BAB IV
TEKNIS PRODUKSI MEDIA

IV.1 Material Produksi

Dalam pembuatan video sebagai media iklan yang menginformasikan ini, diperlukan spesifikasi komputer yang memiliki kemampuan dan kapasitas yang maksimal untuk mengolah data agar mencapai hasil akhir yang diharapkan. Spesifikasinya adalah sebagai berikut:

IV.1.1 Perangkat Keras (*Hardware*)

- Spesifikasi komputer
  - *Processor: Intel Pentium Dual Core* 2,3 GHz
  - *Memory* (RAM) 4 GB
  - *Hardisk* 250 GB
  - *Memory* VGA 512 MB
  - *Monitor* GLC
  - DVD-R/+RW *Samsung Speed Plus*
  - USB *Drive* 2 slot

IV.1.2 Perangkat Lunak (*Software*)

Program atau *Software* merupakan elemen yang sangat berperan penting dalam pembuatan media video. Pemilihan *Software* sangat menentukan dalam tahap produksi. Beberapa *Software* yang digunakan dalam pembuatan video adalah sebagai berikut:

- Sistem operasi menggunakan *Windows XP Profesional* (S*ervice Pack* 3).
- *Microsoft Office Word* 2007 digunakan sebagai *Software* untuk membuat serta menyusun skenario dan *Storyline*, juga digunakan untuk menyusun laporan pengantar proyek tugas akhir ini.
- *Corel Draw X4* adalah *Software* yang digunakan untuk membuat media pendukung seperti *Flyer*, *Packaging*, poster dan lain-lain.
- *Adobe Photoshop CS5* digunakan dalam pengolahan gambar ilustrasi.
- *Adobe Indesign CS5* digunakan untuk menyusun dan menjalankan scene-scene gambar ilustrasi dan teks yang telah dibuat sesuai dengan skenario dan menambahkan efek gerak.

IV.2 Teknis Produksi

Dalam suatu perancangan media video dilakukan beberapa tahap teknis produksi yaitu pra produksi, dan produksi diantaranya sebagai berikut:

I V. 2.1 Pra Produksi

Tahap praproduksi merupakan proses perancangan yang dilakukan sebelum membuat sebuah media. Pada tahap ini penulis melakukan beberapa fase, diantaranya:

- Menentukan cerita

  Cerita yang disampaikan adalah cerita yang menggambarkan sebuah perbandingan kualitas produk *original* dengan kualitas palsu serta emosional lewat sebuah kontes permainan dalam satu *event*. Didalamnya terdapat beberapa acara seperti *Games, Skateboard, Street Dance, Basketball* serta acara musik.

- Membuat *Storyline*

  Merupakan pengembangan dari skenario video yang membahas alur cerita yang akan dibuat berisi keterangan visual serta teks yang diberikan unsur gerak.

- Membuat *Storyboard*

  Proses penggalan cerita berbentuk skrip gambar ilustrasi serta teks dengan bentuk dua dimensi. *Storyline* digunakan sebagai panduan dalam membuat visualisasi pada *Storyboard*.

- Objek dan Karakter

  Menggambarkan serta menginformasikan pesan yang disampaikan pada iklan yang akan dibuat, berikut contohnya :



Gambar IV.1 Objek Visual Video

IV.2.2 Produksi

- **X-banner**

Media *X-Banner* ini akan ditempatkan di depan gerai *Converse* dan acara *event* agar banyak dilihat oleh pengunjung. Material bahan Jerman , ukuran 160 cm x 60 cm, cetak media dengan cetak *offset*. Berikut dibawah ini merupakan contoh media pendukung *X-banner* :



Gambar IV.2 Media X-Banner

- **Poster**

Poster adalah promosi dan informasi, baik jasa, barang biasa maupun barang-barang hasil produksi industri. Material *Vinyl Paper* ukuran A2 = 59 cm x 42 cm, cetak media dengan cetak *offset.* Berikut merupakan contoh gambar media pendukung poster :



Gambar IV.3 Media Poster

- **Flyer**

  Flyer merupakan media yang sederhana untuk menyampaikan suatu informasi dan promosi kepada target audien. Material *Art Paper* 120gr, ukuran 10 cm x 21 cm, cetak media dengan cetak *offset*.



Gambar IV.4 Media Flyer

- **Stiker**

Stiker merupakan media *reminder,* ketika konsumen membeli sepatu *Converse original* maka akan mendapatkan stiker tersebut didalam kemasan serta media ini dipilih karena bisa ditempatkan di mana saja, dan tidak memakan tempat. Material menggunakan kertas stiker, berukuran 8 cm x 8 cm, cetak media dengan cetak *printout Laserjet.*



Gambar IV.5 Media Stiker

- **Majalah**

  Media majalah dalam promosi ini agar pesan yang ingin disampaikan bisa langsung ke target market yaitu kalangan usia 18 tahun hingga 27 tahun. Ukuran gambar pada media majalah 1 halaman pada majalah tersebut.



Gambar IV.6 Media Majalah

- **Banner**

  Media *Banner* digunakan ditempat-tempat *event* berlangsung, hal tersebut dikarenakan agar masyarakat lebih jelas mengetahui bahwa ada promosi *event* ditempat arena GOR Saparua. Teknis produksi material bahan Jerman , ukuran 160 cm x 60 cm, cetak media dengan cetak *offset*. Berikut merupakan contoh gambar media pendukung *Banner* :



Gambar IV.7 Media Banner

- **Flag Chain**

Flag Chain ini merupakan sebuah media pendukung yang dipasangkan pada saat acara *DeKill Zone* berlangsung. Ukuran media *Flag Chain* adalah 14.8 cm x 15.8 cm dengan berbahan *Art Paper* 130 gr.



Gambar IV.8 Media Flag Chain

- **Pin**

Media ini merupakan sebuah media pelengkap yang didapatkan oleh para peserta *event DeKill Zone*. Ukuran yang digunakan dalam pembuatan pin adalah 4.4 cm.



Gambar IV.9 Media Pin

- **Jam**

Media ini merupakan sebuah *gimmick* atau merchandise yang diberikan kepada pemenang perlombaan-perlombaan yang terdapat pada *event DeKill Zone*. Ukuran jam berukuran 8 cm x 8 cm berbahan dasar alumunium.



Gambar IV.11 Media Jam

- **Kaos**

  Media Kaos dibuat dengan bahan *cotton combed* dengan ukuran *all size* atau segala ukuran dengan panjang 45 cm dan 65 cm. Teknis produksi media kaos adalah dengan cara digital sablon dan diberikan kepada pemenang perlombaan-perlombaan yang terdapat di *event DeKill Zone.*



Gambar IV.12 Media Kaos

- **Mug**

  Media Mug dibuat dengan bahan Keramik menggunakan teknis produksi print digital. Ukuran desain mug adalah 18x8 cm, dan diberikan kepada pemenang perlombaan pada *event DeKill Zone* sebagai merchandise.



Gambar IV.13 Media Mug