BAB IV

TEKNIS PRODUKSI MEDIA

4. 1 Media Utama

4. 1.1 Iklan Layanan Masyarakat

Dalam suatu perancangan media video (iklan layanan masyarakat) dilakukan beberapa tahap teknis produksi yaitu pra produksi, produksi, dan pasca produksi. Pada tahap pra produksi merupakan proses perancangan yang dilakukan sebelum membuat sebuah iklan layanan masyarakat. Tahap ini penulis melakukan beberapa fase, diantaranya:

a. Menentukan Cerita

Cerita yang dipilih adalah cerita tentang kehidupan anak-anak sebagai pekerja jalanan/anak jalanan, hal ini di akibatkan dari faktor ekonomi dan keluarga, informasi yang diperoleh berbagai sumber khususnya para anak-anak dan ibu yang ada di jalan, lalu diolah kembali menjadi sebuah cerita yang siap dibuat menjadi sebuah film/iklan video.

b. Membuat *Storyline*

Storyline Merupakan pengembangan dari sinopsis video yang membahas alur cerita yang akan dibuat dalam iklan video, atau iklan layanan masyarakat.

c. Membuat *Storyboard*

Storyboard yaitu penggalan cerita berbentuk skrip gambar dua dimensi yang akan digunakan dalam panduan pembuatan gambar sehingga memudahkan dalam perencanaan urutan gambar per-*scene* secara visual.

d. Objek dan Karakter

Menggambarkan tokoh untuk mencari referensi terhadap anak-anak jalanan.



Gambar IV.7 Karakter

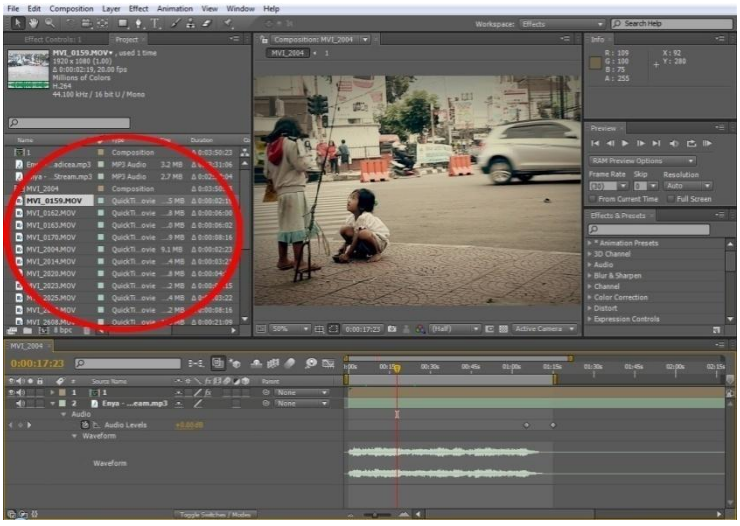
4. 1.2 Produksi

Pada tahap ini merupakan proses pengolahan visual dari gambar sketsa (*storyboard*) menjadi gambar bergerak / video dan diberi unsur audio, warna, dan efek-efek lainya dan akhirnya menjadi sebuah iklan layanan masyarakat.

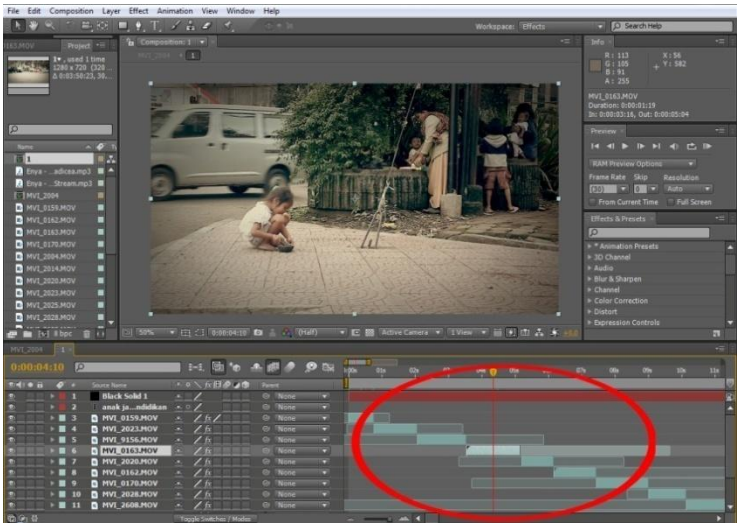
4. 1.3 Tahap Produksi Editing

Pada tahap ini video di susun dan diedit menggunakan Adobe After Effects CS5, pembuatan vedio yang menggunakan Adobe After Effects CS5 ini semua video telah di rubah di dalam Adobe After Effects CS5 pada saat editing video berlangsung seperti perubahan-perubahan pada warna, gerakan (slow motion) dan transisi untuk perpindahan video satu ke video dua. Langkah-langkah proses editing pada Adobe After Effects CS5 seperti pada saat penyusunan dan perubahan-perubahan seperti warna, gerakan (slowmotion) dan transisi yaitu sebagai berikut:

a. Penyusunan



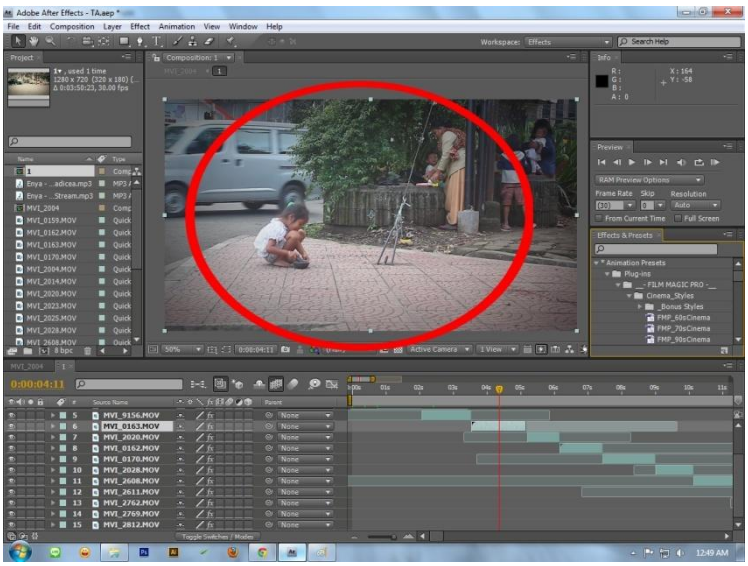
Gambar IV.8 Tahap editing Penyusunan



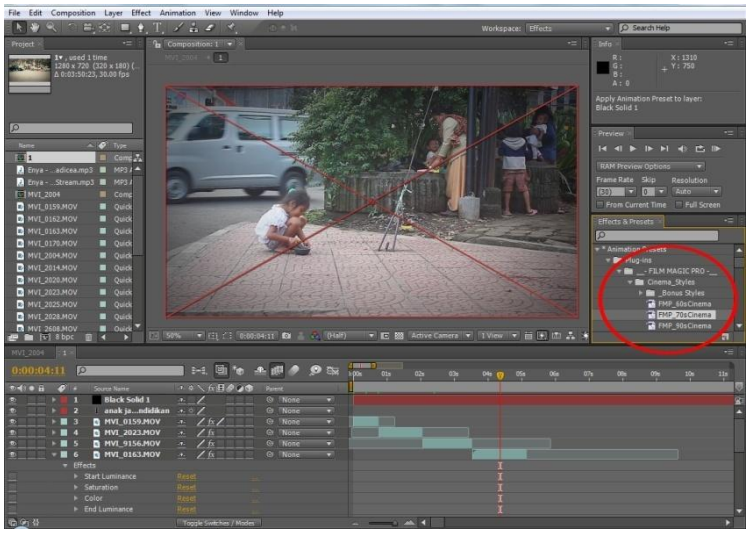
Gambar IV.9 Tahap editing Penyusunan

Untuk tahap penyusunan seleksi video yang akan di susun pada Adobe After Effects CS5, setelah video sudah terpilih lalu drag video tersebut ke dalam Adobe After Effects CS5 setelah semua video yang akan disusun sudah ada dalam Adobe After Effects CS5, lalu mulai tahap penyatuan semua video, drag kembali video ke frame yang sudah tersedia di Adobe After Effects CS5.

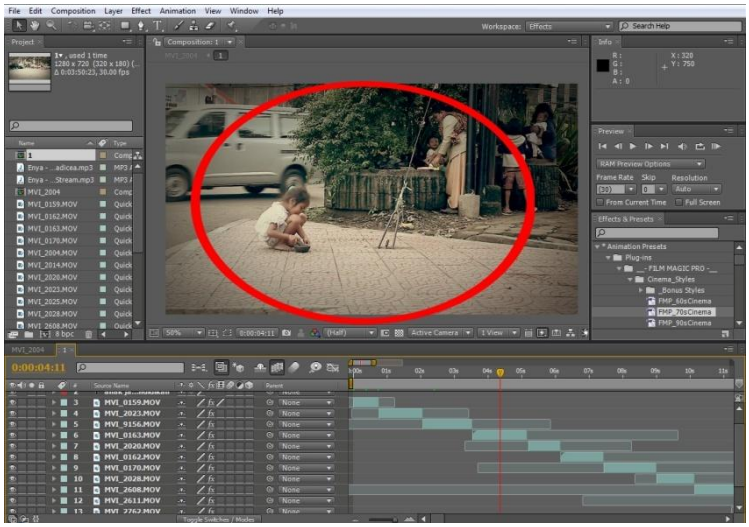
b. Warna



Gambar IV.10 Tahap editing Warna



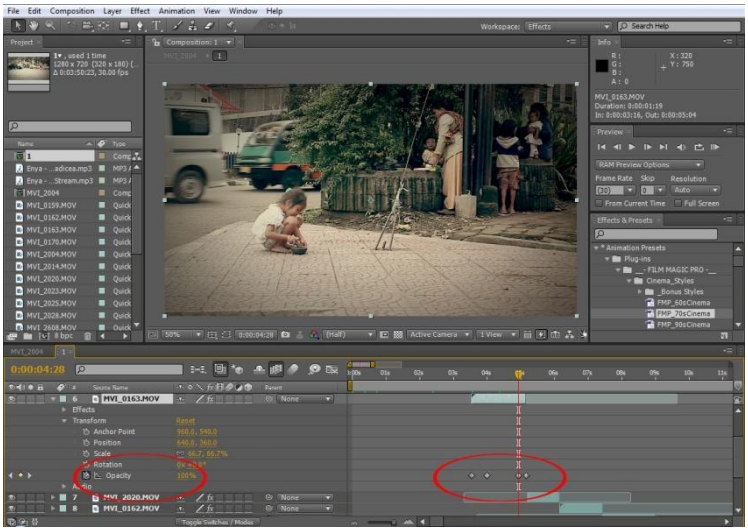
Gambar IV.11 Tahap editing Warna



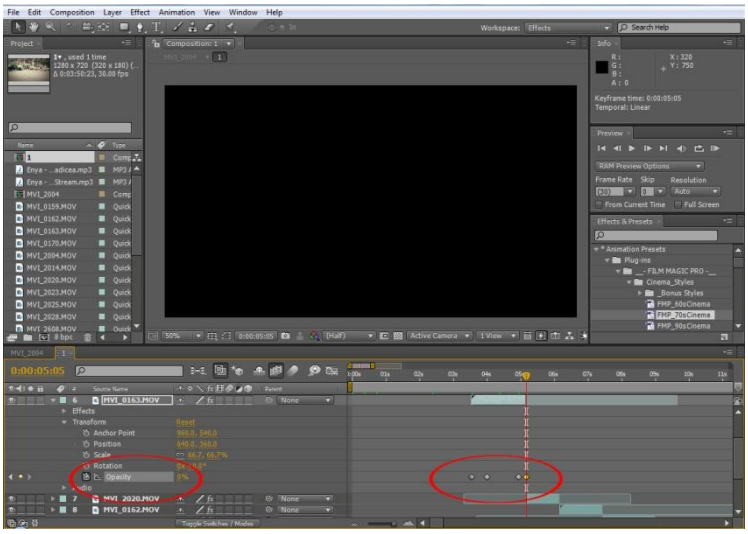
Gambar IV.12 Tahap editing Warna

Warna pada video sangat berperan penting dalampenciptaan kesan terhadap video itu. Untuk tahapanwarna menggunakan Effects & Presets lalu masukPlug-ins, Film Magic Pro, Cinema Styles, dan Bonus Styles disitu sudah ada banyak warna yangtersedia setelah sudah ditentukan warna yang akan digunakan, tinggal drag warna tersebut ke dalamframe.

c. Transisi



Gambar IV.13 Tahap editing Transisi

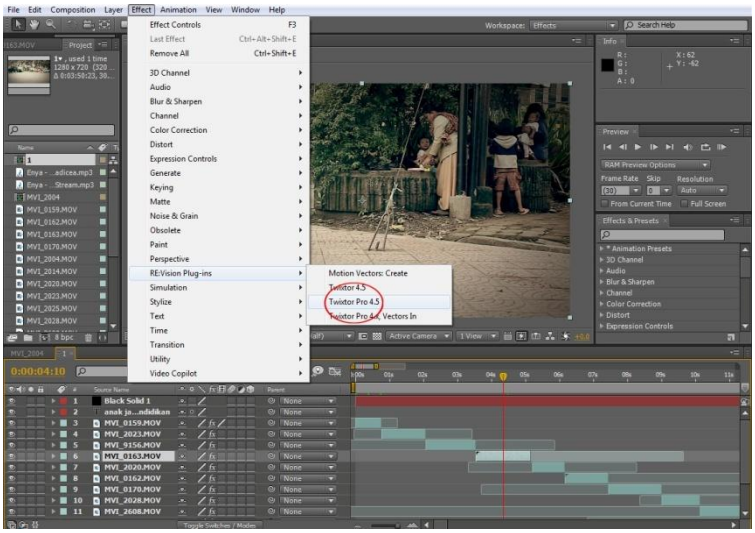


Gambar IV.14 Tahap editing Transisi

Transisi digunakan untuk perpindahan dari video satu ke video dua dan seterusnya, agar perpindahan video satu ke lainnya terlihat lebih halus. Untuk membuatnya tahap pertama kita masuk ke Source Name, klik tanda panah yang ada di sebelah kiri nama video yang akan di transisi lalu akan muncul nama Effects dan Transfrom, setelah itu

pilih Transfrom dengan mengkliknya lalu muncul nama opacity 100%, geser garis merah yang ada disebelah kanan melewati video selanjutnya, ganti ukuran opacity menjadi 0%.

d. Slow Motion



Gambar IV.15 Tahap editing Slow Motion

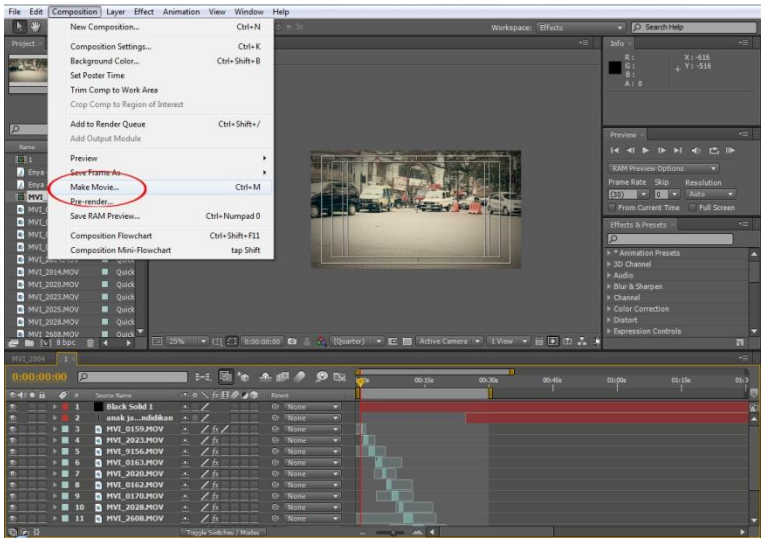


Gambar IV.16 Tahap editing Slow Motion

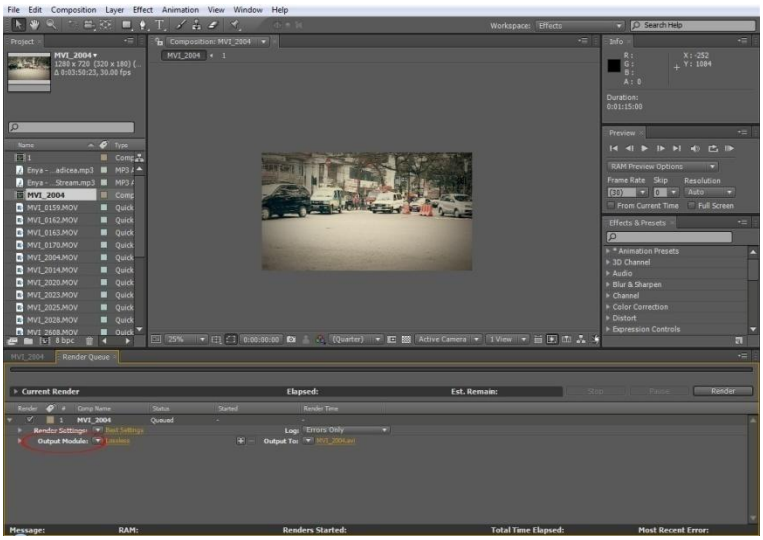
Slow Motion di gunakan untuk memperlambat adegan speed/durasi video menjadi lebih panjang atau melambat. Tahap nya yaitu menggunakan Output Control, sebelum masuk ke Output Control

terlebih dahulu pilih Effect yang ada di Menu bar Adobe After Effects, lalu pilih RE:Vision Plug-ins, setelah itu muncul pilihan pada tahap ini pilih Twixtor Pro 4.5, setelah meng kliknya lalu munculah layar baru disebelah kiri layar editor seperti gambar yang ada di samping, pilih Source Control lalu rubah Inp menjadi 70 Fps, dan Output Control Speed menjadi 40%, setelah selesai bisa di lihat hasilnya, gampar akan bergerak pelan/slow.

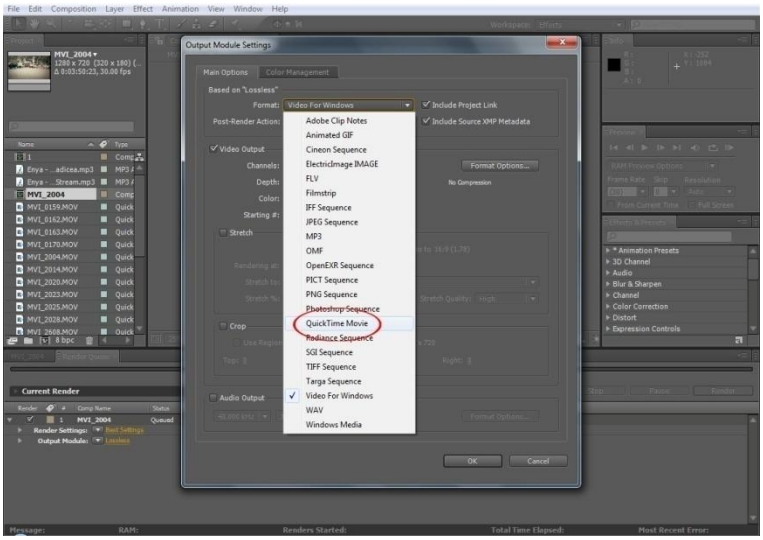
e. Render



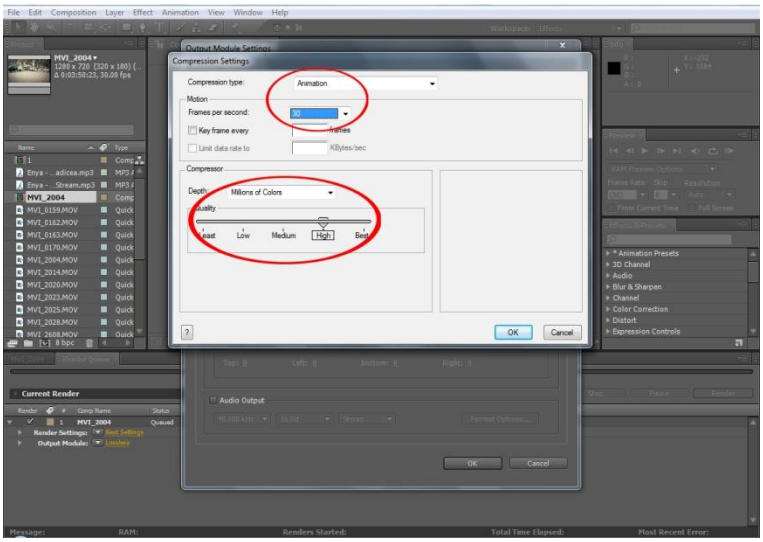
Gambar IV.17 Tahap editing Render



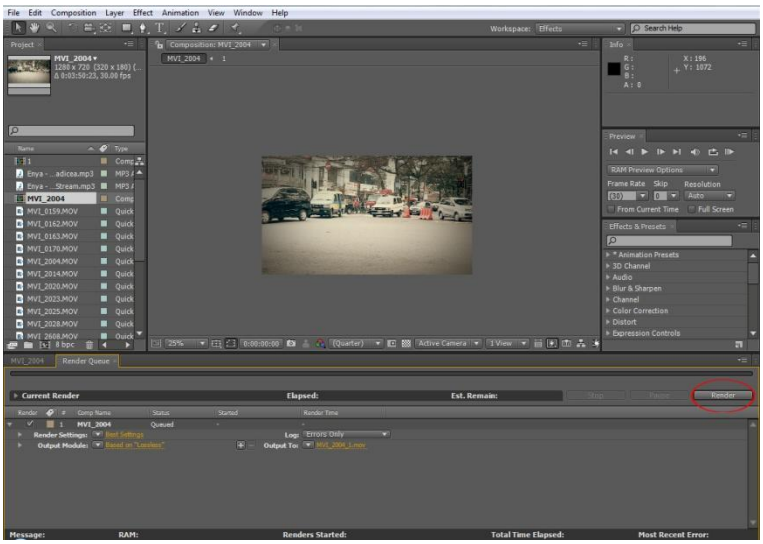
Gambar IV.18 Tahap editing Render



Gambar IV.19 Tahap editing Render



Gambar IV.20 Tahap editing Render



Gambar IV.21 Tahap editing Render

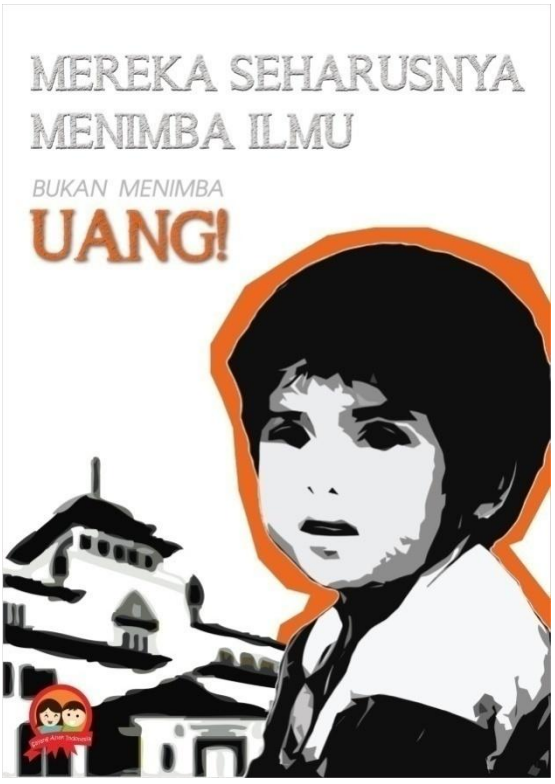
Proses Rendering adalah menggabungkan semua komponen pembentuk movie, baik itu video, audio, teks, efek, filter, dan lain sebagainya menjadi satu kesatuan yang tidak bisa diubah-ubah lagi atau proses akhir dari keseluruhan proses pembuatan animasi atau video. Pada tahap ini untuk melihat hasil jadi dari apa yang sudah disusun dan edit perlu adanya tahap render dimulai dari Composition

yang ada pada Menu bar Adobe After Effects, lalu pilih Make Movie, setelah itu akan muncul Current Renderdi bawah Frame lalu pilih Output Module setelah itu akan muncul Output Module Setting, lalu Main Options lalu rubah Format :

Video For Windows ke Quick Time Movie sehingga akan muncul Compression Settings, setelah itu pilih Quality High atapun Medium dengan Frames per second 30. Setelah tahap penyetingan sudah di pasikan benar tinggal tahap Render Queue yang berada di bawah, lalu klik Render disebelah kanan atas dan tunggu untuk melihat hasilnya.

4. 2 Media Pendukun

a. Poster



Gambar IV.22 Media pendukung Poster

Poster sebagai media yang bisa secara luas menyebarkan informasi, poster ini diperuntukan sebagai tindak lanjut dari pesan yang sudah disampaikan dalam video (media utama). Dengan demikian poster bertujuan untuk mengingat kembali dan mengarahkan pembaca kearah tindakan tertentu sesuai dengan apa yang diinginkan oleh komunikator.

b. Puzzle



Gambar IV.23 Media pendukung Puzzle

Puzzle ini akan di bagikan kepada anak-anak secara gratis pada saat Event berlangsung, Permainan puzzle untuk anak selain menyenangkan bagi anak, puzzle memiliki banyak manfaat yang baik bagi pertumbuhan otak anak. Permainan ini juga akan membuat anak tertantang untuk menyelesaikan masalah, dan manfaat lainnya, ketika bermain puzzle anak akan mengenal bentuk dan ukuran serta warna berbeda pada objek, hal ini bagus untuk mengembangkan kemampuan berpikir anak.

c. Gantungan Kunci



Gambar IV.24 Media pendukung Gantungan Kunci

Gantungan kunci ini juga akan di bagikan secara gratis, selain dapat di gantungkan di kunci, gantungan kunci dapat juga di gantungkan pada tas sekolah, tempat pensil anak-anak, dan lain sebagainya. Gantungan kunci juga bukan hanya menjadi barang aksesoris saja, barang ini bisa menjadi barang promosi yang efisien, karena di gantungan kunci terdapat logo dan pesan kampanye sosial.

c. Kalender



Gambar IV.22 Media pendukung Kalender

Kalender biasanya diperlukan dalam sebuah keluarga sehingga dapat dipastikan bahwa media tersebut sampai pada target yang tepat, kalender memberikan citra yang positif, dari keseluruhan pemilihan materi, konsep, desain, foto, dan material merupakan satu kesatuan yang akan dilihat oleh penerima kalender tersebut,yang terpenting dari pemilihan kalender sebagai salah satu media promosi adalah kalender memiliki waktu promosi yang panjang tanpa harus mengeluarkan biaya penyewaan media dan dilihat setiap hari.