BAB IV
TEKNIS PRODUKSI DAN APLIKASI MEDIA

4.1. Media Utama

Media utama untuk Penggunaan Bahan Bakar Minyak adalah animasi iklan layanan masyarakat. Teknik yang digunakan dalam pembuatan animasi adalah teknik animasi 3D dan 2D. Teknik animasi 3D digunakan untuk ilustrasi, agar bentuk objek yang diilustrasikan dapat digambarkan dengan jelas sehingga kegiatan yang diperagakan dalam animasi bisa lebih mudah dimengerti oleh *audience*. Teknik animasi 2D digunakan dalam penyampaian informasi berupa data-data berbentuk teks, agar informasi yang disampaikan tidak terdistorsi dan dapat dimengerti dengan mudah oleh *audience.*

4.1.1. Naskah

Naskah dibuat untuk menggambarkan rangkaian cerita yang akan diperagakan di dalam animasi. Seluruh rangkaian cerita mulai dari penggambaran suasa, kegiatan dan dialog yang akan dimasukan ke dalam animasi sebelumnya dibuat dalam bentuk teks. Script yang telah dibuat digunakan sebagai panduan produksi seperti pembuatan *storyboard, voice over* dan menentukan durasi dari animasi yang akan dibuat.

SHOOT 07 - JALAN RAYA
Beni mengendarai motor vespa di jalan raya, terdapat popup window yang memperlihatkan ban pada motor Beni dalam kondisi kurang udara sehingga membuat kerja mesin lebih berat. Sebaliknya dengan ban pada motor Beni yang dipompa dengan cukup udara akan meringankan kerja mesin saat kendaraan melaju.

V.O
Cek tekanan udara pada ban. Ban yang dipompa dengan cukup udara akan meringankan kerja mesin saat kendaraan melaju.

BENI
(mengendarai motor vespa)

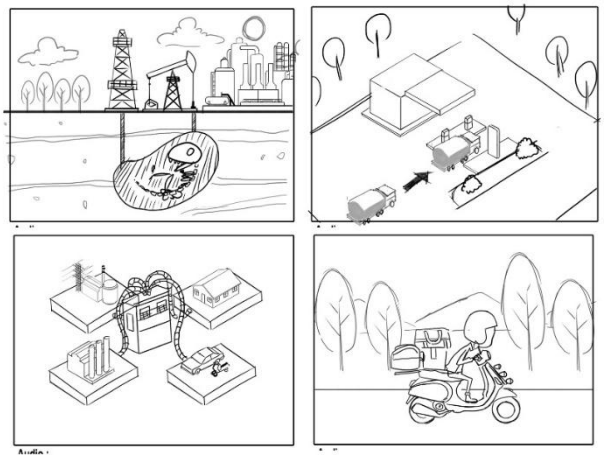
MEDIUM SHOOT: BENI MENGENDARAI MOTOR

CUT TO:

Gambar 4.1 Contoh Potongan Naskah

4.1.2. Storyboard

Storyboard adalah visualisasi dari naskah yang sudah dibuat. *Storyboard* berupa panel-panel gambar yang disusun secara berurutan dan menjelaskan sudut pandang kamera, suara yang digunakan, latar yang digunakan dan adegan yang akan diperagakan dalam animasi yang akan dibuat. Storyboard dalam produksi animasi digunakan untuk panduan dalam membuat properti, karakter, gerakan dan efek visual.



Gambar 4.2 Contoh Storyboard

4.1.3. Pengisi Suara

Dalam sebuah karya *audio visual*, *audience* tidak hanya diberikan informasi berupa *visual* tetapi juga dengan *audio*. Dengan adanya pengisi suara informasi yang diberikan kepada *audience* akan lebih lengkap, sehingga *audience* dapat menerima informasi dengan lebih baik.

4.1.4. Musik

Musik dalam karya *audio visual* tidak berpengaruh banyak terhadap informasi yang disampaikan. Tetapi dengan adanya musik pada karya audio visual dapat membangun suasana dari *audience* yang sedang menonton. Sehingga suasana yang ingin disampaikan oleh karya *audio visual* sama dengan suasana yang diterima oleh *audience*.

4.1.5. Modelling

Modelling dalam istilah animasi 3D adalah mebuat model atau bentuk sebuah objek di dalam aplikasi animasi 3D. Objek disini dapat berupa karakter yang akan memeragakan adegan dalam sebuah animasi dan benda mati yang digunakan sebagai latar atau objek yang berinteraksi dengan karakter.



Gambar 4.3 Proses Modelling Karakter

4.1.6. *Rigging*/Penulangan

Karakter yang sudah dibuat di aplikasi animasi 3D selanjutnya perlu diberi tulang atau persendian yang fungsinya sebagai *handle* yang digunakan untuk menggerakan karakter tersebut.



Gambar 4.4 Proses Penulangan Pada Karakter

4.1.7. Animate

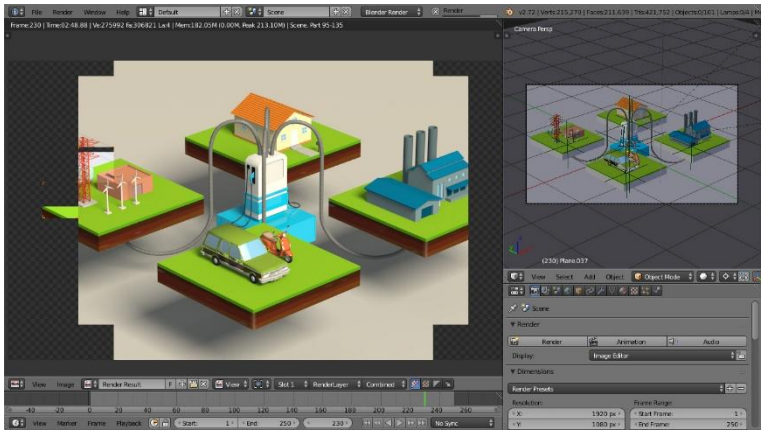
Proses ini berfungsi untuk menggerakan karakter 3D memperagakan gerakan sesuai dengan cerita agar dapat memberikan informasi kepada *audience*.



Gambar 4.5 Proses Animate

4.1.8. Pencahayaan dan *Rendering*

Proses *lighting dan rendering* adalah proses dimana animasi yang sebelumnya dibuat di dalam aplikasi animasi 3D, dikonversi menjadi rangkaian gambar berurutan yang menghasilkan sebuah ilusi gerak. Rangkaian gambar inilah yang nantinya disusun sesuai alur cerita dan hasil akhirnya menjadi sebuah karya *audio visual*.



Gambar 4.6 Proses Rendering

4.1.9. Editing Video

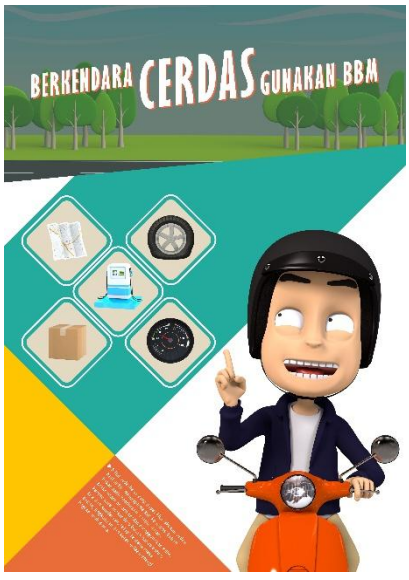
Setelah animasi yang dibuat berupa rangkaian gambar, selanjutnya gambar-gambar tersebut disusun sesuai alur cerita agar membuat sebuah ilusi gerak yang dapat ditonton oleh *audioence*. Pada proses ini pula informasi tambahan seperti teks, efek visual dan gambar lainnya ditambahkan kedalam karya *audio visual* untuk melengkapi karya sehingga informasi dapat lebih baik untuk diterima oleh *audience*.

4.2. Media Pendukung

Brosur berisi informasi mengenai penggunaan Bahan Bakar Minyak yang optimal. Brosur dibagikan pada saat kampanye penyuluhan berlangsung.

4.2.1. Poster

Poster media yang memuat informasi berupa gambar dan huruf berupa kertas berukuran besar. Poster diaplikasikan dengan ditempel di dinding atau permukaan datar lainnya dengan tujuan untuk mencari perhatian mata *audience*. Poster dipasang di ruang publik yang mudah dilihat seperti mading. Dimensi ukuran poster yaitu A2 yang memiliki lebar 42cm dan panjang 59,4cm.



Gambar 4.7 Poster

4.2.2. X-Banner

X-Banner merupakan media yang digunakan untuk menyampaikan informasi dengan bentuk banner yang memiliki penyangga berbentuk “X” sehingga banner dapat berdiri sendiri. Banner digunakan pada saat berlangsungnya acara penyuluhan mengenai berkendara cerdas dan cerdas menggunakan BBM. Banner memiliki ukuran lebar 60cm dan panjang 160cm.



Gambar 4.8 X-Banner

4.2.3. Baju Kaos

Baju kaos yang digunakan memiliki model lengan pendek, tanpa kancing dan berleher bundar. Baju kaos ini dibagikan secara gratis untuk dipakai oleh masyarakat pada saat berlangsungnya acara penyuluhan mengenai berkendara cerdas dan cerdas menggunakan BBM. Media ini dipilih karena sifatnya yang *mobile*, digunakan oleh penggunanya tidak hanya di satu tempat tetapi terus

bergerak sehingga penyebaran informasi dapat lebih luas. Ukuran baju kaos ini memiliki lebar bahu 48cm dan panjang 65cm.



Gambar 4.9 Baju Kaos

4.2.4. Pin

Media pin dipilih karena pin sangan mudah digunakan, pin dapat dipasang di baju, tas dan berbagai media lainnya. Pin yang digunakan memiliki bentuk lingkaran dengan diameter 5,5cm.



Gambar 4.10 Pin

4.2.5. Gantungan Kunci

Dengan bentuknya yang kecil gantungan kunci dapat dibawa kemanapun dengan mudah. Jika digunakan sebagai gantungan kunci untuk kendaraan fungsinya dapat

sebagai pengingat bagi pengendara agar berkendara dengan cerdas dan cerdas pula menggunakan BBM untuk kendaraan. Gantungan kunci yang digunakan memiliki bentuk lingkaran dengan diameter 5,5cm.



Gambar 4.11 Gantungan Kunci

4.2.6. CD

Bentuk fisik seperti CD mudah untuk dibagikan kepada masyarakat. Dengan memiliki bentuk fisik media lebih mudah diingat daripada hanya berupa data digital yang bisa terhapus.



Gambar 4.12 CD

4.2.7. Buku Catatan

Buku catatan dibagikan secara gratis pada saat berlangsungnya acara penyuluhan mengenai cara berkendara cerdas dan cerdas dalam menggunakan BBM. Buku catatan digunakan secara berulang-ulang sehingga setiap pengguna menggunakan buku catatannya akan ingat mengenai cara berkendara cerdas. Buku catatan ini memiliki dimensi lebar 148mm dan panjang 210mm.



Gambar 4.13 Buku Catatan

4.2.8. Gelas Mug

Gelas mug baik untuk dijadikan media promosi warna dasar putih memiliki sifat netral terhadap berbagai macam desain. Media gelas mug ini sendiri dipilih karena *interval* penggunaannya yang sering. Hampir setiap hari gelas mug digunakan oleh penggunanya untuk minum sehingga cocok digunakan sebagai media promosi. Gelas mug yang digunakan memiliki dimensi tinggi 10cm dan diameter 8cm.



Gambar 4.14 Gelas Mug

4.2.9. Stiker

Stiker merupakan media yang umum digunakan sebagai media promosi, program cerdas berkendara menggunakan stiker yang bisa diletakan pada tutup tanki bahan bakar kendaraan agar setiap kali mengisi BBM dapat melihat stiker yang melambangkan nilai oktan BBM yang digunakan kendaraan tersebut. Stiker yang digunakan memiliki dimensi diameter 55mm disesuaikan agar depat diletakan pada tutup tanki bahan bakar kendaraan.



Gambar 4.15 Stiker

4.2.10. Botol Minum

Botol minum atau yang sering disebut dengan *tumbler* mudah dibawa kemana-mana dengan begitu penyebaran informasi mengenai program cerdas berkendara dapat lebih luas lagi.



Gambar 4.16 Botol Minum