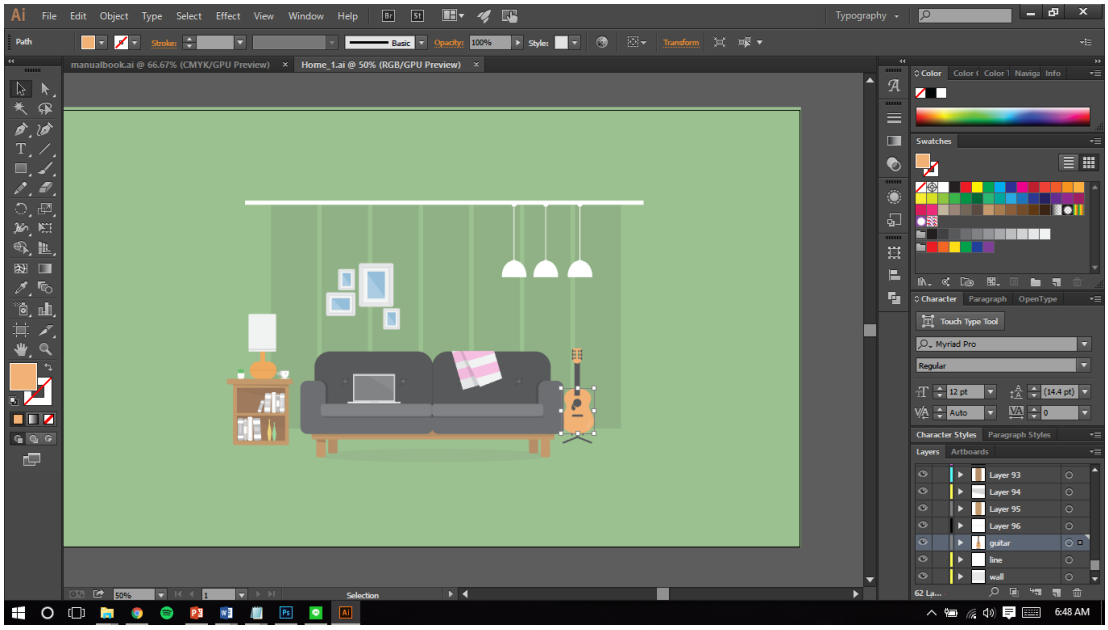
  Storyline digunakan untuk membuat dan menyusun urutan cerita yang berkelanjutan dan menjadi sebuah jalan cerita.

- ***Storyboard***

  Storyboard digunakan untuk mempermudah proses produksi dalam menentukan *angle, layout, transisi*, dan efek yang akan digunakan.

- **Ilustrasi**

  Proses ilustrasi menggunakan *software* Adobe Illustrator CC, proses pewarnaan menggunakan software Adobe Photoshop CC. Pada tahapan ini akan dibuat konten-konten ilustrasi yang dibutuhkan dalam proses produksi, seperti pembuatan karakter, properti, *layout, background,* dan lain-lain. Dalam proses pembuatan ilustrasi ini memakai teknik per *scene*, artinya membuat dulu ilustrasi untuk *scene* pertama, kedua dan seterusnya, sebelum dimasukan ke dalam *software* Adobe After Effects CC untuk dilakukan proses animasi atau pergerakan.



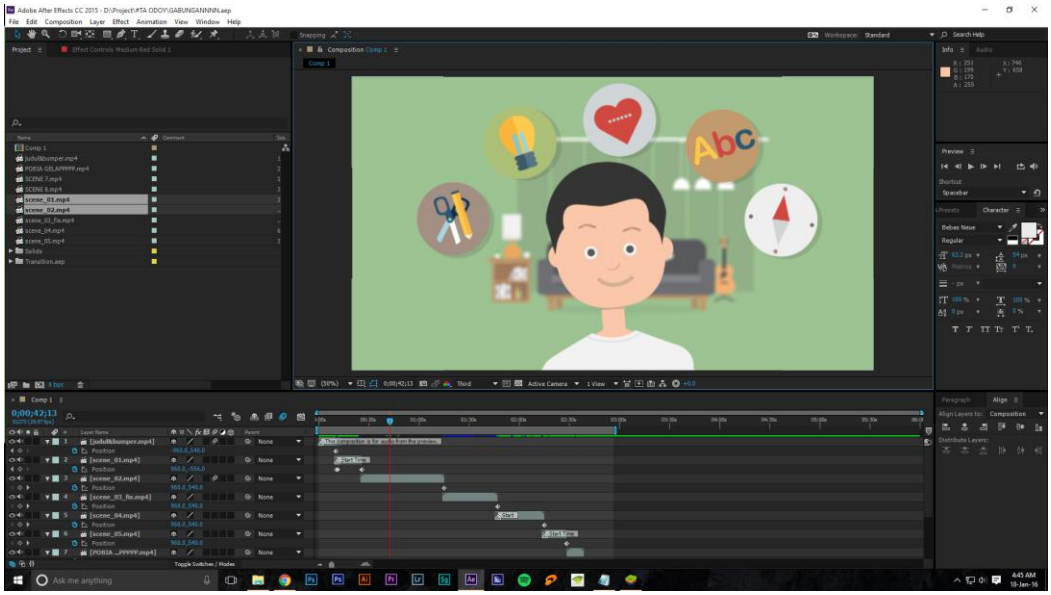
Gambar IV.1 Pembuatan ilustrasi latar uatama pada Adobe Illustrator CC

Sumber: Pribadi (12 Januari 2016)

Pembuatan ilustrasi pertama dilakukan pada Adobe Illustrator CC. Ini merupakan pembuatan *scene* pertama, atau sebagai *background video*. Tidak merubah kemungkinan akan ada perubahan selanjutnya yang terjadi pada Adobe After Effects CC untuk mencari komposisi bentuk yang diharapkan.

IV.2.2 Produksi

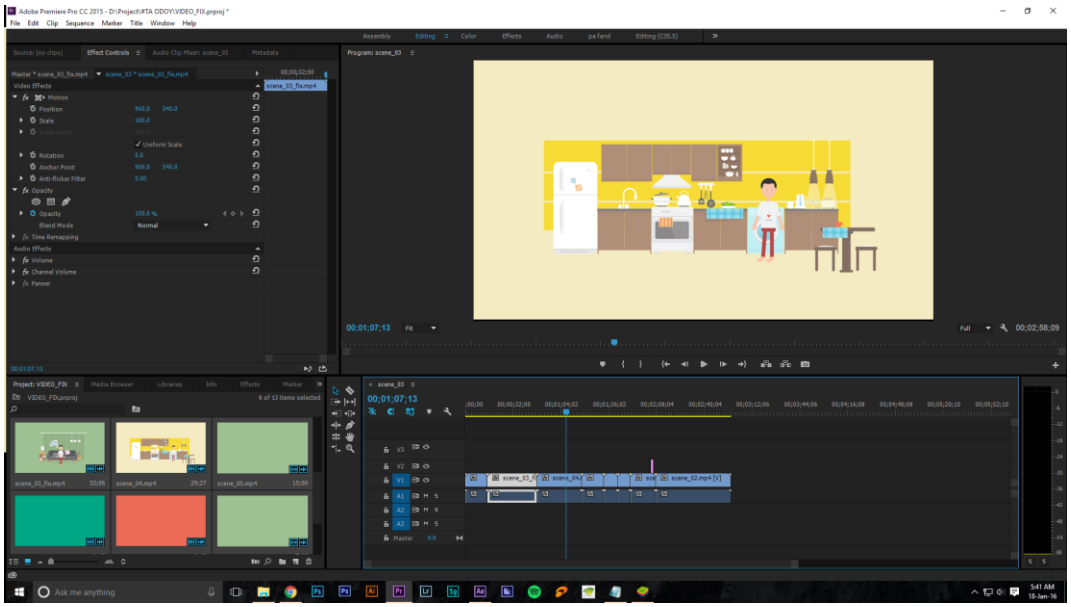
Pada tahapan produksi akan dilakukan proses *motion*, pemberian efek, dan juga transisi disetiap *scene* untuk melanjutkan ke *scene* berikutnya. Produksi video animasi ini menggunakan *software* Adobe After Effects CC. Teknik yang dilakukan dalam proses pergerakan, efek, dan juga transisi dilakukan dengan teknik *motion graphic*.



Gambar IV.2 Pembuatan *motion* pada Adobe After Effects CC

Sumber: Pribadi (12 Januari 2016)

Setelah setiap *scene* sudah dibuat motion menggunakan Adobe After Effects CC, tahapan selanjutnya yaitu menggabungkan video *motion* tersebut sesuai dengan urutan *scene* yang sudah dibuat. Untuk menggabungkan video *motion* ini menggunakan Adobe Premiere Pro CC hingga sampai akhirnya video tersebut menjadi satu video yang utuh.

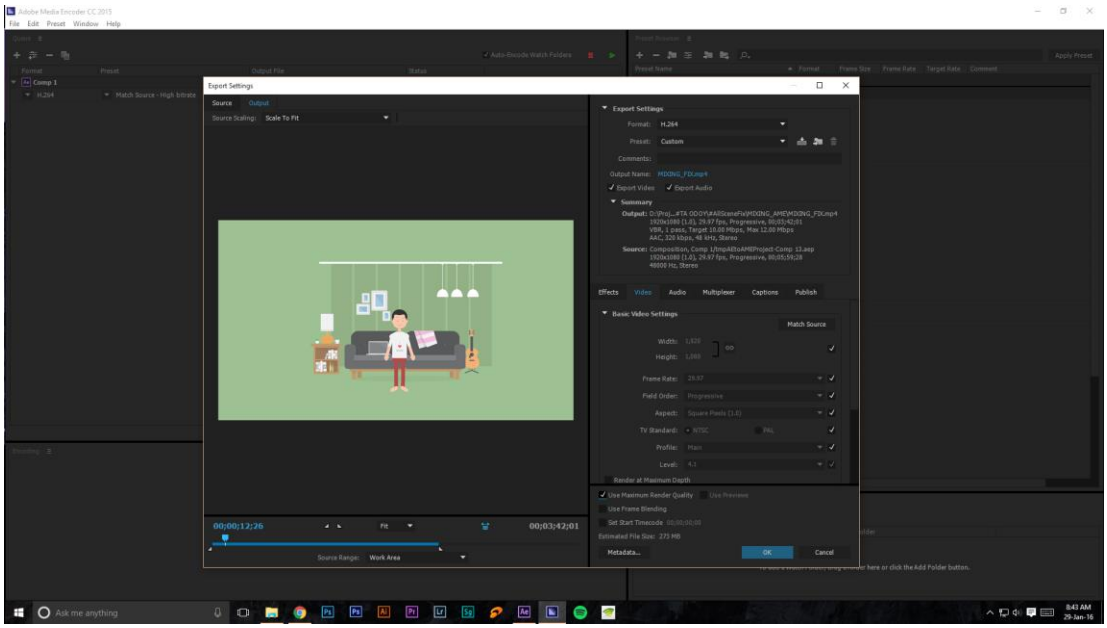


Gambar IV.3 Penggabungan *scene* pada Adobe Premiere pro CC

Sumber: Pribadi (13 Januari 2016)

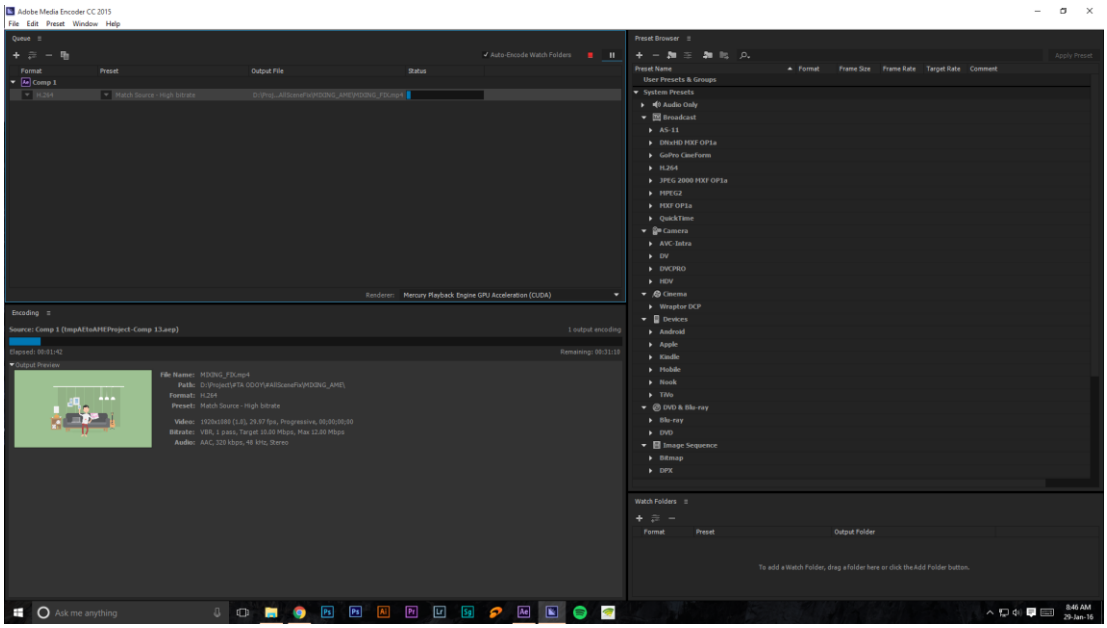
IV.2.3 Pasca Produksi

Pada tahapan pasca produksi, dimana proses pengurutan *scene* sesuai dengan *storyline* dan proses memasukan *sound*, baik *backsound* maupun *sound effect* pada Adobe Premiere CC telah selesai, proses selanjutnya yang akan dilakukan adalah proses *rendering* untuk menjadikannya sebuah video. Proses render ini menggunakan Adobe Media Encoder CC.



Gambar IV.4 *Render setting*

Sumber: Pribadi (13 Januari 2016)

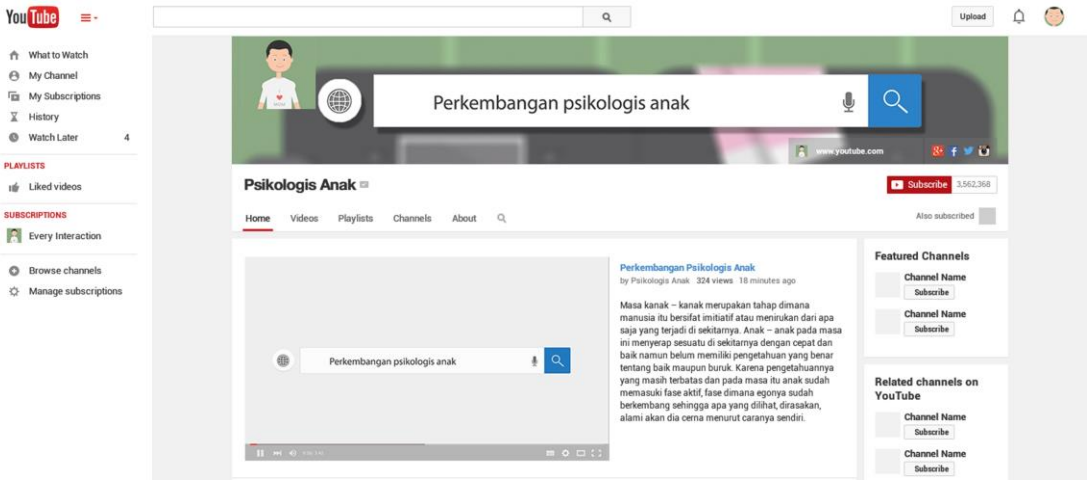


Gambar IV.5 Proses *rendering video*

Sumber: Pribadi (13 Januari 2016)

IV.3 Media Utama

Media utama yang dibuat adalah video Animasi, dengan cara penyebaran melalui situs berbagi video YouTube. Dengan tujuan agar video animasi mengenai gangguan psikologis pada anak dan penanganannya dengan hipnoterapi ini dapat dilihat oleh semua orang dan dapat bermanfaat bagi semua.



Gambar IV.6 Hasil video di situs YouTube

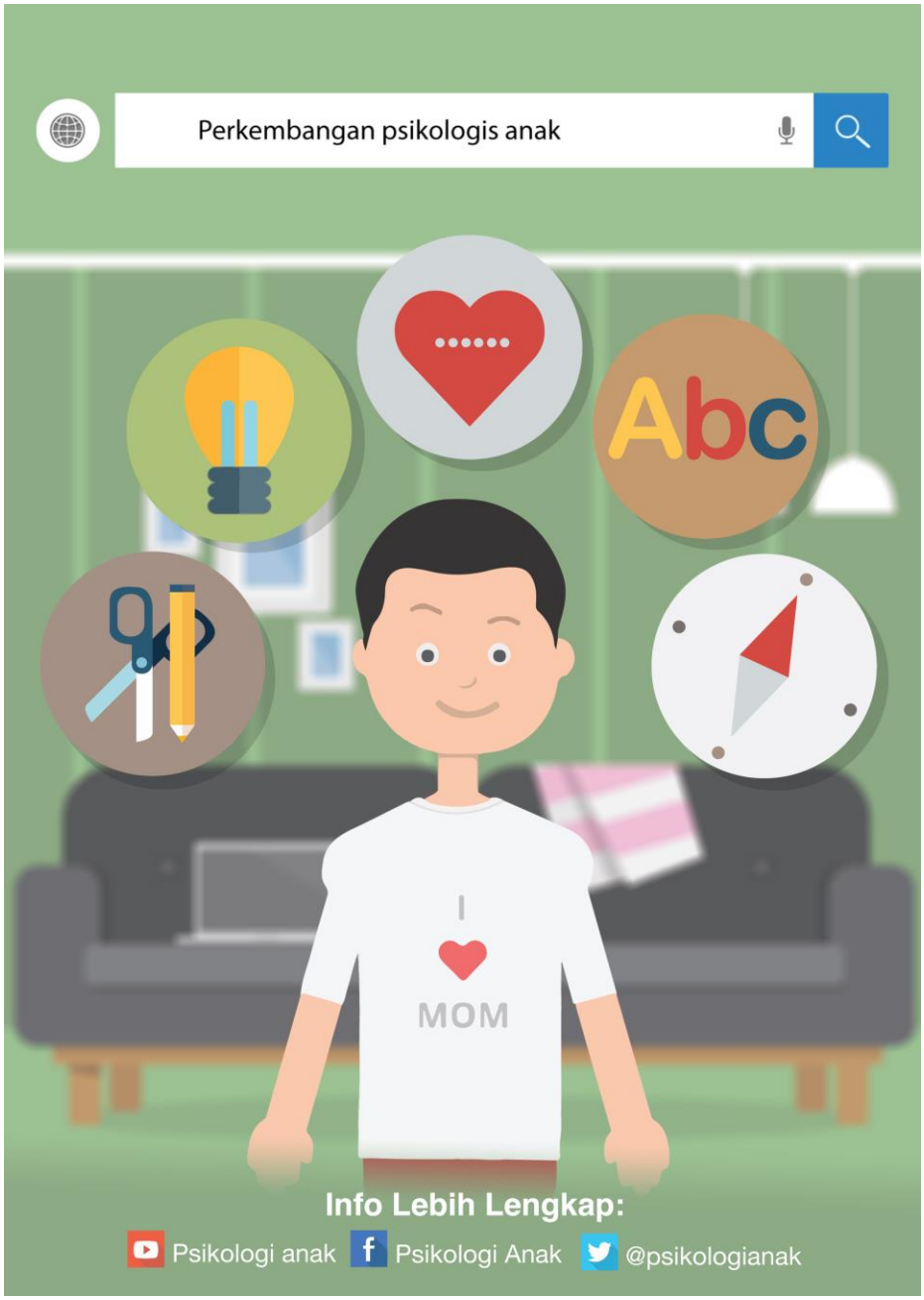
Sumber: Pribadi (14 Januari 2015)

IV.4 Media Pendukung

Media pendukung dibuat untuk memperkuat keberadaan dari media utama dan mengarahkan target audiens kepada media utama, yaitu video animasi yang disebar di situs *YouTube*.

- Poster

  Media poster digunakan untuk memberikan informasi mengenai video perkembangan psikologis anak. Dan akan di tempatkan pada tempat yang strategis atau pada lembaga lembaga tertentu.



Gambar IV.7 Desain Poster

Sumber: Pribadi (14 Januari 2015)

Material	: Art Carton 260 gsm
Ukuran	: A2
Teknis Produksi	: Digital Printing



Gambar IV.8 Hasil akhir poster

Sumber: Pribadi (29 Januari 2016)

- Brosur

  Media brosur digunakan untuk memberikan informasi mengenai perkembangan psikologis anak, masalah psikologis anak hingga penanganan melalui hipnoterapi. Dan disebarkan pada tempat yang strategis atau pada lembaga lembaga tertetu.

Material	: Art Paper 150gr
Ukuran	: A4
Teknis Produksi	: Digital Printing



Gambar IV.9 Tampak depan desain Brosur

Sumber: Pribadi (14 Januari 2016)



Gambar IV.10 Tampak belakang desain Brosur

Sumber: Pribadi (14 Januari 2016)



Gambar IV.11 Hasil akhir Brosur

Sumber: Pribadi (29 Januari 2016)



Gambar IV.12 Tampak depan hasil akhir Brosur

Sumber: Pribadi (29 Januari 2016)



Gambar IV.13 Tampak belakang hasil akhir Brosur

Sumber: Pribadi (29 Januari 2016)

- CD

  Media cd digunakan untuk memberikan informasi mengenai perkembangan psikologis anak, masalah psikologis anak hingga penanganan melalui hipnoterapi. Dan dibagikan pada saat ada event yang berkaitan atau pada lembaga lembaga tertetu.

CD	: DVD R
Material	: Art Paper 310gr
Teknis Produksi	: Digital Printing



Gambar IV.14 Desain CD

Sumber: Pribadi (14 Januari 2016)



Gambar IV.15 Konsep *packaging* CD

Sumber: http://bashooka.com/wp-content/uploads/2012/10/creative-brochure-designs-inspiration-10.jpg (14 Januari 2016)

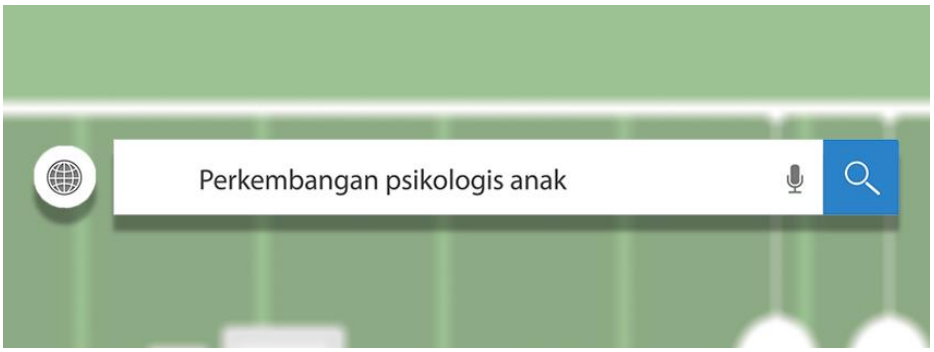


Gambar IV.16 Hasil akhir CD

Sumber: Pribadi (29 Januari 2016)

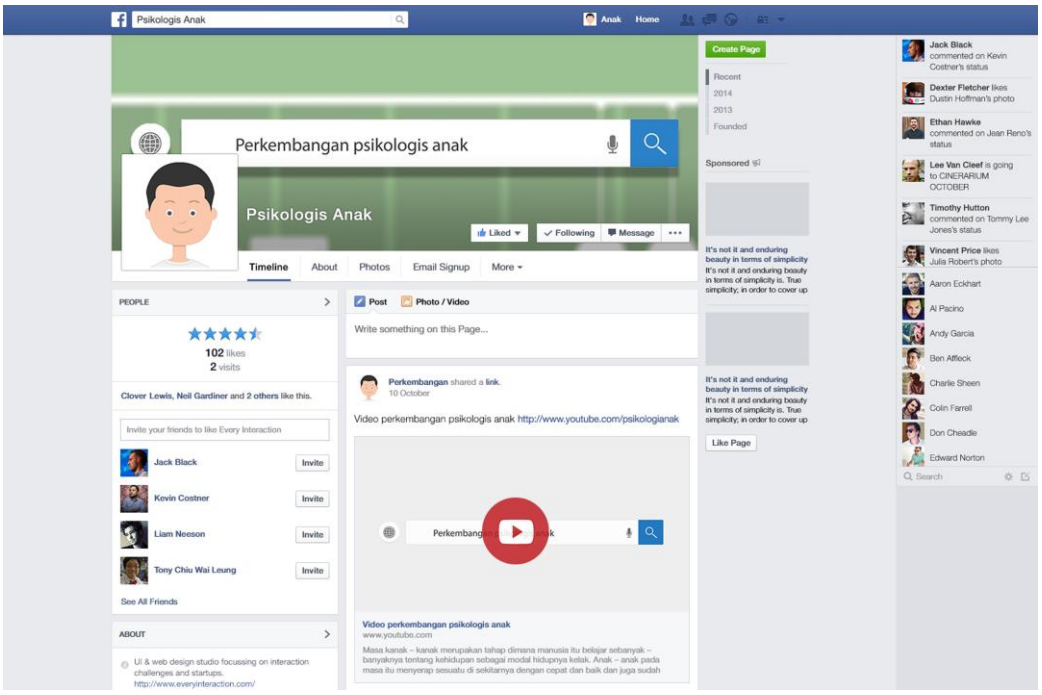
- Facebook

  Media sosial facebook digunakan untuk mendampingi dan sebagai media untuk mengarahkan pada media utama yang berada di situs YouTube. Media sosial facebook didukung dengan banner yang gambarnya sesuai dengan judul video pada media utama.



Gambar IV.17 Desain *Banner* Facebook

Sumber: Pribadi (14 Januari 2016)

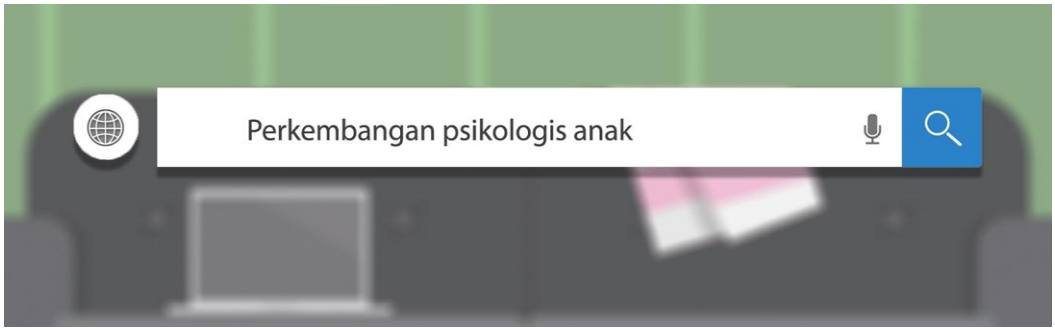


Gambar IV.18 Hasil akhir *Banner* Facebook

Sumber: Pribadi (14 Januari 2016)

- Twitter

  Media sosial twitter digunakan sebagai media pendamping dan pendukung dari media utama, sebagai media informasi kepada masyarakat mengenai psikologis pada anak.



Gambar IV.19 Desain *Banner Twitter*

Sumber: Pribadi (14 Januari 2016)



Gambar IV.20 Hasil akhir *banner twitter*

Sumber: Pribadi (14 Januari 2016)