BAB IV

TEKNIS PRODUKSI MEDIA

IV.1 Media Utama

Media film dokumenter ini menjelaskan secara detail tentang permainan tradisional egrang, dari mulai asal muasal, filosofi, sejarah, cara membuatnya, memainkan, serta perkembangan permainan tradisional egrang itu sendiri.

Informasi yang disuguhkan dalam media utama ini memiliki tingkat keterbacaan yang tinggi, sehingga mudah di cerna oleh target *audien.*

IV.1.1 Teknis Pembuatan Film

Proses pembuatan cerita bergambar dilakukan secara bertahap dengan urutan membuat sinopsis, membuat *storyline*, membuat *storyboard*, pemilihan lokasi, pencarian *crew*, pemilihan *property*, pemilihan kostum, pemilihan, pemilihan model, pemilihan peralatan yang digunakan, dan pemilihan kamera berikut lensa. Adapun urutan proses pembuatannya secara rinci dijelaskan sebagai berikut :

IV.1.1.1 Pembuatan Sinopsis

Sinopsis dibuat berdasarkan hasil pengumpulan informasi sejarah yang telah diteliti sebelumnya. Pengumpulan data dan penelitian dilakukan dengan metode wawancara dan pengumpulan sumber pustaka.

IV.1.1.2 Pembuatan *Storyline*

Setelah sinopsis dibuat langkah selanjutnya adalah membuat *storyline* dari cerita bergambar ini. *Storyline* dalam film disebut juga skenario. *Storyline* adalah *draft*

akhir dalam pembuatan visualisasi cerita. *Storyline* berfungsi sebagai gambaran akhir tiap adegan dalam cerita.

IV.1.1.3 Pembuatan *Storyboard*

Setelah *draft* akhir cerita sudah dibuat, maka langkah terakhir adalah membuat *storyboard*. *Storyboard* adalah visualisasi nyata dari cerita pada *storyline* yang dibuat dalam bentuk gambar. *Storyboard* digunakan untuk mempermudah proses eksekusi dilokasi.

IV.1.1.4 Pasca Produksi

Adalah kegiatan yang dilakukan sebelum melakukan eksekusi pembuatan film. Kegiatan pasca produksi meliputi pembuatan anggaran biaya, *script breakdown, pencarian lokasi*, dan mengurus perizinan.

IV.1.1.5 Pencarian *Crew*

Crew dipilih berdasarkan kredibilitas terhadap bidang keahliannya masing-masing. Adapun nama-nama *crew* yang berperan dalam pembuatan film ini adalah

a. Perizinan : Ikin & Iip
b. Properti: Reckas, Emen
c. Konsumsi: Dini
d. Cameramen : Purnama, Arya
e. Dokumentasi: Recksa, Ikin

IV.1.1.6 Pemilihan Lokasi

Pemilihan lokasi dilakukan melalui pencarian langsung, ditemukan lokasi yang cocok dengan kriteria pemandangan pesawahan, pegunungan, pedesaan, yang berada di Majalaya Bandung Jawa Barat. Karena di Majalaya sangat mendukung pada keasrian alam yang belum tercemar oleh polusi asap kendaraan.

Lokasi pertama di pesawahan



Gambar IV. 1 Area pesawahan saat pagi.

Sumber : Dok. Pribadi



Gambar IV. 2 Area pesawahan saat menjelang siang.

Sumber ; Dok. Pribadi

Lokasi kedua di perkebunan bambu



Gambar IV. 3 Halaman perkebunan bambu.

Sumber : Dok. Pribadi



Gambar IV. 4 Area halaman pedesaan

Sumber : Dok. Pribadi

IV.1.1.7 Pemilihan *Property*

Property dipilih berdasarkan tema dari permainan tradisional tersebut yang dibuat sendiri.



Gambar IV. 5 *Egrang bambu*

Sumber : www.honghongan.com (akses 8 juni 2012)

IV.1.1.8 Pemilihan Kostum

Sama halnya dengan *property*, pemakaian kostum digunakan sesuai adegan yang akan dibuat. Adapun kostum yang digunakan adalah pangsi baju khas dari Jawa Barat yang biasanya dipakai ketika berlatih silat



Gambar IV. 6 Baju pangsi

Sumber : Pribadi

IV.1.1.9 Pemilihan Pemeran/ actor

Pemeran yang dipilih adalah anak-anak dari daerah Majalaya karena memenuhi kreteria khas orang sunda.



Gambar IV. 7 Anak-anak dari daerah Majalaya

Sumber : Dok Pribadi

IV.1.1.10 Pemilihan Kamera dan Lensa

Kamera yang digunakan dalam pembuatan film ini adalah 40D pabrikan Canon. Kamera ini adalah kamera digital SLR. Format digital dipilih guna memudahkan proses pengeditan untuk mendapatkan penghayatan visualisasi adegan. Kamera digital SLR 40D merupakan jenis kamera semi profesional. Yang sudah bisa merekam *video*



Gambar IV. 8 EOS 40D.

Sumber : www.photocus.com (akses 8 juni 2012)

Untuk menambah pencapaian gambar hasil kamera 40D, diperlukan pemilihan lensa yang cocok. Lensa berfungsi sebagai mata dalam kamera. Lensa dalam fotografi adalah bagian terjujur, karena menangkap citra dengan sebenar-benarnya. Lensa yang digunakan untuk memaksimalkan gambar yang didapat adalah CANON EF 17-40mm f/4.0 L USM. Lensa ini mempunya keunggulan dalam menciptakan gambar yang tebal dan tajam sehingga akan menghasilkan detail yang tajam dalam gambar.



Gambar IV. 9 *CANON EF 17-40mm f/4.0 L USM.*
Sumber : www.photocus.com (akses 8 juni 2012)

IV.1.2 Eksekusi Produksi

Eksekusi Produksi disebut juga shooting. Dilakukan pada tanggal dan jam yang telah disepakati oleh bagian perizinan dengan pihak yang terkait dengan pengambilan gambar.



Gambar IV. 10 *Keadaan dilokasi saat breefing.*

Sumber : Dok. Pribadi



Gambar IV. 11 *Keadaan setting area*

Sumber : Dok. Pribadi



Gambar IV. 12 *Keadaan Saat Shooting dimulai*

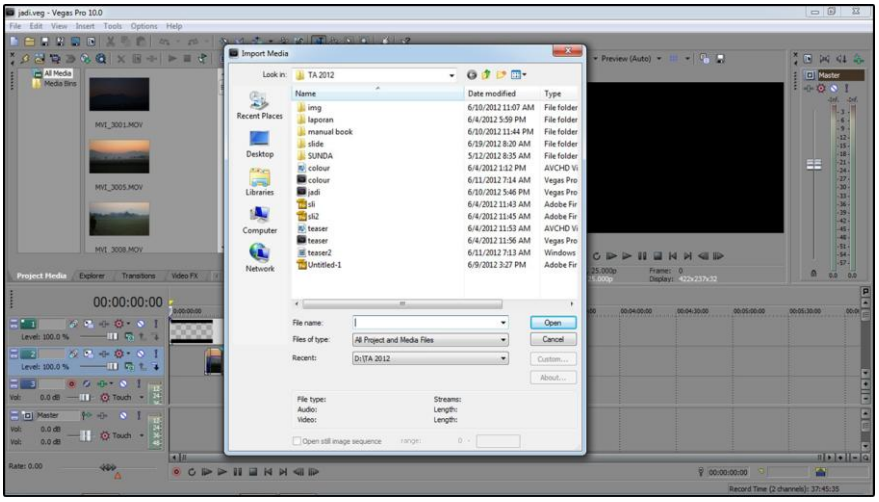
Sumber : Dok. Pribadi

IV.1.3 Teknis *Editing*

Setelah melakukan shooting film selanjutnya dilakukan proses editing. Proses ini dilakukan dengan menggunakan software Sony Vegas pro 10. Langkah pertama dalam proses editing adalah menyunting hasil shooting sesuai dengan storyline. Setelah itu dilakukan proses editing satu persatu dari memotong frame, pengaturan efek warna video, pengaturan level, membuat efek adegan, membuat sound efek,membuat teks, dan membuat finishing efek. Adapun langkah langkah detailnya secera terperinci adalah sebgai berikut :

IV.1.3.1 Menyunting Gambar

Gambar yang disunting berdasarkan adegan dimasukan kedalam Vegas Pro 10.

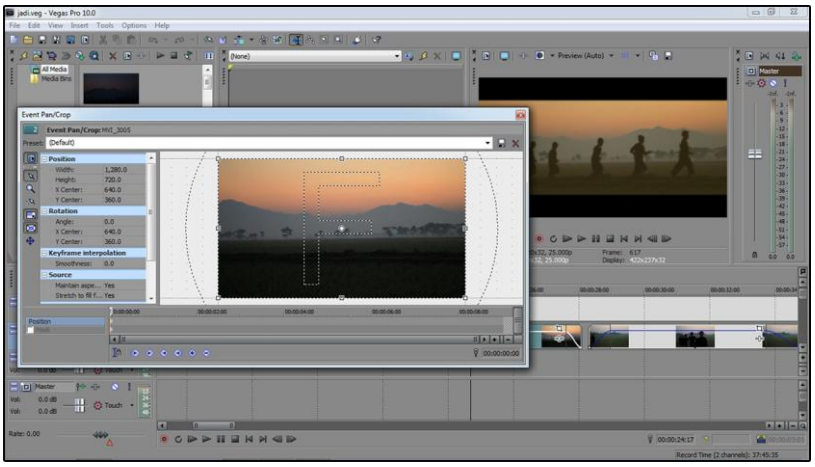


Gambar IV. 13 Proses Penyuntingan

Sumber ; Dok pribadi

IV.1.3.2 Penambahan Detail

Penambahan detail dilakukan dengan cara mengcroping frame yang kurang sesuai dengan frame yang ada di storyboard.

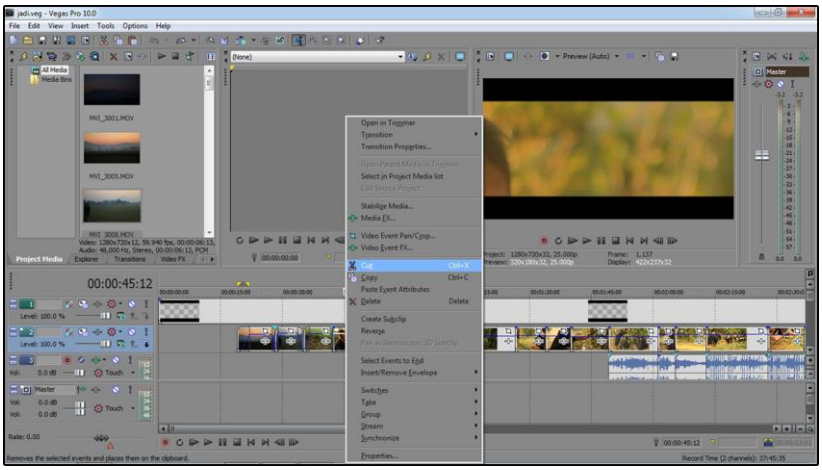


Gambar IV. 14 Proses Penambahan Detail

Sumber ; Dok pribadi

IV.1.3.3Pemotongan Frame

Pemotongan frame dilakukan dengan mengunakan tool cut. Untuk mengahasilkan perpindahan frame yang lebih halus

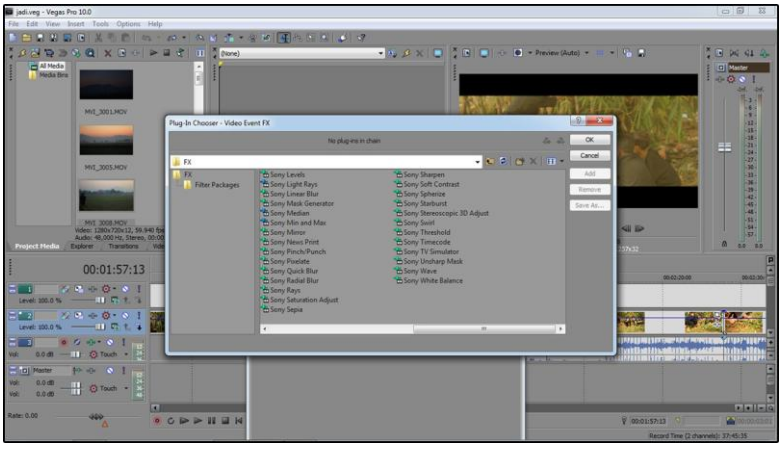


Gambar IV. 15 Proses Pemotongan frame

Sumber ; Dok pribadi

IV.1.3.4 Penambhan Efek warna Video

Penambahan efek warna dilakukan agar film yang dihasikan tidak terkesan datar

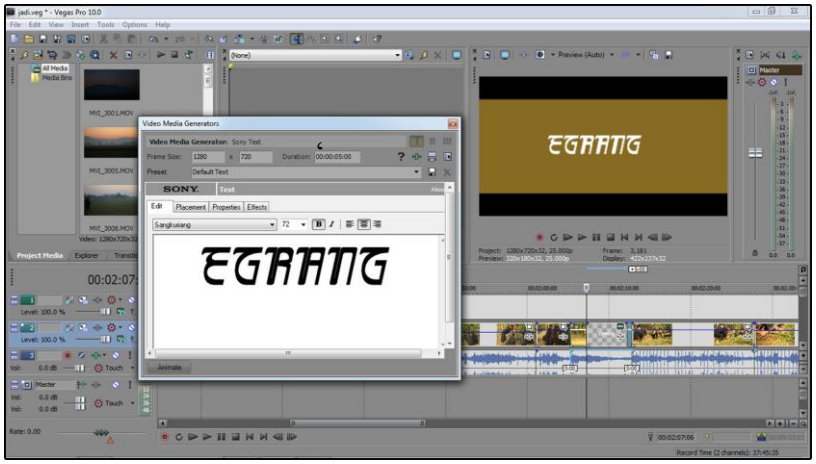


Gambar IV. 16 Penambhan efek warna

Sumber ; Dok pribadi

IV.1.3.5 Penambahan Efek Teks

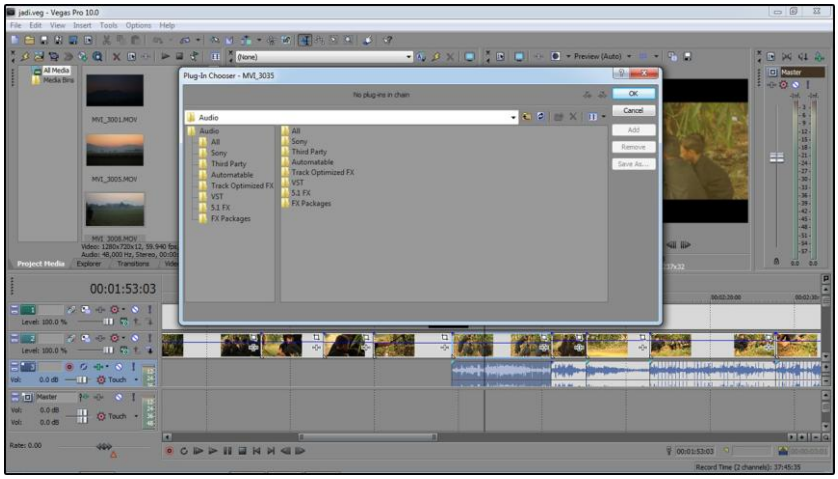
Penambahan teks dilakukan untuk pemberian judul film dan mengenalkan pemeran film tersebut.



Gambar IV. 18 *Proses penambhan teks*

IV.1.3.6 Penambahan Sound Efek

Penambahan sound efek dilakukan untuk memberikan kesan dramatis dan untuk menyampaikan informasi dari film tersebut.

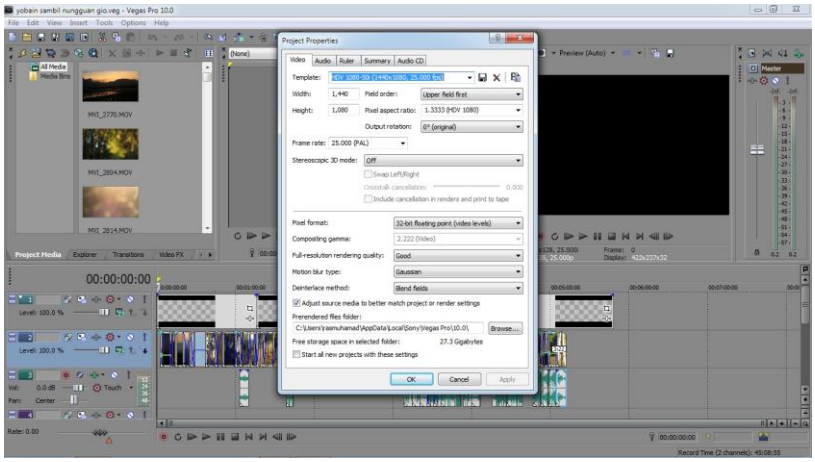


Gambar IV. 19 Proses enambhan sound efek

Sumber ; Dok pribadi

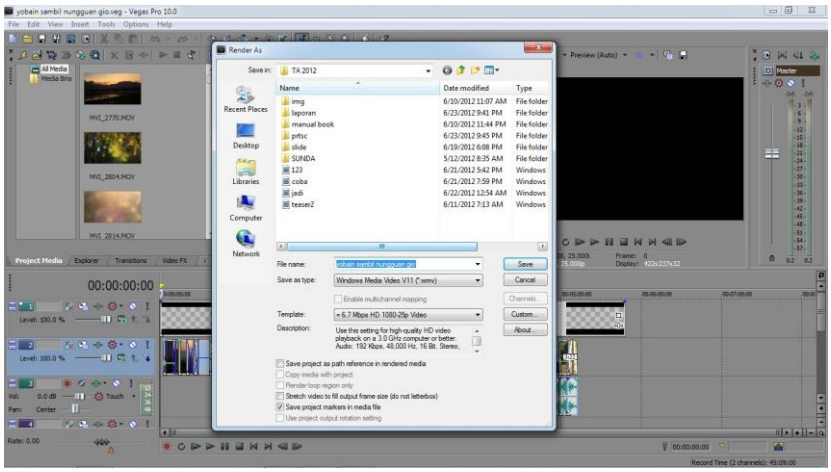
IV.1.3.7 Teknis Akhir *Editing*

Proses render film menggunakan format Tempale HDV 1080-50i(1440x1080,25.000 fbs) Format Pixel 32bit (video level) Frame rate 25.000(PAL)



Gambar IV. 20 Format video

Sumber ; Dok pribadi



Gambar IV. 21 Proses render

Sumber ; Dok pribadi

IV.2 Media Pendukung

Pembuatan media promosi bertujuan untuk media pemberi tahu dan media pengingat target *audience* terhadap media utama berupa buku cerita bergambar. Adapun jenis media promosi yang digunakan adalah :

IV.3.1 Poster 1

Media promosi ini mempunyai format A3 atau dalam ukuran pastinya 42 cm x 30 cm, dicetak dengan bahan kertas *art paper* 150 gr. Media promosi ini disebarkan di area-area sekolah dan area universitas Bandung



Gambar IV. 22 Poster 1

Sumber ; Dok pribadi

IV.3.2 Poster 2

Format ukuran media promosi ini adalah 42 cm x 30cm dengan laminasi *dove* dingin. Media promosi ini diletakan area area umum seperti terminal, halte, stasion kreta api. Media promosi ini dipajang dua minggu sebelum buku beredar.



Gambar IV. 23 Poster 2

Sumber ; Dok pribadi

IV.3.3 Poster 3

Format ukuran media promosi ini adalah 42 cm x 30cm dengan laminasi *dove* dingin. Media promosi ini diletakan area area umum seperti terminal, halte, stasion kreta api. Media promosi ini dipajang dua minggu sebelum buku beredar.



Gambar IV. 24 Poster 3

Sumber ; Dok pribadi

IV.3.4 Cover cd

Cover cd ini berisi tutorial cara membuat dan memainkan egrang



Gambar IV. 24 *Cover tampak depan*



Gambar IV. 25 *Cover Tampak belakang*