BAB IV

MEDIA DAN TEKNIS PRODUKSI

IV.1. Material

Dalam pembuatan sebuah video sebagai media iklan sosial ini diperlukan beberapa alat yang harus dimiliki baik pada tahap produksi dan tahap pasca produksi.

IV.1.1. *Hardware* (perangkat keras)

Hardware adalah perangkat keras yang digunakan saat produksi dan pasca produksi. Peralatan yang digunakan adalah:

- Kamera DSLR Canon 60D dengan lensa Canon 50mm dan lensa Canon 10-22mm.
- Zoom H4n
- Tripod
- Laptop Asus A43E

IV.1.2. *Software* (perangkat lunak)

Perangkat lunak yang digunakan pada saat proses *editing* video adalah:

- Sistem operasi menggunakan Windows 7 Ultimate
- Microsoft Office Word 2007, digunakan dalam menyusun *storyline*
- Adobe Illustrator Cs 5.5, digunakan dalam mengolah tipografi video
- Adobe Premiere Pro Cs 5.5, digunakan dalam mengolah video

IV.2. Pra Produksi

Sebelum memasuki tahap produksi pada media informasi, ada beberapa tahap proses untuk menjadi sebuah tampilan yang diharapkan. Tahap pra produksi adalah tahap mencari ide cerita, riset data, riset visual. Setelah meneliti data dan mencari referensi dibuatlah tahap pengambilan visual yang sesuai dengan *storyboard* dan *storyline* yang sudah dibuat.

IV.3. Produksi

Tahapan produksi adalah tahapan saat pengambilan gambar atau *shooting* dilakukan. *Shooting* dilakukan berdasarkan *storyline* dan *storyboard* yang sudah dibuat sebelumnya.





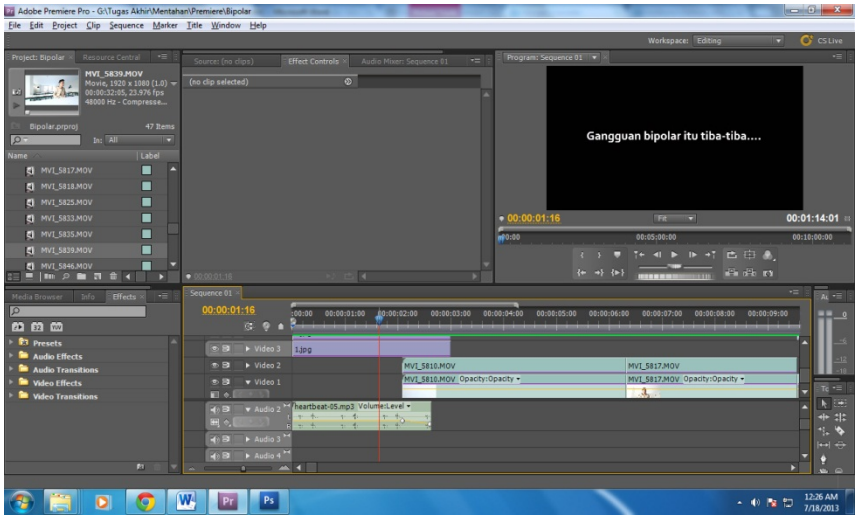


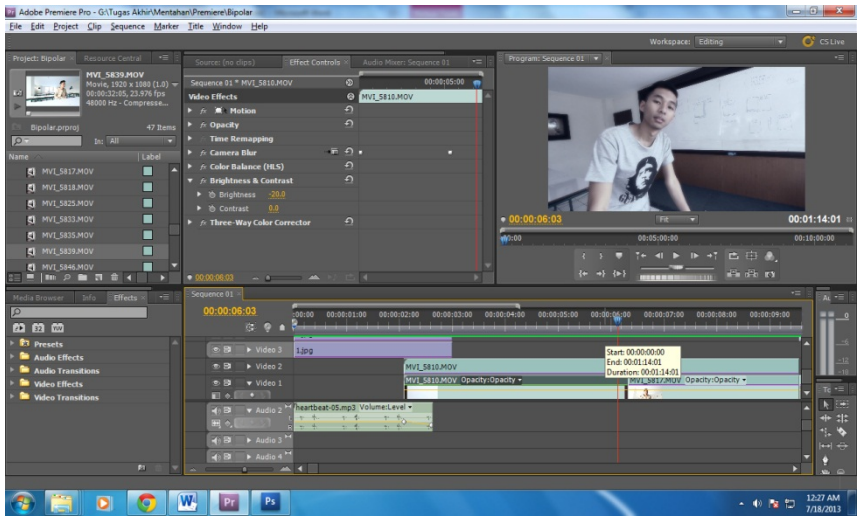


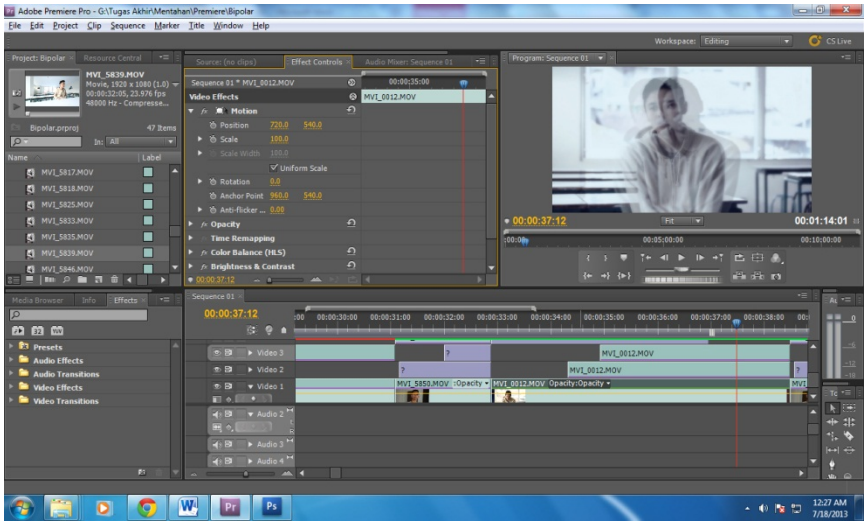
Gambar IV.1. *Behind The Scene*
sumber: pribadi

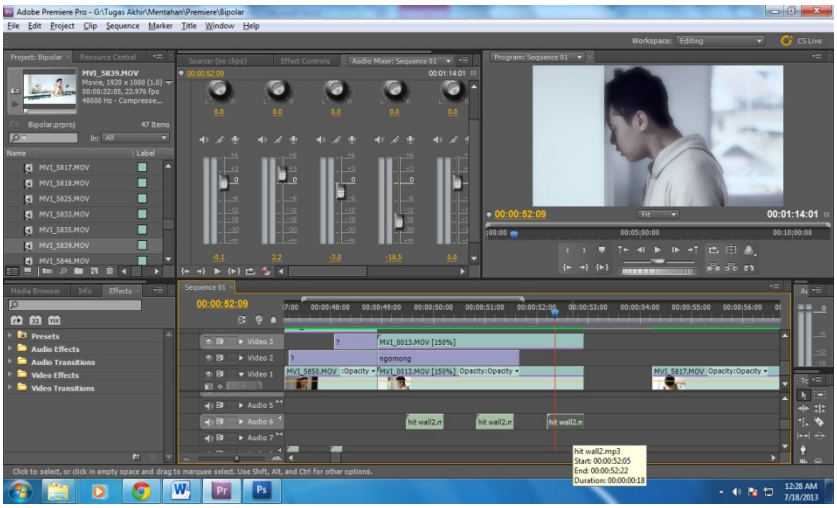
IV.4. Pasca Produksi

Pasca produksi adalah tahapan terakhir setelah melakukan proses produksi, dimana setiap gambar yang sudah diambil memasuki tahap *editing* untuk menghasilkan video yang lebih baik. Ukuran untuk video 720 pixel X 576 pixel, format Mp4 Video, PAL DV Widescreen.

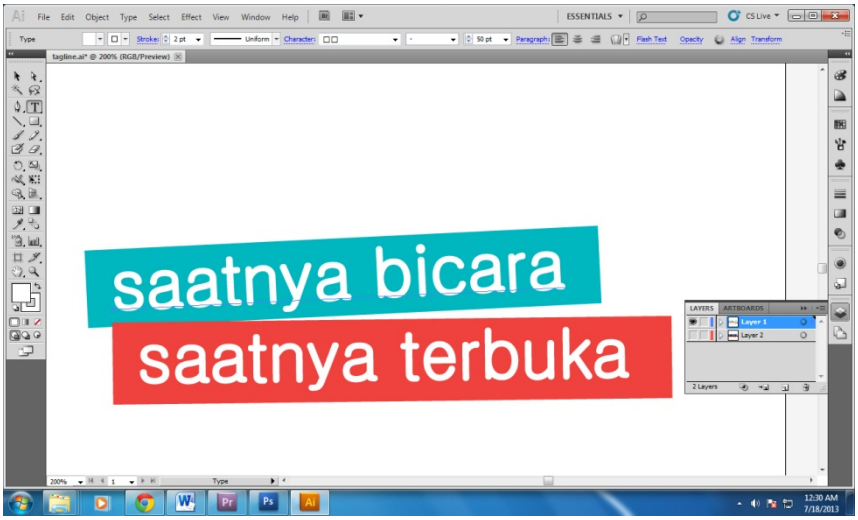

Gangguan bipolar itu tiba-tiba....

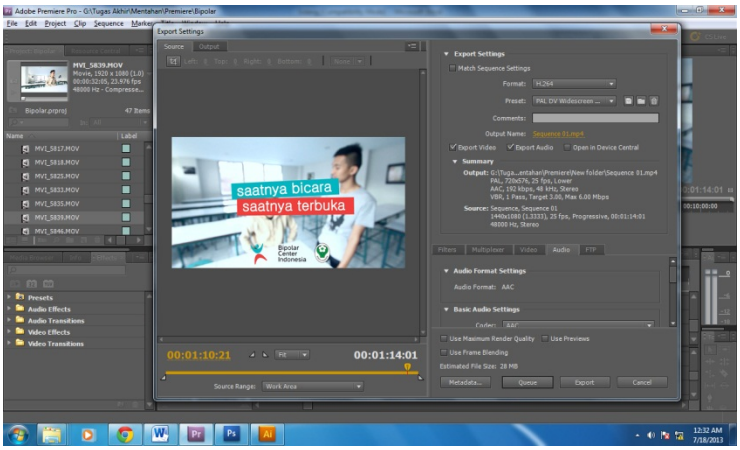









saatnya bicara
saatnya terbuka



Gambar IV.2. *Proses Editing*

sumber: pribadi

IV.5. Media Pendukung

- **Poster**

  Poster sebagai media informasi yang menunjang media utama. Ditempatkan dirumah sakit jiwa untuk pasien gangguan bipolar. Material *art papper* ukuran A3 42cm x 29,7cm format *potrait* dan *landscape*.





Gambar IV.3.*Poster*

sumber: pribadi

- **Banner Website**

Banner website digunakan karena internet merupakan media yang sering diakses oleh remaja, dipasang pada websit-website yang dekat dengan remaja dan pada website rumah sakit jiwa.



Gambar IV.4.*Banner Twitter*

sumber: pribadi



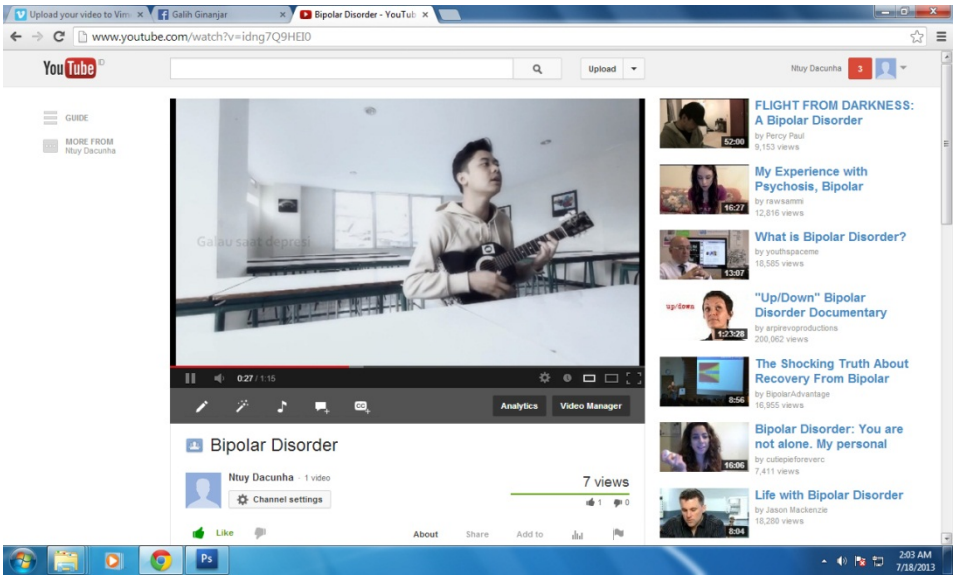
Gambar IV.5. *Banner Website Rsj Pemprov Jabar*

sumber: pribadi

- **Media sosial berbasis video**

Penempatan video di media sosial berbasis video sebagai penunjang media utama, sehingga bisa diakses setaip saat dengan menggunakan internet. Media social berbasis video yaitu Vimeo dan Youtube. Salah satunya diptempatkan di youtube dan vimeo dengan link:

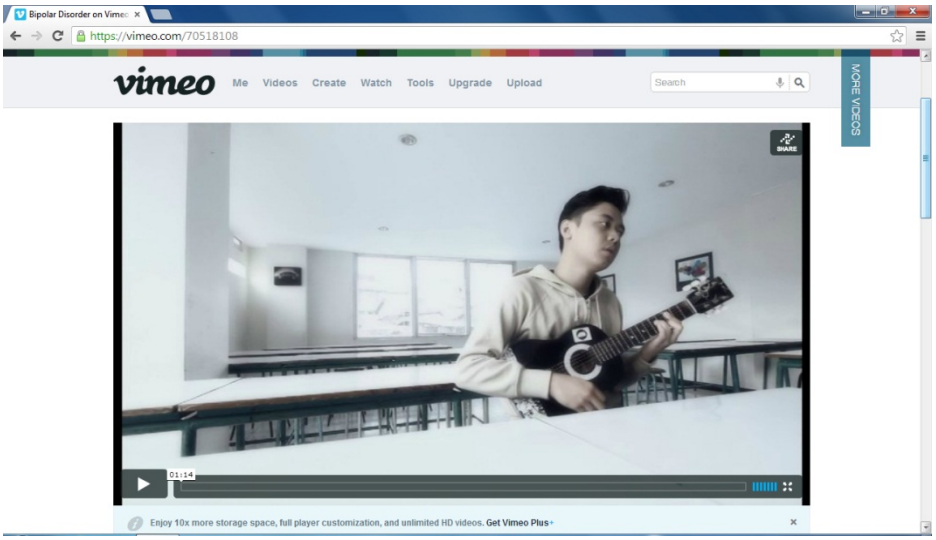
http://www.youtube.com/watch?v=idng7Q9HEI0



Gambar IV.6 *screenshoot Youtube*

sumber: pribadi

https://vimeo.com/70518108



Gambar IV.7 *screenshoot Vimeo*

sumber: pribadi

- **Baju**

Baju digunakan sebagai media pengingat karena baju merupakan kebutuhan utama manusia yang akan selalu digunakan. Baju tersedia di Bipolar Center Indonesia.



Gambar IV.8 *Baju*

sumber: pribadi

- **Pin**

  Pin digunakan sebagai hadiah atau bonus dari pembelian baju saatnya bicara saatnya terbuka. Dapat berfungsi sebagai media pengingat (*reminder*) karena remaja sering menggunakan pin.



Gambar IV.9 *Pin*

sumber: pribadi

- **Stiker**

  Stiker juga digunakan sebagai hadiah dari pembelian baju. Stiker dapat menjadi media pengingat yang cukup efektif karena stiker biasanya akan ditempel pada media-media yang terlihat.



Gambar IV.10 *Stiker*

sumber: pribadi