BAB IV
TEKNIS PRODUKSI DAN APLIKASI MEDIA

IV.1 Material Produksi

Dalam perancangan video infografis 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	*: Acer Aspire S3*
Windows edition	*: Windows 8.1Enterprise*
Processor	*: Intel(R) Core(TM) i5-2467M CPU @ 1.60GHz 1.60GHz*
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 infografis ini, karena *software* merupakan sebuah elemen yang penting dalam pembuatan sebuah media, baik animasi maupun video. Dan pemilihan *software* yang digunakan juga akan menentukan hasil dalam tahap produksi. Berikut beberapa *software* yang digunakan dalam pembuatan video infografis, antara lain:

- Adobe Illustrator CS6
- Adobe Flash Professional CS6
- Adobe Premiere Pro CS6

IV.2 Teknis Produksi

Pada perancangan video infografis ini dilakukan beberapa tahap dalam teknis produksi, yang meliputi pra produksi, produksi dan pasca produksi. Berikut merupakan penjabaran dari teknis produksi perancangan video infografis mengenai penyebaran dan siklus hidup nyamuk:

IV.2.1 Pra Produksi

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

- *Storyline*

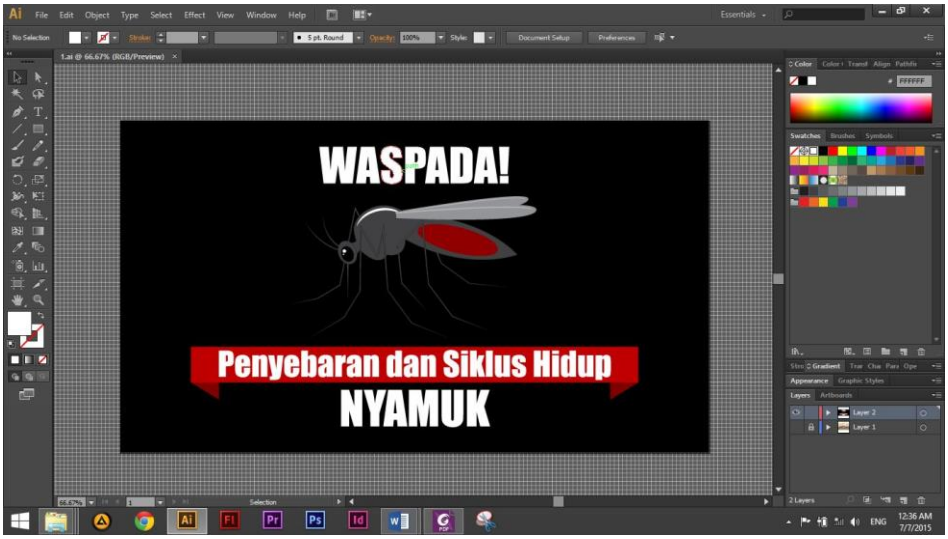
  Storyline digunakan untuk membuat dan menyusun urutan cerita yang berkelanjutan dan menjadi sebuah jalan cerita.

- *Storyboard*

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

- Ilustrasi

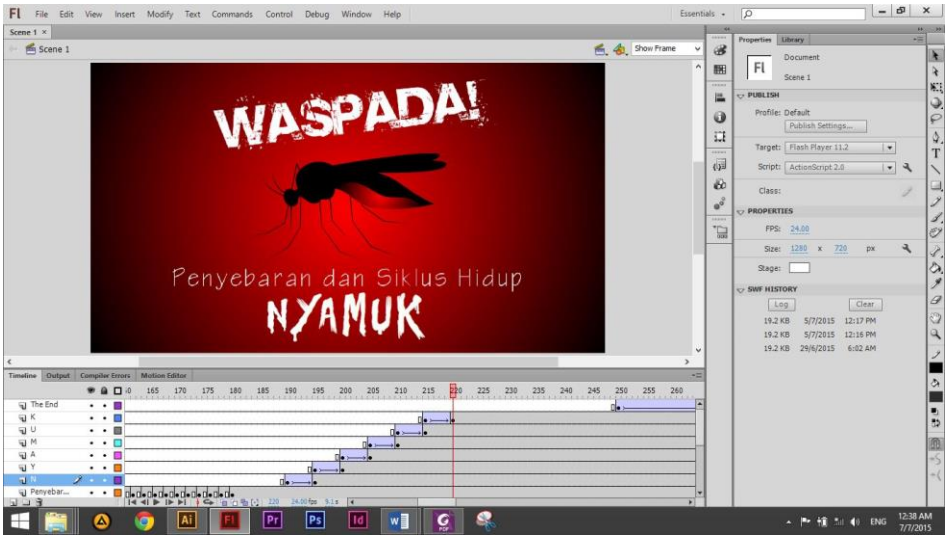
  Proses ilustrasi menggunakan *software* Adobe Illustrator CS6, namun ada juga yang ditambahkan didalam Adobe Flash Professional CS6. Pada tahapan ini akan dibuat konten-konten ilustrasi yang dibutuhkan dalam proses produksi, seperti pembuatan karakter, properti, *layout, background,* dan lain-lain. Dalam proses pembuatan ilustrasi ini memakai teknik per *scene*, artinya membuat dulu ilustrasi untuk *scene* pertama, kedua dan seterusnya, sebelum dimasukan ke dalam *software* Adobe Flash Professional CS6 untuk dilakukan proses animasi atau pergerakan.



Gambar IV.1 Pembuatan ilustrasi pada Adobe Illustrator CS6

Sumber: Pribadi (5 Juli 2015)

Pembuatan ilustrasi pertama dilakukan pada Adobe Illustrator CS6. Ini merupakan pembuatan *scene* pertama, atau sebagai *opening video*. Tidak merubah kemungkinan akan ada perubahan pada Adobe Flash Professional CS6 untuk mencari komposisi bentuk yang diharapkan.



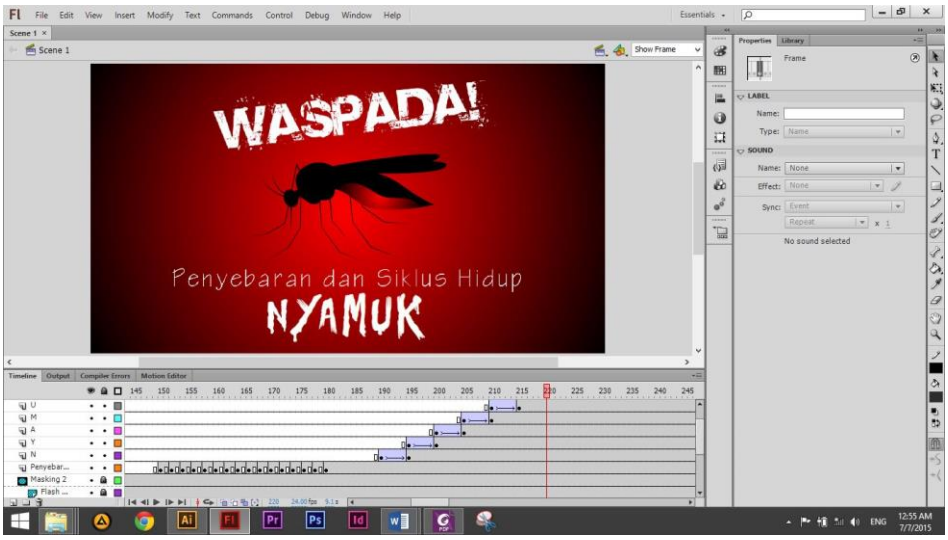
Gambar IV.2 Perubahan yang terjadi pada Adobe Flash Professional CS6

Sumber: Pribadi (5 Juli 2015)

Perubahan yang terjadi pada Adobe Flash Professional CS6 ini untuk menentukan komposisi yang cocok untuk dilakukan proses animasi. *Background* yang berubah warna menunjukan proses perubahan telah dilakukan. Dalam pembuatan animasi pada Adobe Flash Professional CS6 ini menggunakan teknik *frame by frame.*

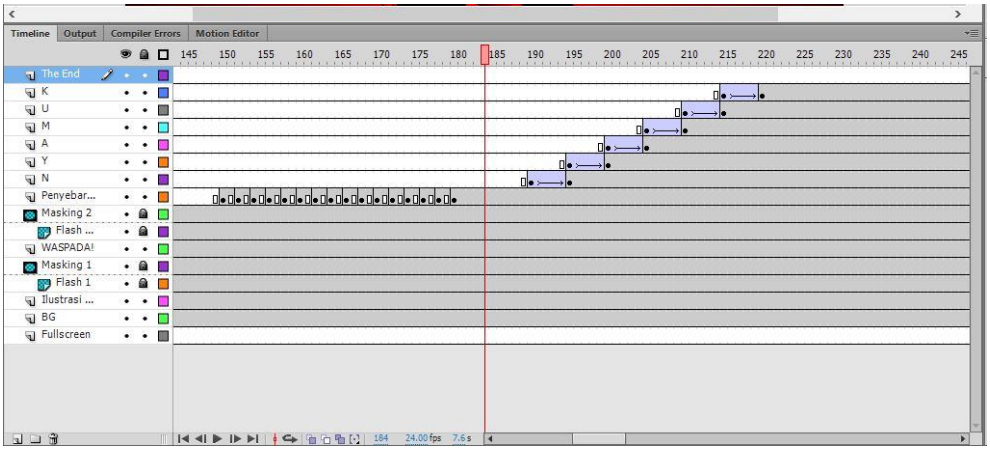
IV.2.2 Produksi

Pada tahapan produksi akan dilakukan proses *motion*, pemberian efek, dan juga transisi disetiap *scene* untuk melanjutkan ke *scene* berikutnya. Produksi video infografis ini menggunakan *software* Adobe Flash Professional CS6. Teknik yang dilakukan dalam proses *motion* atau pergerakan, efek, dan juga transisi dilakukan dengan teknik *frame by frame.*



Gambar IV.3 Proses *motion* pada Adobe Flash Professional CS6

Sumber: Pribadi (5 Juli 2015)



Gambar IV.4 Teknik *frame by frame*

Sumber: Pribadi (5 Juli 2015)

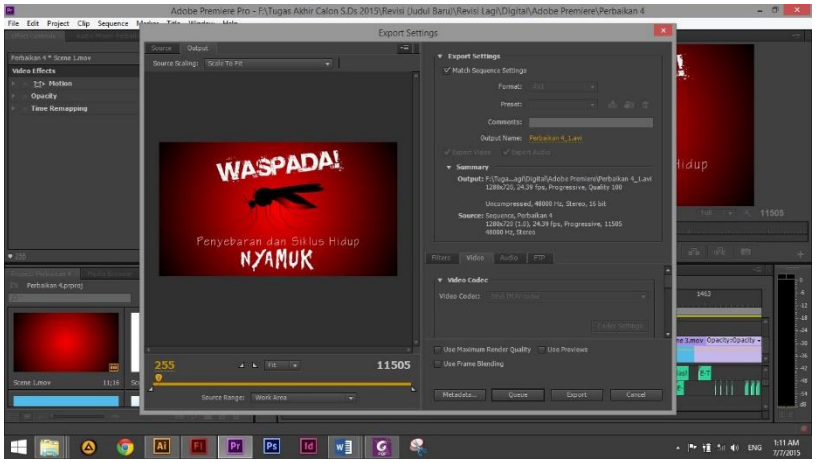
IV.2.3 Pasca Produksi

Pada tahapan pasca produksi, proses selanjutnya akan dilakukan proses pengurutan *scene* sesuai dengan *storyline* pada Adobe Premiere CS6, kemudian akan dilanjutkan proses memasukan *sound*, baik *backsound* maupun *sound effect*. Bila semua proses telah selesai, selanjutnya akan dilakukan proses *rendering* untuk menjadikannya sebuah video.



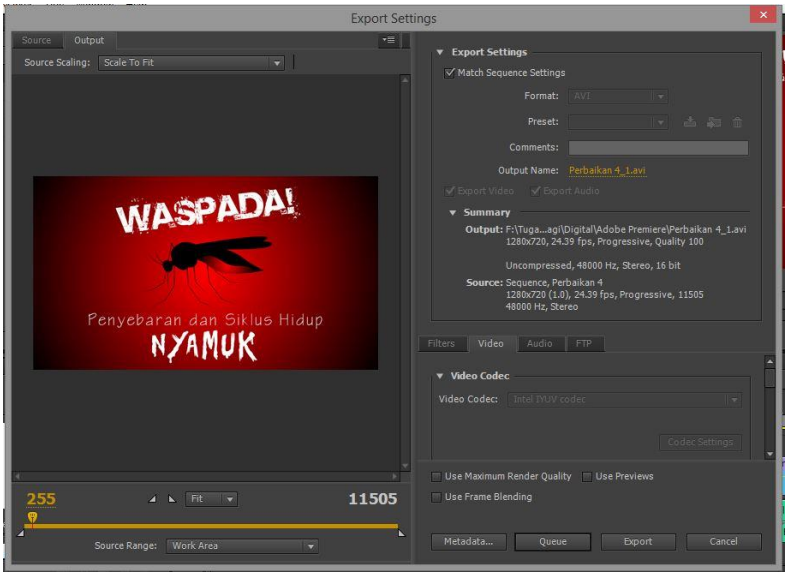
Gambar IV.5 Proses penggabungan video dan proses memasukan *sound*

Sumber: Pribadi (5 Juli 2015)



Gambar IV.6 Proses *rendering video*

Sumber: Pribadi (5 Juli 2015)



Gambar IV.7 *Render setting*

Sumber: Pribadi (5 Juli 2015)

Render setting:

- *Format Video* *: AVI (.avi)*
- *Video Codec* *: Intel IYUV codec*
- *Resolution* *: 1920 x 720 Pixel*
- *Depth* *: 24 bit*
- *Audio Codec* *: Uncompressed*



Gambar IV.8 Hasil *rendering video*

Sumber: Pribadi (5 Juli 2015)

IV.3 Media Utama

Media utama yang dibuat adalah video infografis, dengan cara penyebaran melalui situs berbagi video *YouTube*. Dengan tujuan agar video infografis mengenai penyebaran dan siklus hidup nyamuk ini dapat dilihat oleh semua orang dan dapat bermanfaat bagi semua.



Gambar IV.9 Hasil video di situs *YouTube*

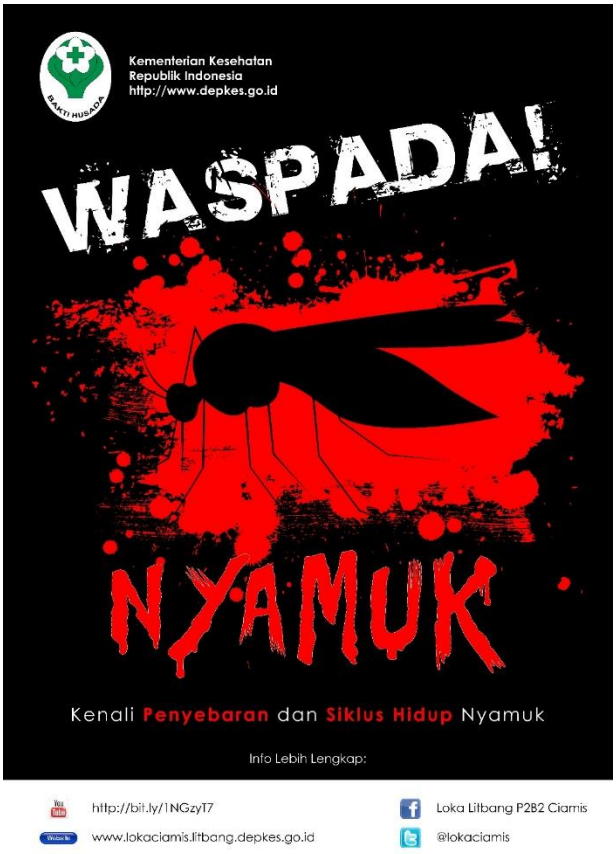
Sumber: Pribadi (6 Juli 2015)

IV.4 Media Pendukung

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

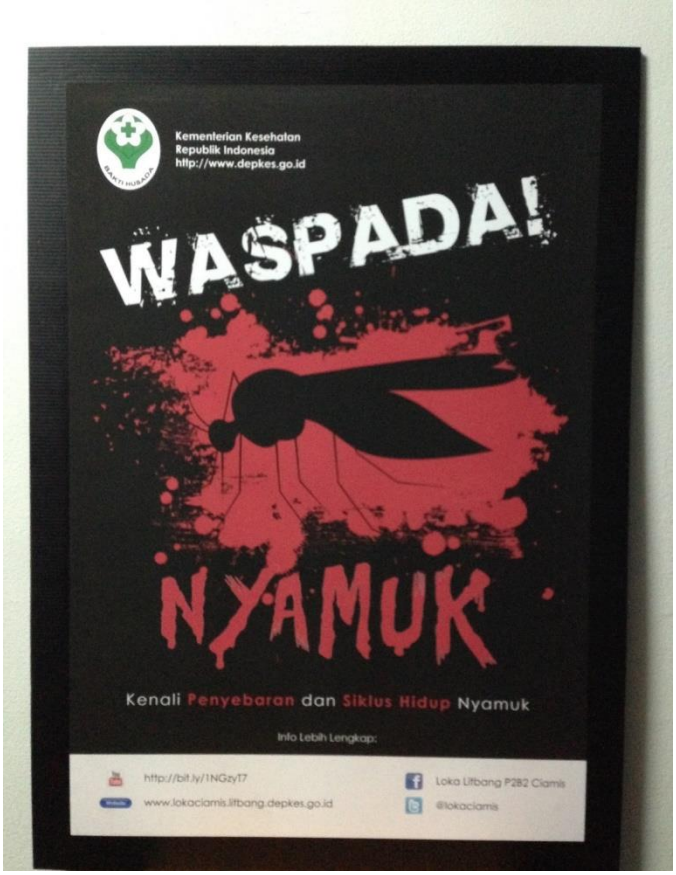
- Poster

  Media poster digunakan untuk menyebarkan informasi mengenai penyebaran dan siklus hidup nyamuk, disebarkan untuk daerah Pangandaran dan sekitarnya.



Gambar IV.10 Desain Poster
Sumber: Pribadi (28 Juli 2015)

Material : *Synthetic Paper*
Ukuran : A2
Teknis Produksi : *Digital Printing*



Gambar IV.11 Hasil akhir poster

Sumber: Pribadi (30 Juli 2015)

- *Flyer*

  Flyer akan disebar di daerah Pangandaran dan sekitarnya, sesuai dengan tempat Loka Litbang P2B2. Sebagai informasi kepada masyarakat mengenai bahaya nyamuk.



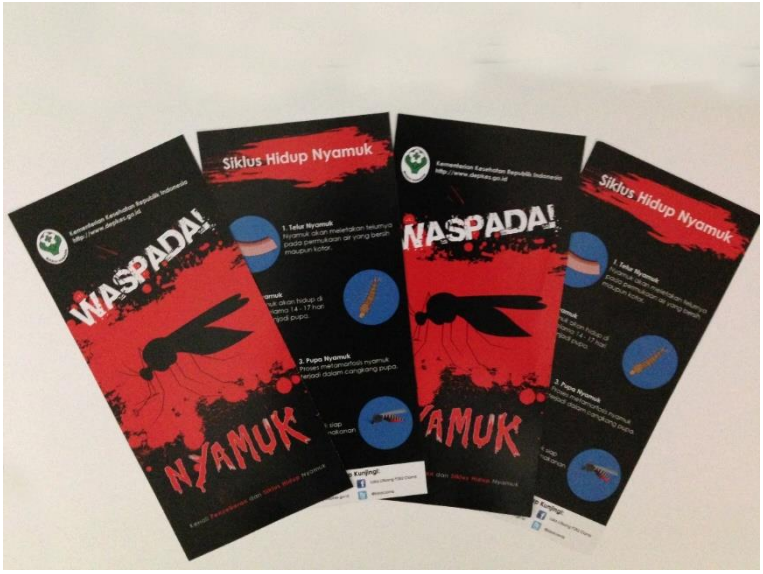
Gambar IV.12 Desain *Flyer*

Sumber: Pribadi (28 Juli 2015)

Material : *Art Paper 150 gram*

Ukuran : 10 x 21 cm

Teknis Produksi : *Digital Printing*

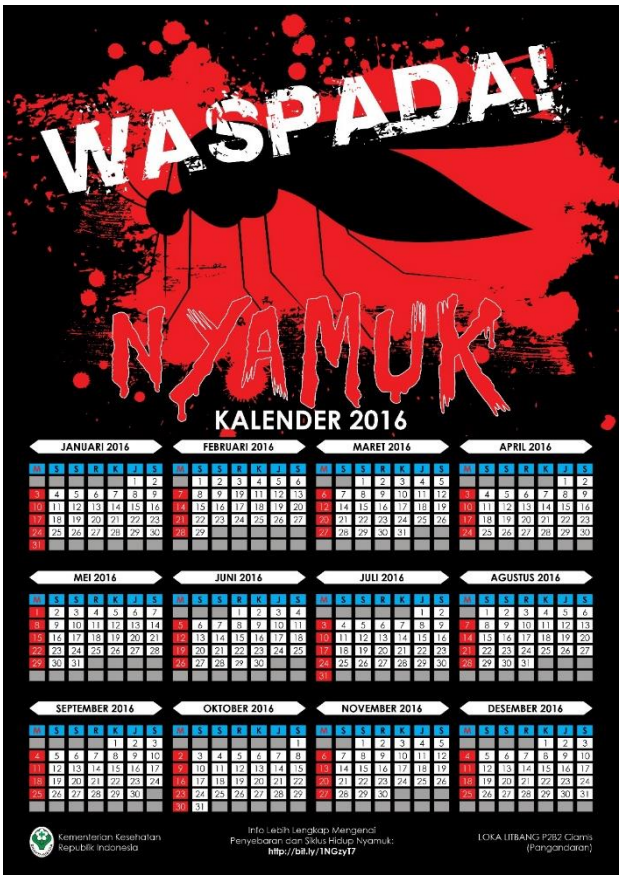


Gambar IV. 13 Hasil akhir *flyer*

Sumber: Pribadi (30 Juli 2015)

- Kalender

  Kalender akan disebar disekitar keberadaan lembaga Loka Litbang P2B2, sebagai pengingat kepada masyarakat agar waspada terhadap bahaya nyamuk, sekaligus berguna untuk mengetahui hari dan tanggal.



Gambar IV.14 Desain Kalender

Sumber: Pribadi (28 Juli 2015)

Material : *Art Paper 310 gram*

Ukuran : A3

Teknis Produksi : *Digital Printing*



Gambar IV. 15 Hasil akhir kalender

Sumber: Pribadi (30 Juli 2015)

- Stiker

  Stiker akan disebar di area Loka Litbang P2B2 sebagai *gimmick* dari lembaga tersebut kepada masyarakat yang berkunjung.



Gambar IV.16 Desain Stiker

Sumber: Pribadi (28 Juli 2015)

Material : *Sticker Vinyl Doff*

Ukuran : 10 x 5 cm

Teknis Produksi : *Digital Printing*



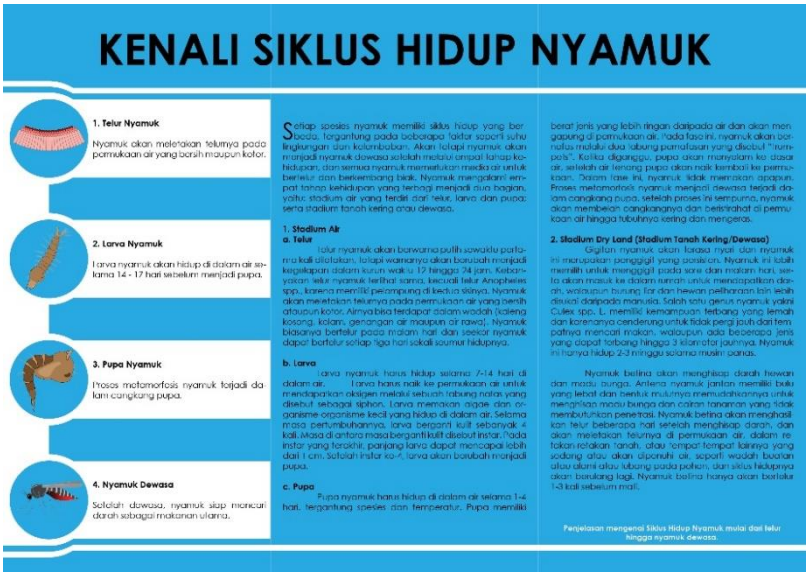
Gambar IV.17 Hasil akhir stiker

Sumber: Pribadi (30 Juli 2015)

- *Leaflet*

  Leaflet akan disebar di daerah pangandaran dan sekitarnya, sesuai dengan tempat Loka Litbang P2B2 Ciamis berada. Sebagai media informasi kepada masyarakat mengenai bahaya nyamuk. *Leaflet* berisikan informasi mengenai siklus hidup nyamuk secara tertulis.





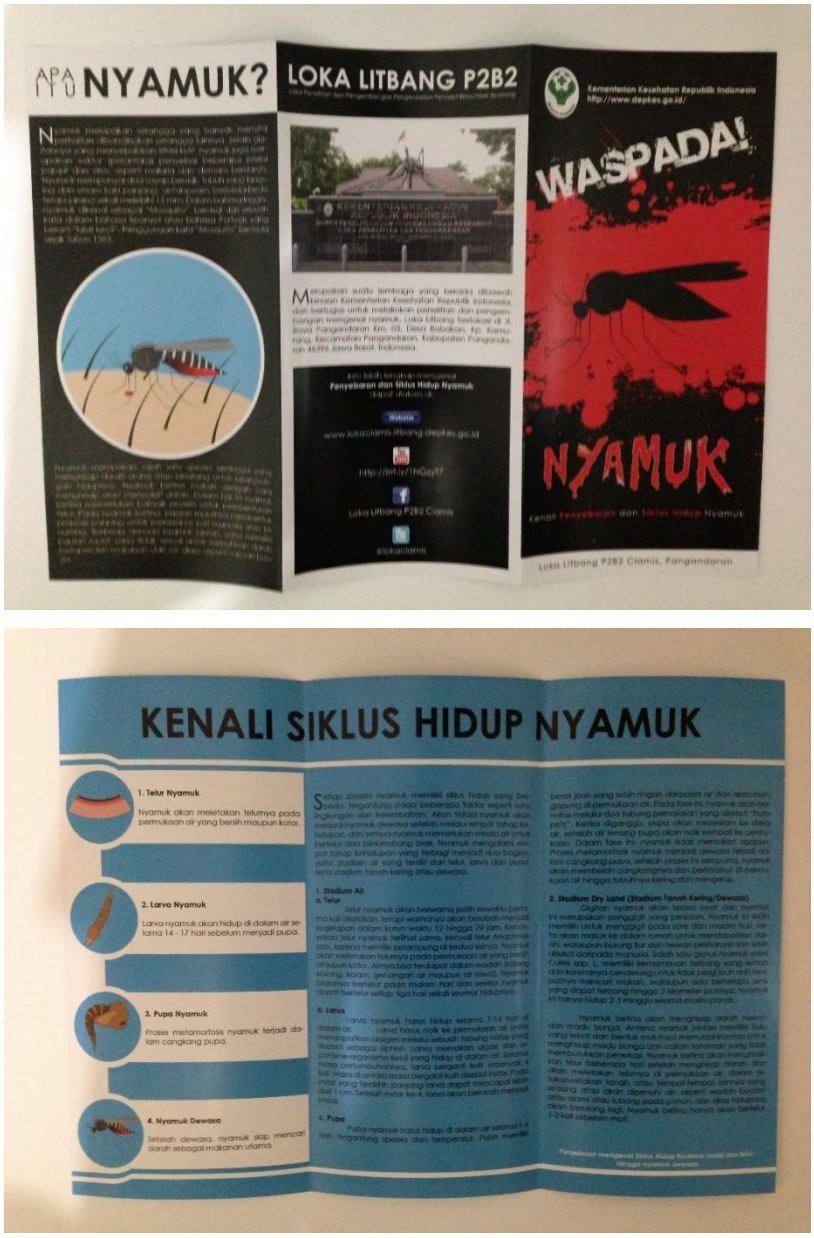
Gambar IV.18 Desain *Leaflet*

Sumber: Pribadi (28 Juli 2015)

Material : *Art Paper 150 gram*

Ukuran : A4 (3 lipatan)

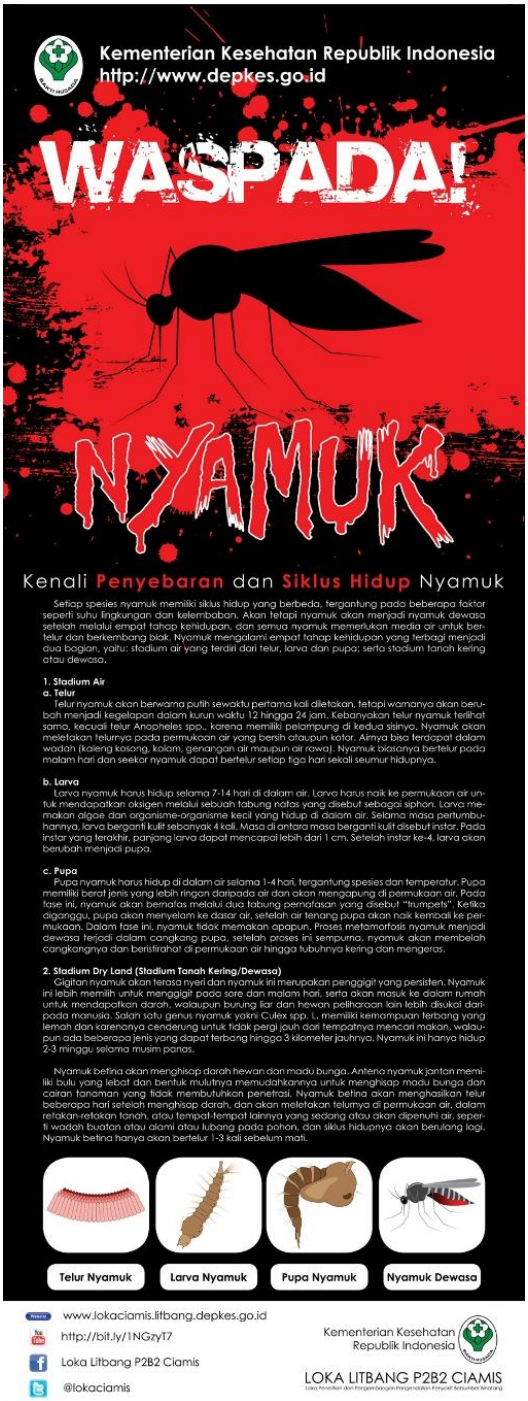
Teknis Produksi : *Digital Printing*



Gambar IV.19 Hasil akhir *leaflet*
Sumber: Pribadi (30 Juli 2015)

- *X-Banner*

  X-Banner akan diletakan dan disebar di daerah sekitar lembaga Loka Litbang P2B2 Ciamis maupun lembaga-lembaga dan sekolah-sekolah untuk memberikan informasi mengenai penyebaran dan siklus hidup nyamuk kepada masyarakat.



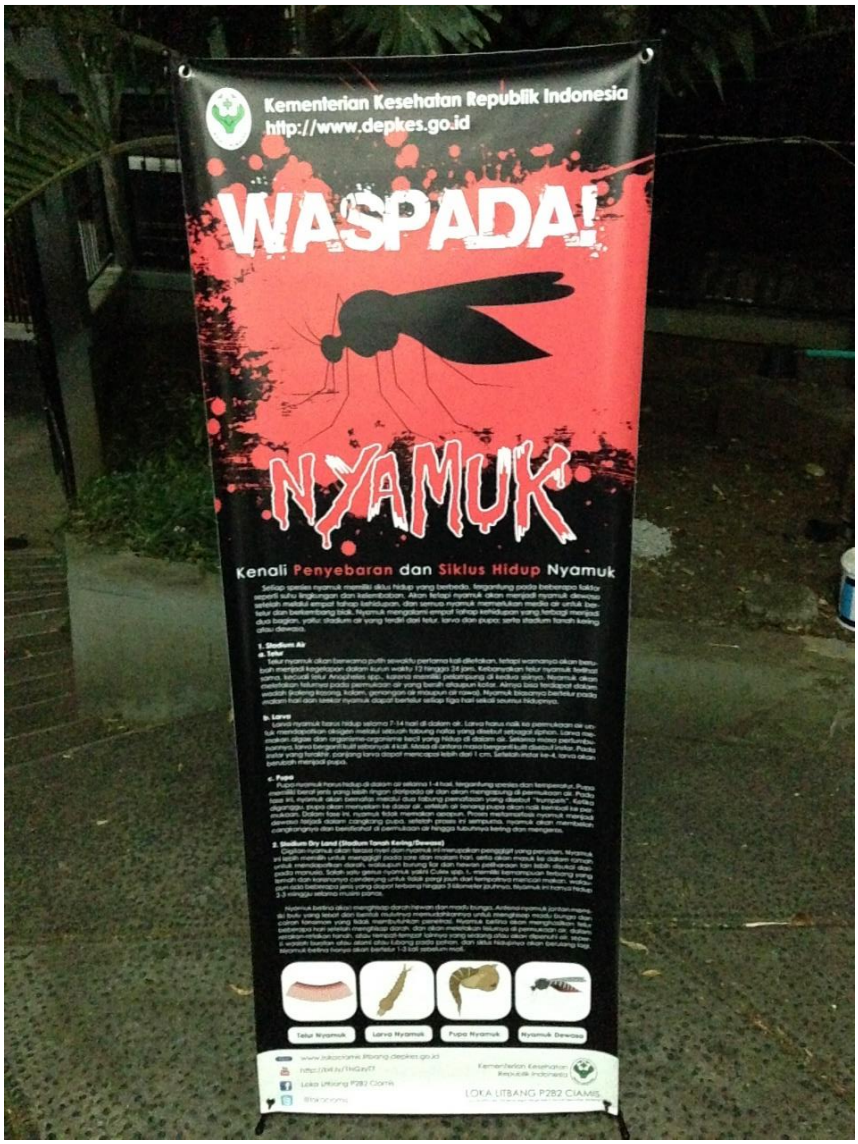
Gambar IV.20 Desain *X-Banner*

Sumber: Pribadi (28 Juli 2015)

Material : *Fl Korea Superhires*

Ukuran : 160 x 60 cm

Teknis Produksi : *Digital Printing*



Gambar IV.21 Hasil akhir *x-banner*

Sumber: Pribadi (30 Juli 2015)

- Gantungan Kunci

  Gantungan kunci akan disebarkan di area Loka Litbang sebagai *merchendise* maupun *gimmick* kepada pengunjung, tergantung kebijakan dari pihak pengelola. Gantungan kunci digunakan sebagai pengingat dan sebagai pendukung dari media utama.



Gambar IV.22 Desain Gantungan Kunci

Sumber: Pribadi (28 Juli 2015)

Material	: *Acrylic*
Ukuran	: 7.75 x 3 cm
Teknis Produksi	: *Print CMYK Whitespot (Grafir)*



Gambar IV.23 Hasil akhir gantungan kunci

Sumber: Pribadi (30 Juli 2015)

- Pin

  Pin digunakan sebagai pengingat dan sebagai pendukung dari media utama. Akan disebarkan di area Loka Litbang P2B2 sebagai *merchendise* ataupun *gimmick* kepada pengunjung.



Gambar IV.24 Desain Pin
Sumber: Pribadi (28 Juli 2015)

Material	: *Inkjet Paper* (Bahan Pin)
Ukuran	: 6 x 6 cm
Teknis Produksi	: *Laser Printing (Press)*



Gambar IV.25 Hasil akhir pin
Sumber: Pribadi (30 Juli 2015)

- Megatron

  Megatron digunakan untuk menampilkan video infografis mengenai penyebaran dan siklus hidup nyamuk di tempat-tempat umum, agar semua kalangan masyarakat dapat melihat dan memberikan informasi mengenai bahaya nyamuk lewat penyebaran dan siklus hidupnya.



Gambar IV.26 Megatron
Sumber: Pribadi (28 Juli 2015)

- *Website*

  Website digunakan sebagai pendukung dari media utama dalam menyampaikan informasi mengenai penyebaran dan siklus hidup nyamuk kepada masyarakat. *Website* Loka Litbang P2B2 memberikan informasi seputar nyamuk.



Gambar IV.27 Desain *Banner Website*
Sumber: Pribadi (28 Juli 2015)



Gambar IV.28 Hasil akhir *banner website*

Sumber: Pribadi (30 Juli 2015)

- *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 menerangkan tentang bahaya nyamuk.



Gambar IV.29 Desain *Banner* Facebook

Sumber: Pribadi (28 Juli 2015)



Gambar IV.30 Hasil akhir *banner facebook*

Sumber: Pribadi (30 Juli 2015)

- *Twitter*

  Sosial media *twitter* digunakan sebagai media pendamping dan pendukung dari media utama, sebagai media informasi kepada masyarakat mengenai penyebaran dan siklus hidup nyamuk.



Gambar IV.31 Desain *Banner Twitter*

Sumber: Pribadi (28 Juli 2015)



Gambar IV.32 Hasil akhir *banner twitter*

Sumber: Pribadi (30 Juli 2015)