BAB IV
TEKNIS PRODUKSI MEDIA

IV.1 Rancangan Audio Visual

Konten audio visual adalah komponen inti dalam rancangan *company profile* PSBN Wyata Guna. Dalam penggarapannya dibutuhkan beberapa langkah sebagai berikut:

IV.1.1 Shoting Video

Shoting video dilakukan sesuai dengan *storyboard* yang telah dirancang dan kemudian disesuaikan dengan keadaan yang sebenarnya di lapangan.

IV.1.1.1 Peralatan Shoting

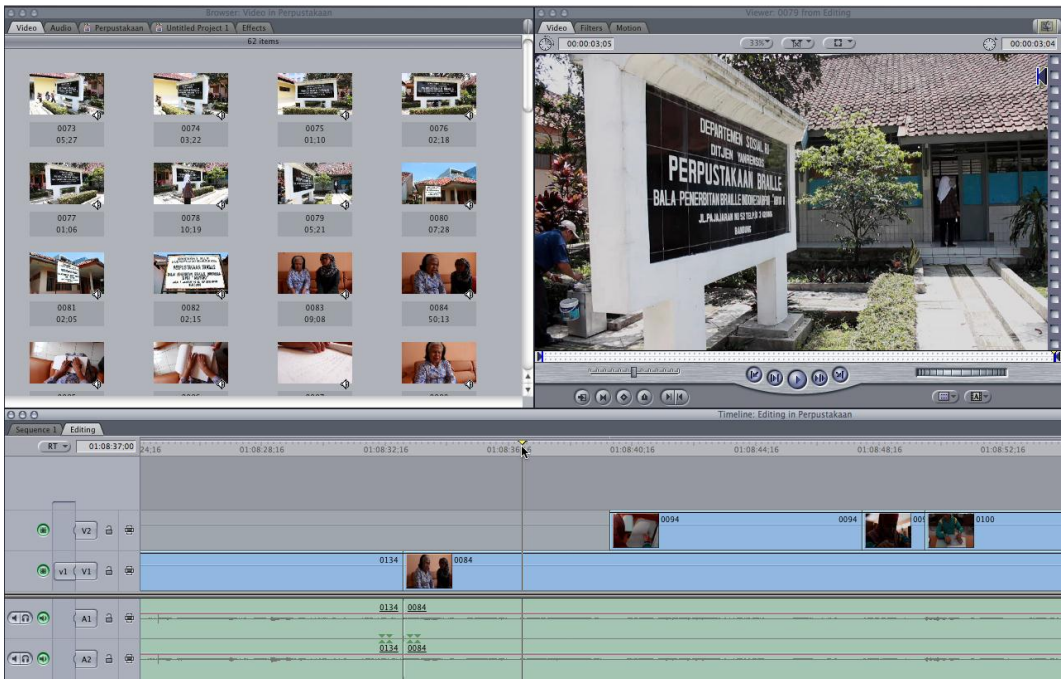
Kamera yang digunakan dalam pengambilan video adalah DSLR Canon 650D. Lensa yang dipakai adalah *zoom lens* Canon 18 - 135mm untuk di luar ruangan dan *prime lens* Nikkor AI F/1,4 untuk di dalam ruangan yang minim cahaya.

IV.1.1.2 Lokasi Shoting

Semua video diambil langsung di wilayah PSBN Wyata Guna yang berlokasi di jln.Pajajaran No.52 Bandung. Lokasi shoting meliputi gedung asrama, mesjid, ruang makan, gedung komputer bicara, gedung musik, gedung percetakan, perpustakaan, gedung pijat (*massage* & *shiatsu),* poliklinik, dan juga lapangan olahraga.

IV.1.2 Editing Video

Pada tahap editing, data video ditransfer dari kamera ke dalam komputer kemudian di *import* ke *timeline* Final Cut Pro. Beberapa adegan disusun sebagai *multi layer* untuk memberi kesan dramatis dalam *scene* video yang akan dihasilkan.



Gambar IV.1 Mengedit Scene di Final Cut Pro 7

Screenshot komputer

IV.1.3 Konversi Format Video

Video yang telah selesai diedit menghasilkan resolusi *Full HD* 1920 x 1080 *pixel* dengan *bitrate* rata-rata di atas 40 Mbit/s. File video seperti itu kurang cocok untuk dijadikan sebagai konten dalam rancangan *Company Profile* yang akan dibuat dalam media beresolusi 1024 x 768 *pixel*. Oleh karena itu, ukuran video harus diperkecil menjadi 960 x 540 *pixel* agar bisa muat ke dalam *stage*.

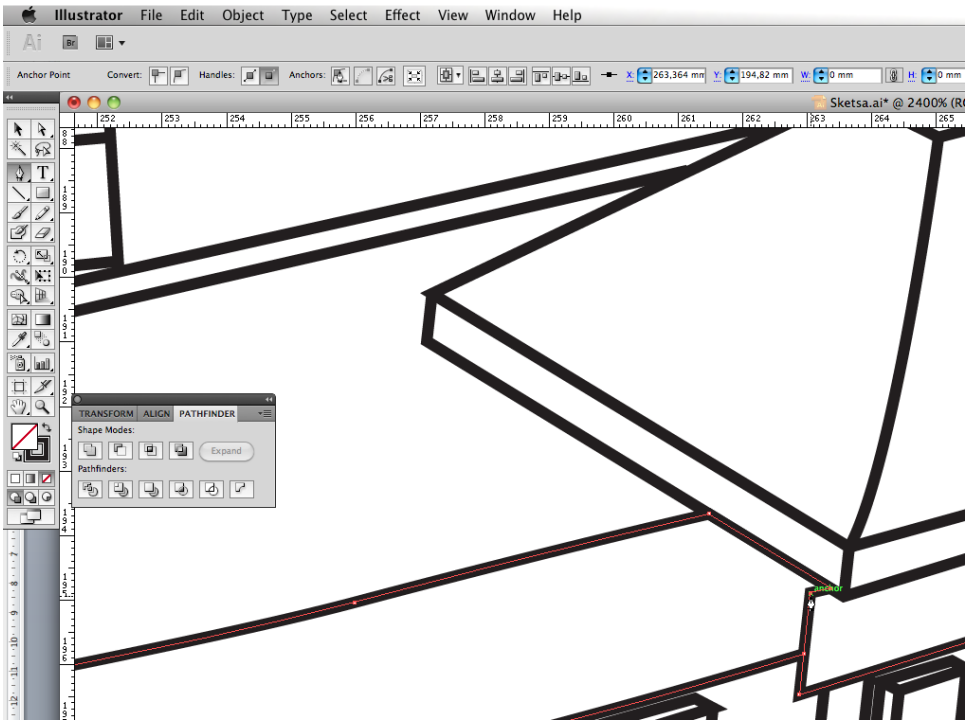
IV.2 Perancangan Interface

IV.2.1 Sketsa

Proses pembuatan sketsa adalah tahap awal dimana rancangan desain *interface* masih berbentuk coretan pensil di atas kertas. Pada tahap ini, harus didapatkan konsep desain yang matang sebelum berlanjut ke proses digital.

IV.2.2 Proses Digitalisasi

Sketsa yang sudah matang secara konsep kemudian dipindai kemudian dilakukan proses *tracing* dengan Adobe Illustrator. Dengan aplikasi ini akan dihasilkan sebuah gambar berbasis vektor, dimana resolusinya tidak akan turun meskipun diperbesar beberapa kali.



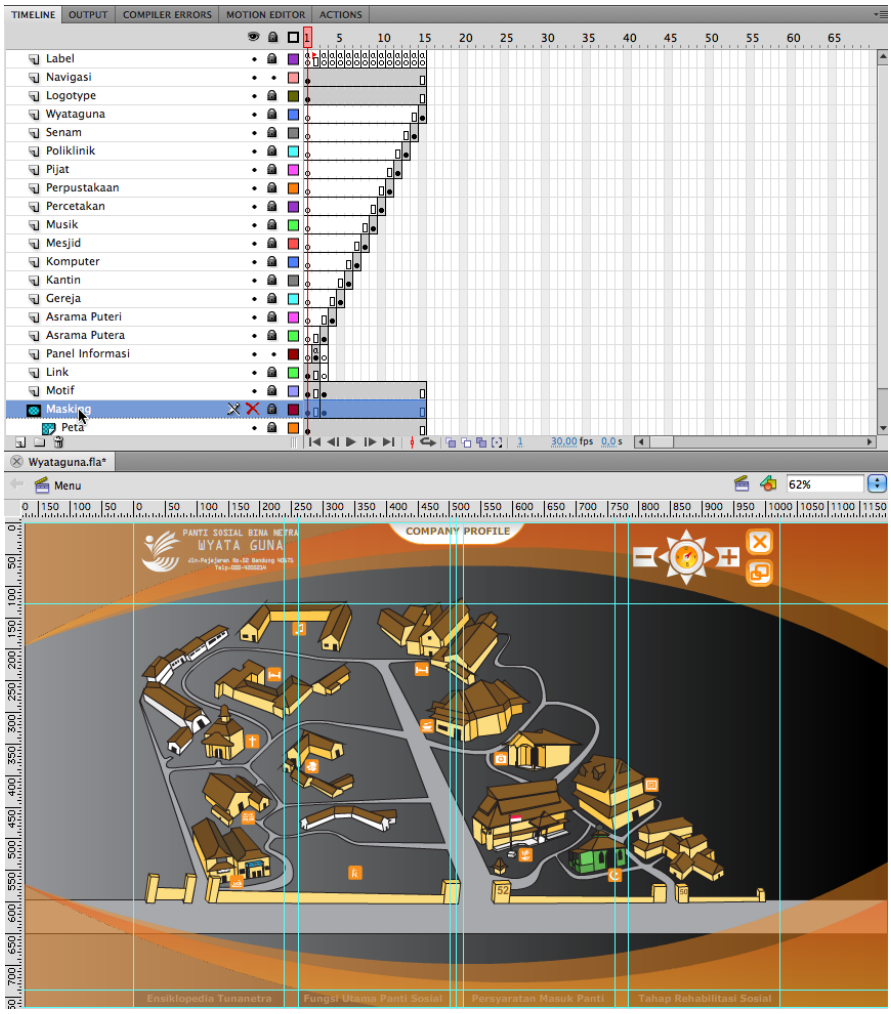
Gambar IV.2 Tracing Garis di Illustrator

Screenshot komputer

IV.2.3 Menerapkan Interaktivitas

Karya ilustrasi berupa *infotainment map* yang telah dibuat di Illustrator kemudian di *import* ke dalam flash. Map itu berfungsi sebagai alat navigasi yang akan digunakan *user* nantinya. Ukuran *stage* dibuat dengan ukuran 1024 x 768 *pixel*. *Actionscript* yang digunakan adalah versi 2.0 karena lebih memudahkan dalam pengetikan kode dan versi 2.0 juga memiliki kompabilitas yang jauh lebih baik dibandingkan versi 3.0.

Perancangan menu utama menggunakan elemen visual yang disusun rapi mulai dari *infotainment map*, alat bantu navigasi peta, panel informasi sampai konten untuk video.



Gambar IV.3 Susunan Elemen Visual pada Halaman Menu

Screenshot komputer

IV.3 Teknis Media

1. Produksi

Proses produksi merupakan proses pengerjaan dengan berbagai aplikasi pendukung, seperti: Final Cut Pro untuk editing video, Soundtrack Pro untuk editing audio, Adobe Photoshop untuk editing gambar *bitmap*, Adobe Illustrator untuk membuat peta dalam bentuk vektor, Adobe Flash untuk menerapkan interaktivitas.

Tahap produksi di komputer adalah sebagai berikut:

- Editing video sesuai dengan *storyboard*
- Editing audio sesuai narasi
- Perancangan *map* berbasis vektor
- Proses perancangan visual pada halaman *intro*
- Proses perancangan visual pada menu utama
- Proses perancangan panel informasi
- Pembuatan navigasi
- Pembuatan *link*
- Pengaturan *layout*
- Pemilihan warna
- Pengaplikasian *actionscript*
- Pengecekan final

2. Pasca Produksi

Setelah proses produksi selesai, maka langkah selanjutnya adalah menggandakan *file* menu & *script autorun* ke dalam beberapa DVD *single layer* berkapasitas 4,7GB. Disc dikemas dengan rancangan cover yang terbuat dari bahan mika.



Gambar IV.4 Disc Company Profile (tampak depan)

Karya Pribadi



Gambar IV.5 Disc Company Profile (tampak belakang)

Karya Pribadi

IV.3.1 Media Utama



Gambar IV.6 Interface Intro

Karya Pribadi



Gambar IV.7 Interface Halaman Utama

Karya Pribadi



Gambar IV.8 Interface Panel Informasi

Karya Pribadi



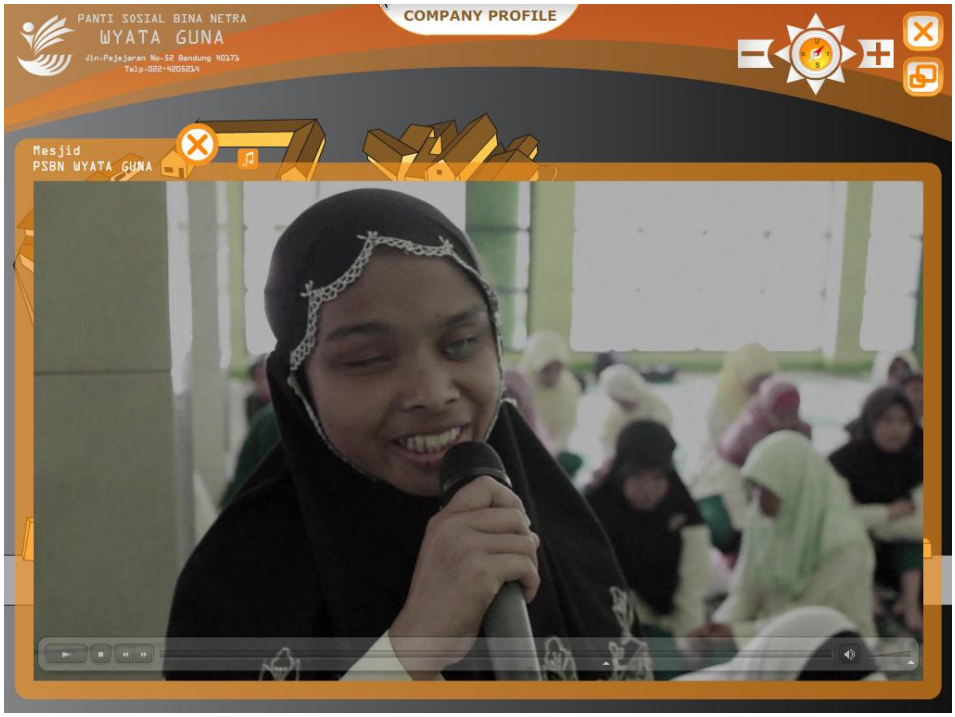
Gambar IV.9 Interface Kantor Dinas

Karya Pribadi



Gambar IV.10 Interface Gedung Asrama

Karya Pribadi



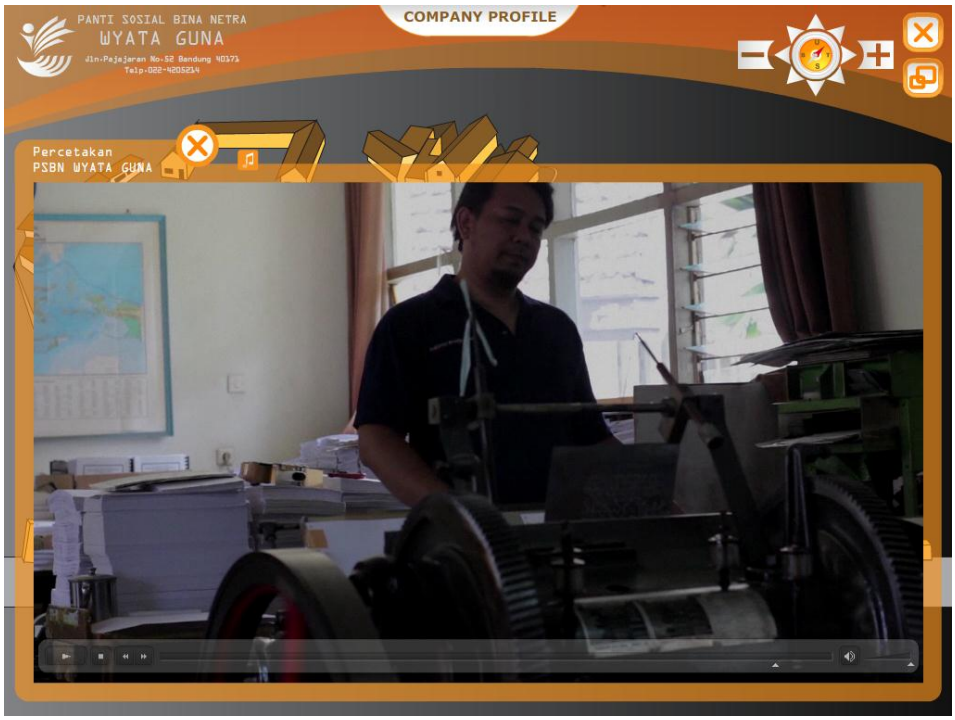
Gambar IV.11 Interface Gedung Mesjid

Karya Pribadi



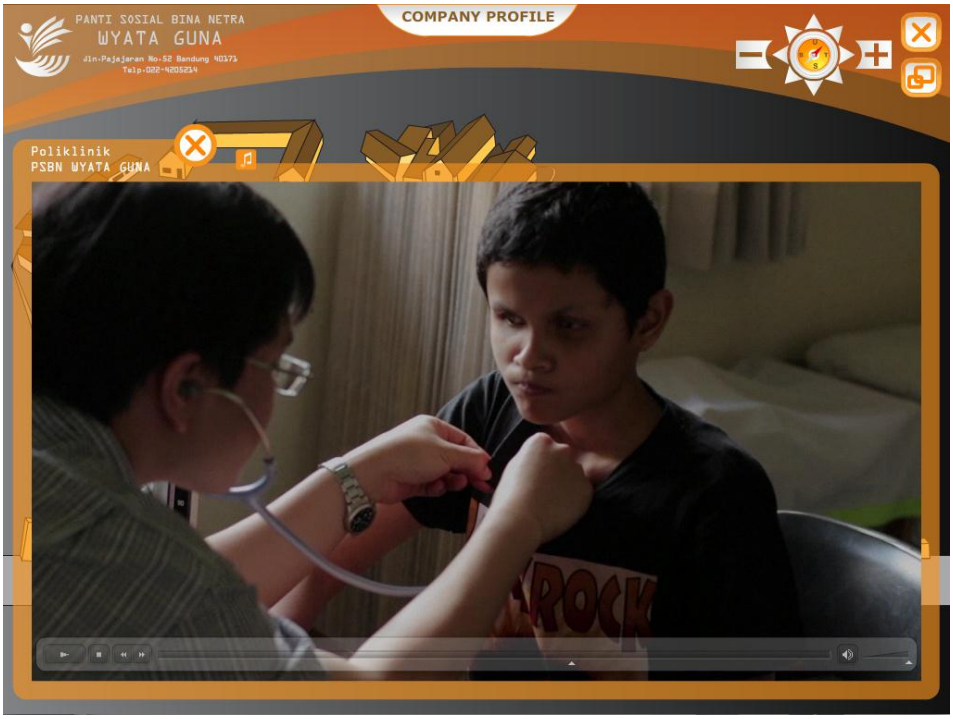
Gambar IV.12 Interface Perpustakaan Braille

Karya Pribadi



Gambar IV.13 Interface Percetakan Braille

Karya Pribadi



Gambar IV.14 Interface Gedung Poliklinik

Karya Pribadi



Gambar IV.15 Interface Ruang Makan

Karya Pribadi



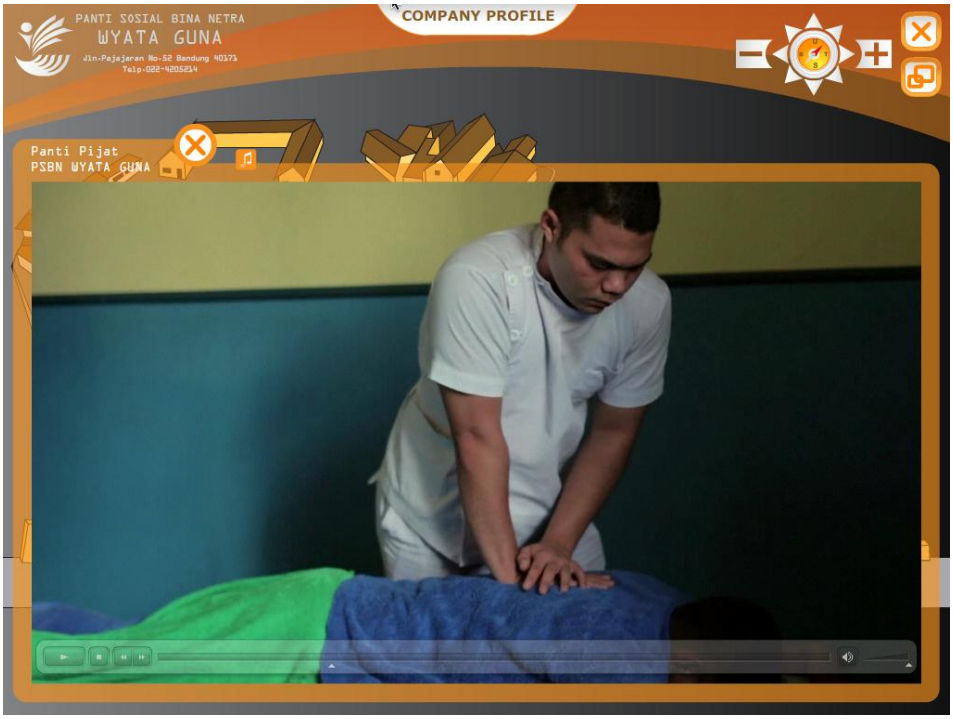
Gambar IV.16 Interface Lab Komputer Bicara

Karya Pribadi



Gambar IV.17 Interface Gedung Musik

Karya Pribadi



Gambar IV.18 Interface Gedung Pijat

Karya Pribadi



Gambar IV.19 Interface Lapangan Olahraga

Karya Pribadi

IV.3.2 Media Pendukung

Rancangan media pendukung terdiri atas *infotainment map*, *x-banner*, *t-shirt*, kalender 2014 yang hanya dicetak sekali. Media pendukung yang dicetak dalam jumlah banyak adalah *merchandise* yang terdiri dari pin, gantungan kunci dan stiker.

IV.3.2.1 Infotainment Map

Infotainment map berukuran A0 berfungsi sebagai penanda lokasi bangunan di PSBN Wyata Guna. Map ini ditempelkan di dinding kantor dinas.



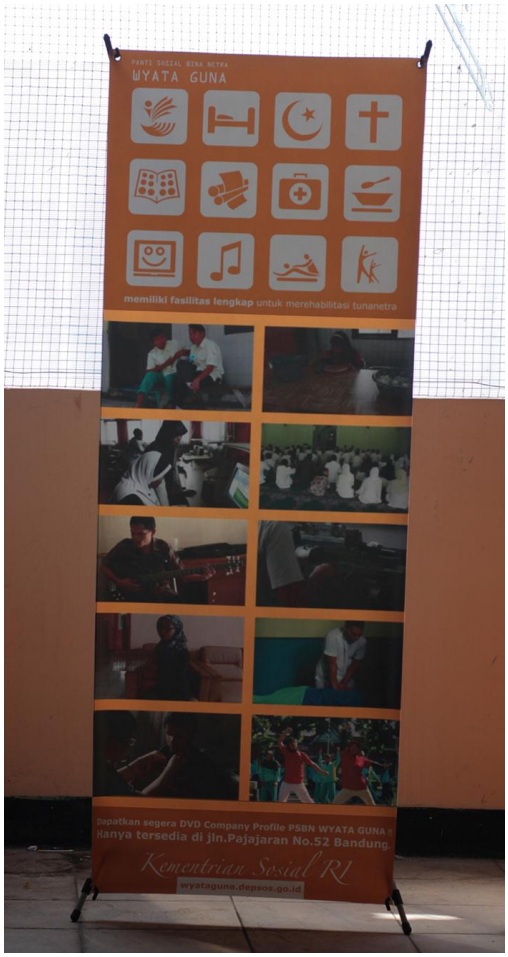
Gambar IV.20 Infotainment Map

Karya Pribadi

Ukuran	: 1600mm x 600mm
Bahan	: *Jerman* 230gr
Teknik cetak	: *Digital Indoor*

IV.3.2.2 X-Banner

X-Banner merupakan media promosi dalam peluncuran media utama yang menarik perhatian *target audience*. Media ini ditempatkan di samping pintu masuk PSBN Wyata Guna.



Gambar IV.21 X Banner

Karya Pribadi

Ukuran : 1600mm x 600mm

Bahan : *Jerman* 230gr

Teknik cetak : *Digital Indoor*

IV.3.2.2 T-Shirt

T-Shirt adalah media promosi yang dipakai khusus oleh staff yang membagikan Disc Company Profile.



Gambar IV.22 T Shirt

Karya Pribadi

Diameter Grafis	: 195mm
Bahan	: Katun
Warna	: Putih
Teknik cetak	: DTO (*Direct to Garment*)

IV.3.2.3 Kalender 2014

Kalender 2014 dipajang di meja pendaftaran anak asuh. Bentuknya dibuat enam sisi (hexagonal) sesuai suku kata dari tagline Wyata Guna.



Gambar IV.23 Kalender 2014

Karya Pribadi

Bahan	: Artpaper Tebal 230g
Ukuran	: A3
Teknik Cetak	: Cetak Offset Separasi

IV.3.2.4 Merchandise

Pin, gantungan kunci dan stiker adalah merchandise yang turut diikutsertakan bersama media utama karena ukurannya yang kecil.



Gambar IV.24 Merchandise

Karya Pribadi

Diameter Grafis : 45mm

Teknik cetak : Cetak Offset Separasi