BAB IV
KONSEP TEKNIS PRODUKSI DAN APLIKASI MEDIA

IV.1 Media Utama

Sesuai dengan strategi perancangan dan konsep visual, media utama yang dibuat dalam perancangan kampanye sosial ini adalah video infografis.

IV.2.1 Perangkat Produksi

Pembuatan video infografis ini membutuhkan perangkat komputer dengan spesifikasi sebagai berikut:

- Processor : Intel(R) Core(TM) i3-3240
- Motherboard : Gigabyte Technology Co., Ltd
- Harddisk : 500 gb
- VGA : NVIDIA GeForce GT 630
- Memory : 4096mb RAM
- Monitor : LG LED 20EN33
- Speaker : Simbadda

Berikut beberapa *software* yang digunakan dalam pembuatan video infografis:

- Adobe Illustrator CS6
- Adobe After Effect CS6
- Cubase Steinberg

IV.2.2 Teknis Produksi

A. Pra Produksi

Pada tahap pra produksi, dilakukan pembuatan konsep yang akan di aplikasikan pada tahap produksi, diantaranya :

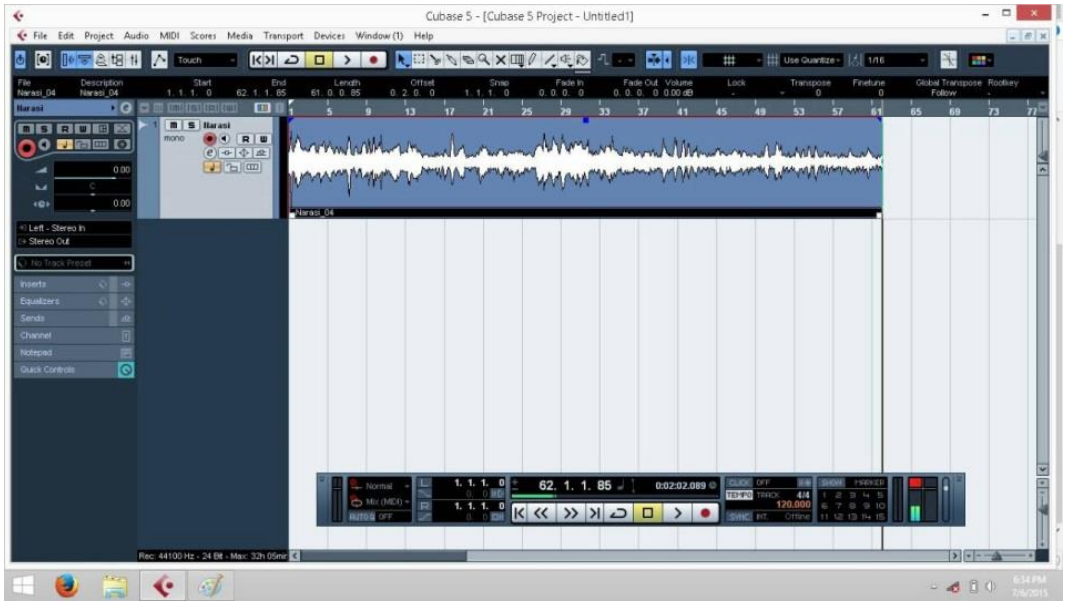
- *Storyline.* Digunakan untuk membuat urutan cerita yang berkesinambungan atau *continuity*.
- *Storyboard.* Digunakan untuk mempermudah proses produksi dalam menentukan *angle, layout,* efek, dan transisi.
- Pembuatan *Visual Asset.* Setelah membuat *storyboard*, selanjutnya adalah membuat ilustrasi digital dengan menggunakan *software* Adobe Illustrator

CS6. Pada tahapan ini, konten-konten ilustrasi yang dibutuhkan dalam proses produksi dibuat.



Gambar IV.1 Pembuatan *Visual Asset*

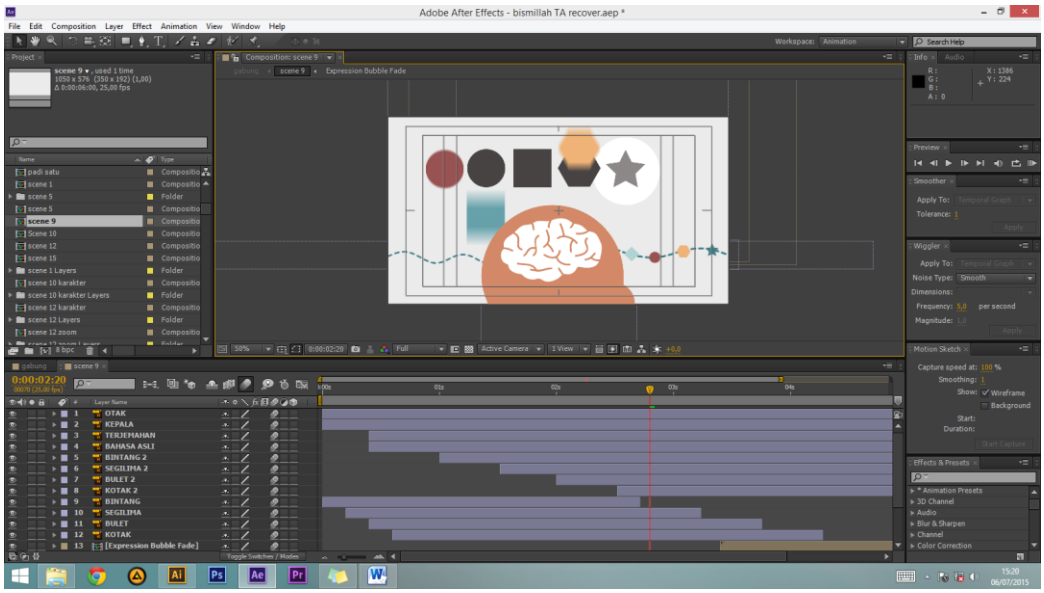
- Narasi. Proses perekaman narasi dilakukan menggunakan *software* Cubase Steinberg.



Gambar IV.2 Proses perekaman narasi

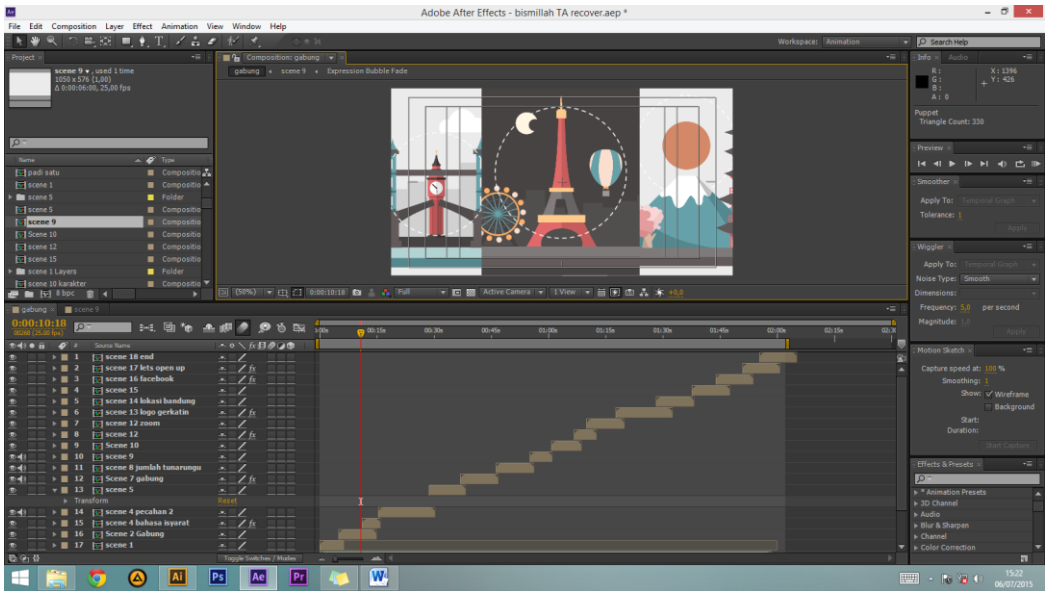
B. Produksi

Pada tahapan produksi, dilakukan proses *compositing*, *animating*, *visual effect*, dan juga transisi menggunakan *software* Adobe After Effect CS6.



Gambar IV.3 Proses *Animating*

Untuk mempermudah proses produksi, setiap *scene* dikerjakan pada *composition* yang berbeda, untuk nantinya digabungkan pada tahap akhir.



Gambar IV.4 Proses penggabungan *scene*

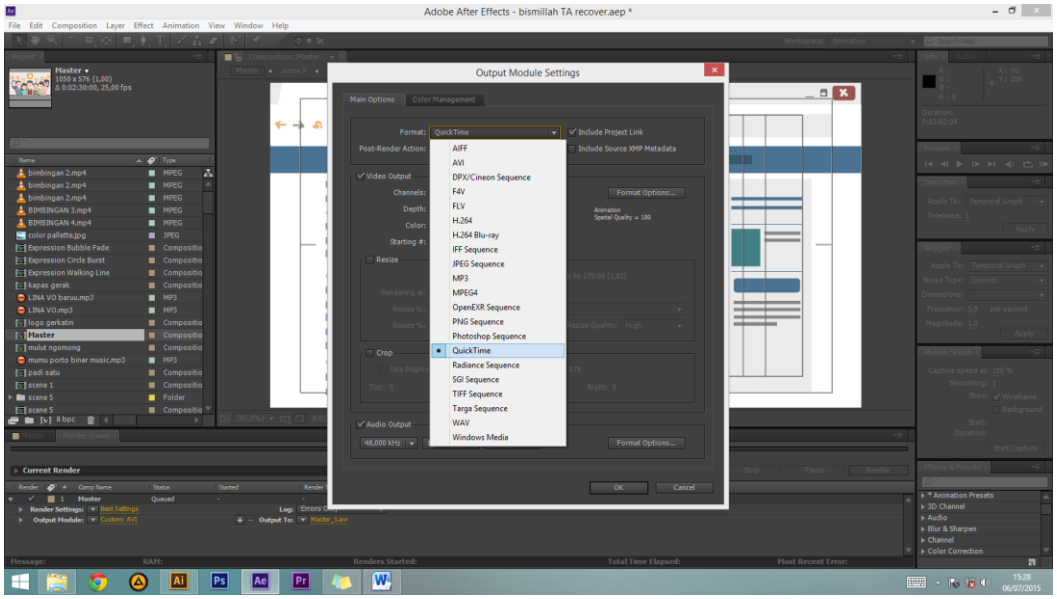
Selanjutnya, dilakukan proses *sound scoring* untuk memasukkan narasi, *backsound* dan *sound effect*.



Gambar IV.5 Proses *sound scoring*

C. Pasca Produksi

Setelah proses produksi selesai, dilakukan tahap *rendering*.



Gambar IV.6 Proses *rendering*

Render Setting :

- *Format* : Quicktime (.mov)
- *Video Codec* : Animation
- *Video Channel* : RGB
- *Depth* : Millions of Colours+
- *Color* *: Premultiplied (Matted)*
- *Audio Sampe Rate* *: 48 kHz*
- *Audio Bit Rate* *: 16 Bit*
- *Audio Channel* *: Stereo*

Setelah proses pasca produksi selesai, maka video pun siap untuk dipertontonkan.



Gambar IV.7 Hasil Akhir Video Infografis

IV.2 Media Pendukung

Untuk mendukung media utama, maka dibuat media pendukung yang terdiri dari :

A. *Ambient media*

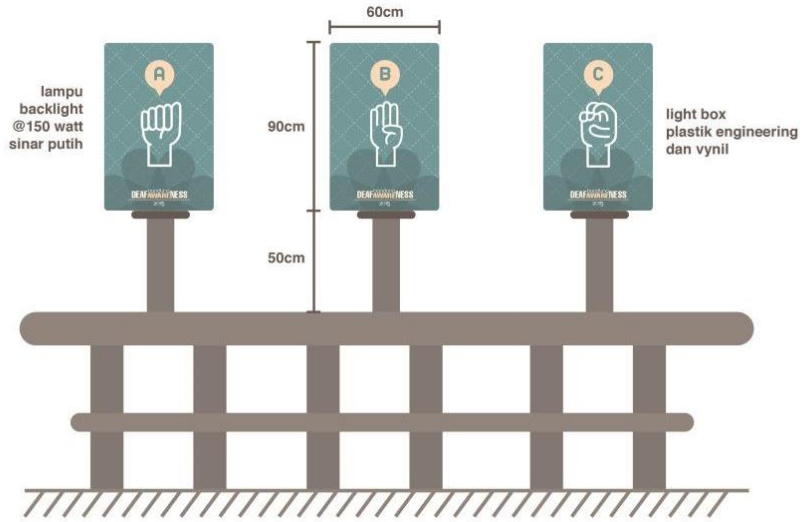
Terdiri dari spanduk, *neon sign* di sepanjang jalan jembatan Pasupati, angkutan umum, bus Bandros ban bus DAMRI.

a. Spanduk yang dipasang berukuran 5m x 10m, berbahan dasar *Flexi China*, menggunakan teknik cetak digital. Dipasang di dekat gerbang tol Pasteur, gerbang Tol Cileunyi, dan gerbang tol Buah Batu.



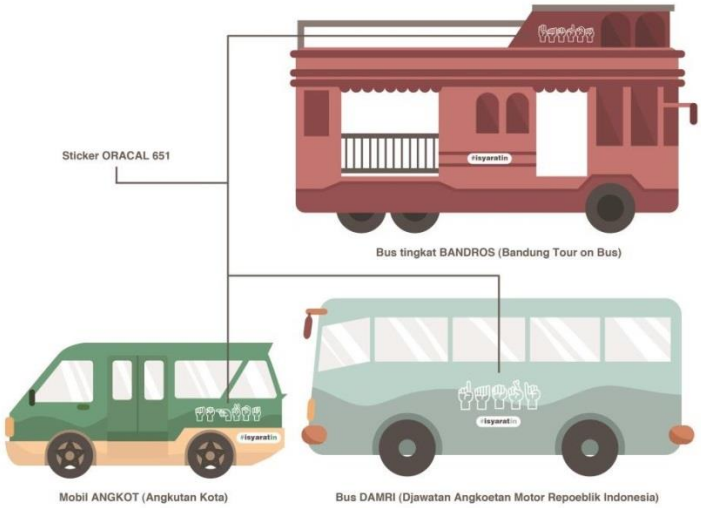
Gambar IV.8 Spesifikasi Spanduk Selamat Datang

b. *Neon sign* berukuran 60 x 90 cm yang dipasang menggunakan lampu *backlight*, yaitu penerangan dari belakang visual. Beberapa lampu sorot khusus masing-masing 150 watt berada di dalam kerangka box konstruksi *neon sign* dengan bahan PVC. Terletak di sepanjang jembatan Pasupati.



Gambar IV.9 Spesifikasi *Neon sign*

c. *Sticker* yang ditempelkan pada mobil angkutan kota, bus Bandros, dan bus Damri merupakan *sticker* ORACAL 651 yang didesain khusus untuk memodifikasi mobil. *Sticker* ini dipasang di atas keterangan nama mobil dan bus dengan ukuran yang menyesuaikan.



Gambar IV.10 Spesifikasi *Sticker* Mobil dan Bus

B. Poster *Event* "Bandung Deaf Awareness 2015"

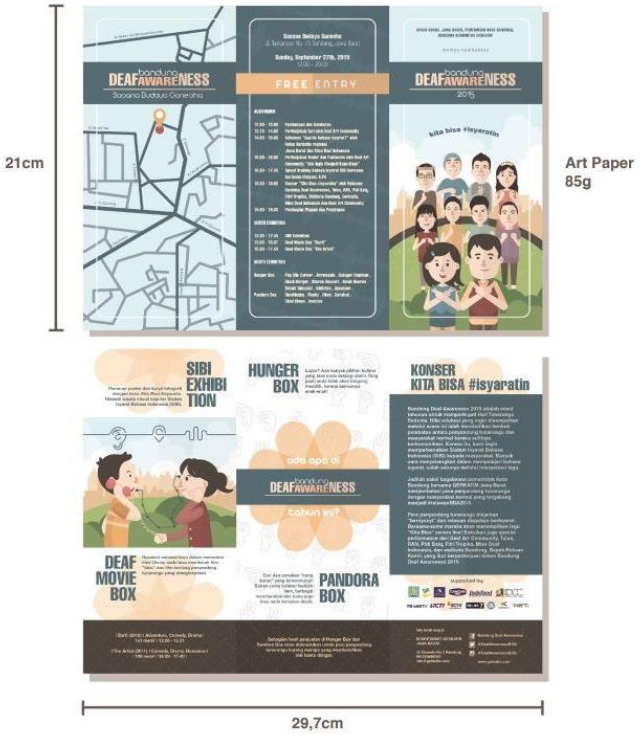
Dicetak di kertas *art paper* 85 gram berukuran 29,7 x 42 cm atau setara A3 dengan teknik cetak *offset*.



Gambar IV.11 Spesifikasi Poster *Event* BDA2015

C. *Flyer Event* "Bandung Deaf Awareness 2015"

Flyer three-fold dicetak dua sisi di kertas *art paper* 85 gram dengan ukuran 21 x 29,7 cm atau setara kertas A4 dengan teknik cetak *offset*.



Gambar IV.12 Spesifikasi *Flyer event* BDA2015

D. Spanduk

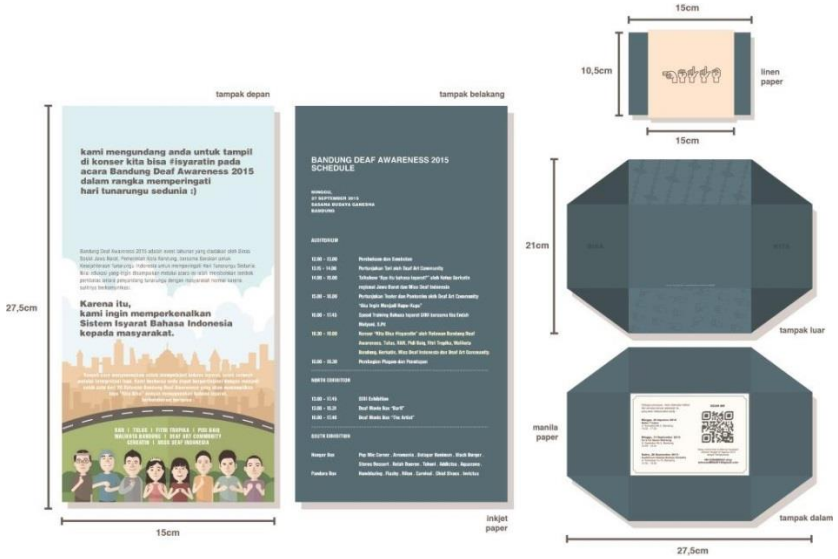
Berbahan *Flexi China* menggunakan teknik cetak digital. Spanduk yang pertama dipasang di area-area strategis Bandung. Sedangkan spanduk yang kedua dipasang di sekolah-sekolah inklusi di Bandung.



Gambar IV.13 Spesifikasi Spanduk

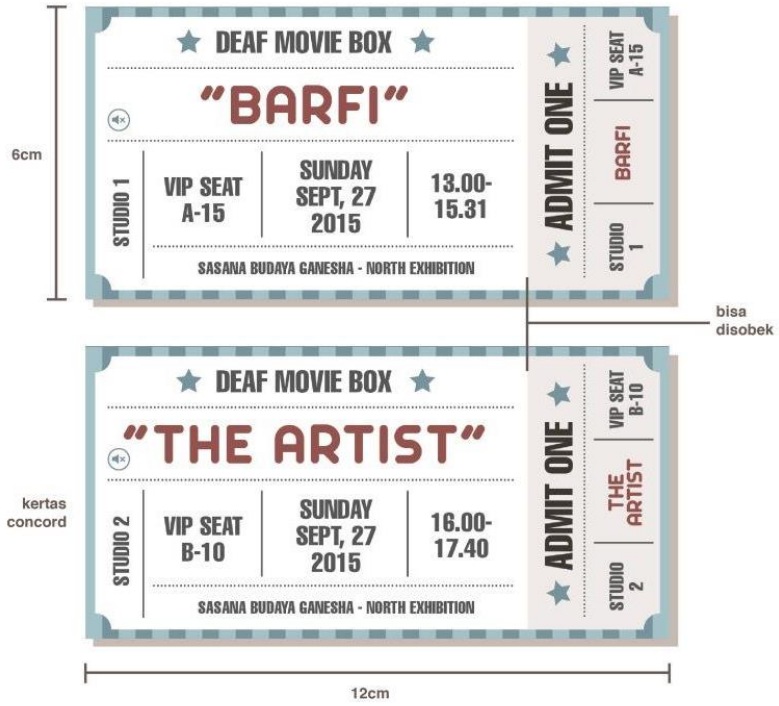
E. Undangan Relawan "Bandung Deaf Awareness 2015"

Dicetak menggunakan kertas *art paper*, manila dan linen dengan menggunakan teknik cetak *offset*.



Gambar IV.14 Spesifikasi Undangan relawan BDA2015

Selain undangan, para relawan juga diberi tiket VIP untuk menonton film yang diputar di *Deaf Movie Box*. Dicetak menggunakan kertas *concord* dengan teknik cetak *offset*.



Gambar IV.15 Spesifikasi Tiket VIP *Deaf Movie Box*

F. *Video clip* Bahasa Isyarat "Kita Bisa"

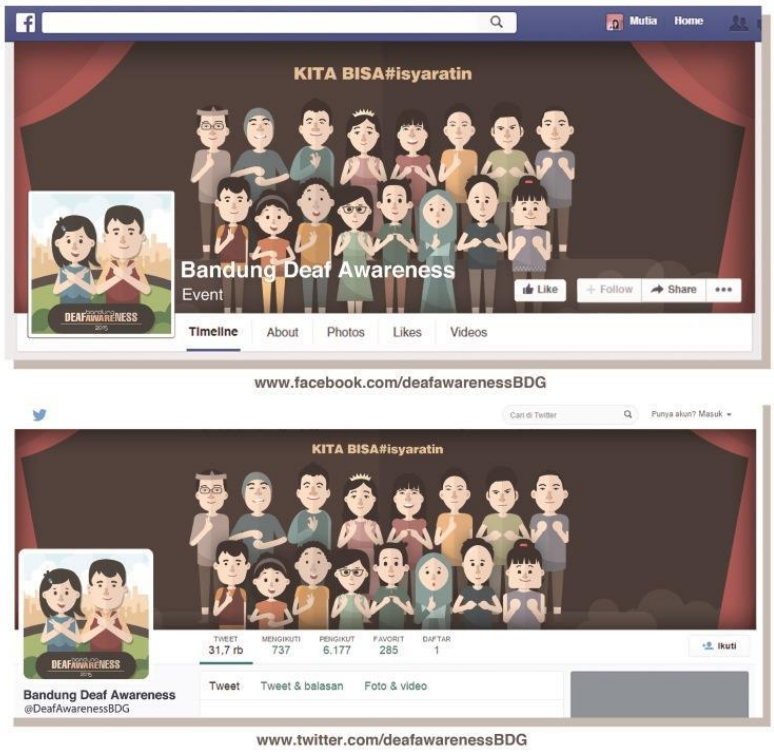
Video promo acara "Bandung Deaf Awareness 2015" berformat mp4 dengan resolusi 720 x 576 berdurasi 2 menit 7 detik. Di*upload* di situs www.youtube.com dan menjadi youtube *advertising*. Salah satu *scene* yang menayangkan seorang anak sedang mengeja namanya dengan bahasa isyarat akan dipakai sebagai kuis. Penonton diminta untuk menyebutkan nama anak itu dan memasukan jawabannya di facebook *page* "Bandung Deaf Awareness 2015".



Gambar IV.16 *Screenshot* video klip "Kita Bisa"

G. Jejaring Sosial "Bandung Deaf Awareness 2015"

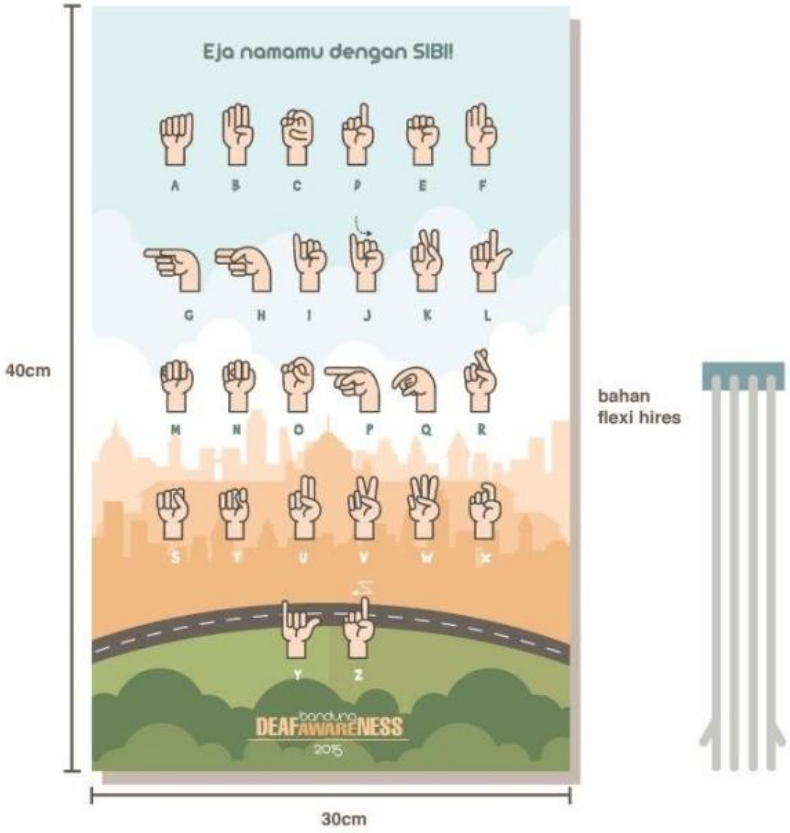
Terdiri dari Facebook, twitter, dan instagram yang di-*update* secara berkala mempromosikan acara Bandung *Deaf Awareness*.



Gambar IV.17 Jejaring Sosial "Bandung Deaf Awareness 2015"

H. Mini Banner Isyarat Abjad Jari SIBI

Disimpan di *booth* Gerkatin, sebagai pengenalan awal bahasa isyarat SIBI untuk orang-orang yang berminat bergabung dengan Gerkatin Jawa Barat. Berbahan dasar *Flexi Hi-res* dengan teknik cetak digital berukuran 40 cm x 30 cm disertai dengan kaki-kaki.



Gambar IV.18 Spesifikasi Mini Banner Isyarat Abjad SIBI

I. *X-banner*

Disimpan di dekat *booth* Gerkatin, sebagai informasi "Dubsmash Challenge" yang diadakan oleh Gerkatin. Berbahan dasar *Flexi China* dengan teknik cetak digital berukuran 160 cm x 60 cm disertai dengan kaki-kaki.



Gambar IV.19 Spesifikasi *X-banner* Isyarat Abjad SIBI

J. Tanda Pengenal Kru dan Relawan BDA2015

Tanda pengenal diberikan kepada relawan dan kru yang bertanggung jawab atas berlangsungnya acara "Bandung Deaf Awareness 2015". Dicetak di atas PVC dengan menggunakan teknik cetak *offset*.



Gambar IV.20 Spesifikasi Tanda Pengenal Kru dan Relawan

K. Gimmick

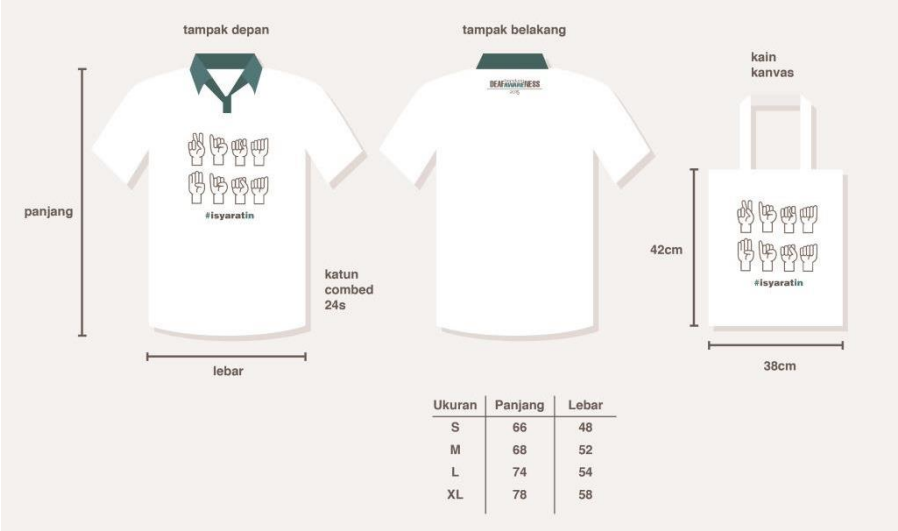
Terdiri dari produk-produk sponsor utama, yaitu Aqua, Mizone, dan Pop Mie. Label dicetak di atas kertas *sticker* menggunakan teknik cetak *offset*.

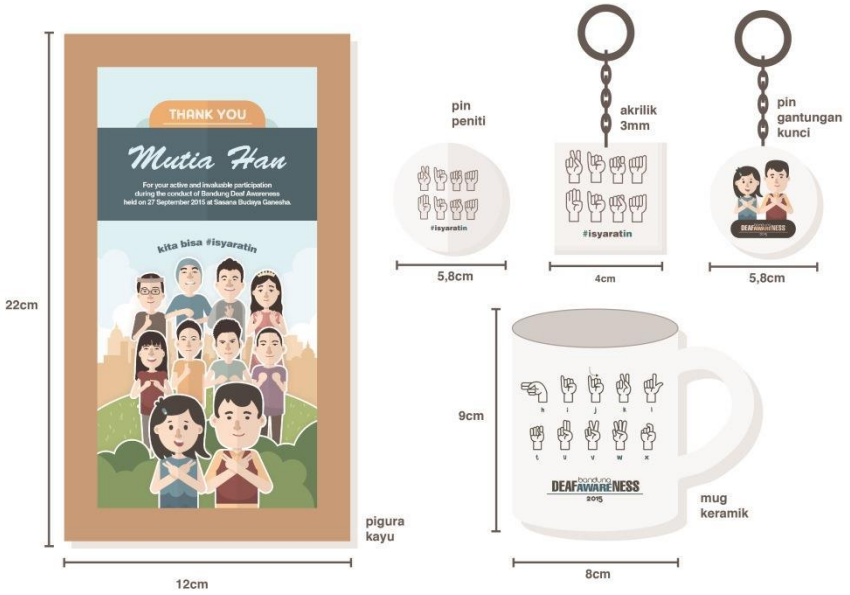


Gambar IV.21 Spesifikasi Gimmick

L. *Merchandise* Relawan "Bandung Deaf Awareness 2015"

Terdiri dari piagam penghargaan, *t-shirt*, *tote bag*, mug, pin, dan gantungan kunci. Piagam penghargaan dicetak di kertas *art paper* menggunakan teknik cetak digital, kemudian dimasukan ke dalam pigura berukuran 22 cm x 12 cm. *T-shirt* berbahan katun *combed* dan *tote bag* berbahan kanvas. Keduanya diberi gambar menggunakan teknik cetak saring (sablon). Gantungan kunci berbahan akrilik dicetak menggunakan teknik cetak *engraving*. Sedangkan pin dan *mug* menggunakan teknik sublimasi dan sistem *press*.





Gambar IV.22 Spesifikasi *Merchandise*