BAB IV
TEKNIS PRODUKSI MEDIA

IV.1. Teknik Media

Ada beberapa tahapan yang dilakukan dalam proses produksi media, yaitu:

1. Tahap Pencarian Data

   Di tahap awal ini, pencarian data mutlak harus dilakukan. Dalam hal ini data yang diperoleh berupa *script* yang di adaptasi video yang berasal dari video yang berjudul *"National Symbol of Indonesia Garuda Pancasila"*. Dari data yang diperoleh mengalami perbaikan mulai dari segi pembenaran runut kejadian menurut waktunya dan ejaan yang harus disesuaikan dengan target audiens.

2. Tahap Pembuatan *Script*

   Selanjutnya, data yang sudah ada mengelompokkannya berdasarkan waktu dan runut kejadiannya. Dalam pembuatan *script* dibuat dengan tabel yang berisi tentang, catatan *scene*, waktu, visual yang muncul dan audio yang sedang diputar. Dengan itu, akan memudahkan untuk menjalani tahap selanjutnya.

Script Explainer Video "Mengenal Proses Perancangan Lambang Negara Indonesia"

No	Scene	Waktu	Visual	Audio
1	Opening (prolog)		- Narrator dan nama muncul - Gambar Garuda - Gambar tanda pengenal - Gambar orang berdiri membelakangi dan melihat - Tulisan Pancasila - Tulisan prosesnya? - Tulisan Proses Perancangan Lambang Negara - Tulisan "KENALI INDONESIAMU"	- Hallo, apa kabar? perkenalkan nama saya Garu.. - Apakah kalian tau Garuda Pancasila? - Ya, itu adalah lambang negara kita. - Selain berguna sebagai identitas, Garuda Pancasila juga berguna sebagai - Cerminan pandangan hidup bangsa, di mana sila-sila dari dasar negara, - Yaitu Pancasila divisualisasikan dalam lambang negara tersebut. - Namun apakah kalian tau tentang proses perancangannya?? Nah, kali ini kita akan sama–sama mengenal tentang proses pembuatan Lambang Negara kita - Di "KENALI INDONESIAMU"... ayoo..

Tabel IV.1. Script Explainer Video
Sumber: Pribadi

3. Tahap Rekaman

   Setelah pembuatan *script* selesai, proses selanjutnya adalah rekaman. Hasil rekaman berupa audio yang berformat *.wav* nantinya akan disingkronisasi dengan ilustrasi dalam proses perancangan video.

4. Tahap Sketsa *Storyboard*

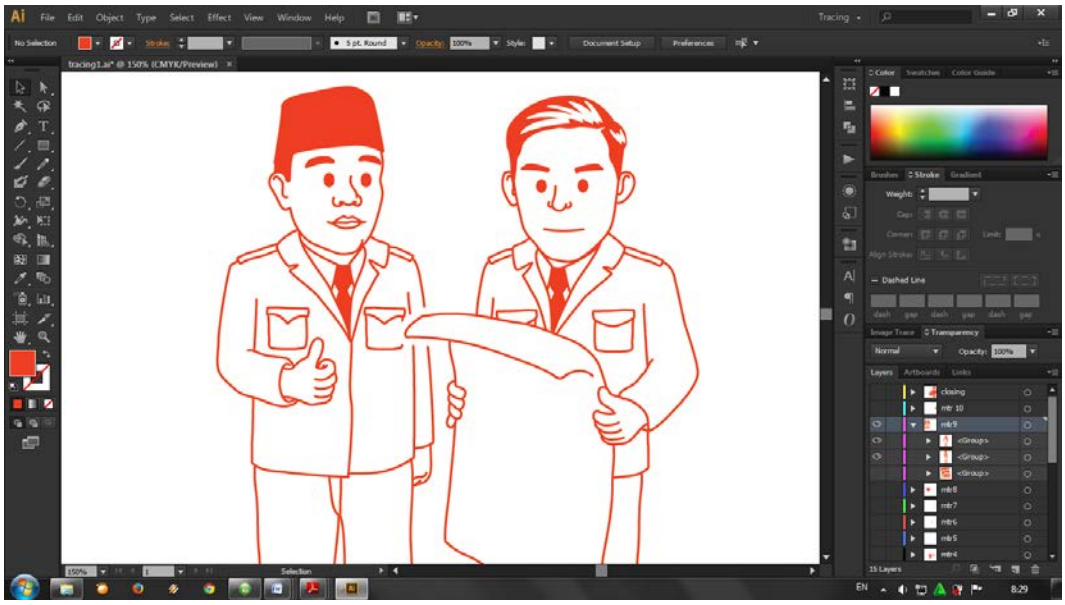
   Sketsa yang dibuat merupakan penggambaran dari *script* yang sudah ada. Tahapan sketsa dibuat secara manual dengan pensil untuk membantu tahapan-tahapan selanjutnya. Sketsa yang dibuat merupakan gambaran per-*scene* yang sudah dibuat ditahap sebelumnya.



Gambar IV.1. Storyboard
Sumber: Pribadi

5. Tahap Pembuatan Visual

   Proses pembuatan visual dilakukan dengan cara mengambil gambar dari storyboard yang sudah dibuat, lalu melakukan proses *tracing*. Dalam proses ini, digunakan *software* ilustrasi yaitu *Adobe Illustrator CS6*.



Gambar IV.2. Tracing
Sumber: Pribadi

6. Tahap Perancangan Video Explainer

   Tahapan perancangan merupakan tahapan paling utama. Di tahap ini ilustrasi yang sebelumnya sudah dibuat, disusun sesuai *storyboard* yang ada dengan ditambahkan animasi dan transisi per-*scene*-nya. Tahapan ini menggunakan *software After Effect CS6*. Lalu proses selanjutnya dengan mensingkronisasi audio yang sudah di rekam. Proses pengisian audio ini menggunakan software Adobe Premiere Pro CS6.



Gambar IV.3. Pembuatan Explainer Video
Sumber: Pribadi

7. Tahap Akhir

Tahap ini merupakan tahapan terakhir dalam pembuatan media promosi ini dengan melakukan koreksi dan penyesuaian pada tahapan yang telah dilakukan sebelumnya.

IV.1.1. Media Utama

Media utama berupa media audiovisual yang berjenis *Explainer Video.* Media tersebut dipilih karena *Explainer Video* dapat digunakan lebih praktis dan menjelaskan secara terstruktur, sehingga anak-anak dapat lebih mengerti dan lebih paham. Visual dari konten video juga dapat dibuat menarik dengan animasi dan transisi yang seolah-olah dijelaskan oleh guru, sehingga anak-anak tidak merasa bosan saat membaca. Diharapkan minat pengetahuan anak-anak tentang wawasan tentang sejarah Indonesia dapat bertambah.



Gambar IV.4. Explainer Video
Sumber: Pribadi

Format media:

- Nama media: *Explainer Video* " Mengenal Proses Perancangan Lambang Negara Indonesia"
- Ukuran: 1280x720px
- Format: video MPEG-4
- Frame rate: 25f/s

IV.1.2. Media Pendukung

Media pendukung merupakan media tambahan yang digunakan untuk membantu promosi media utama agar informasi yang diberikan lebih jelas.

1. **Kemasan CD**

   Untuk membantu siswa dalam kegiatan belajar mengajar di dalam kelas, guru membutuhkan. Untuk kemasan CD dibuat di *software Adobe Illustrator CS6* kemudian membuat format dalam bentuk *.jpeg* untuk dicetak.



Gambar IV.5. CD dan Kemasan
Sumber: Pribadi

Format media:

- Ukuran: 14 cm x 12,75 cm
- Format: portrait
- Material bahan: bahan *artpaper* tebal 210gr
- Teknis produksi: cetak *offset sparasi*

2. **Mini Banner**

   Mini Banner berfungsi untuk mempromosikan media utama. *Mini Banner* dipilih karena lingkungan promosi yang berada di sekolah-sekolah tidak terlalu membutuhkan ukuran yang besar. Dengan berkumpulnya beberapa siswa yang tertarik menjadikan untuk teman-temannya yang lain ikut tertarik. Tahap awal pembuatan

banner ini dengan membuat sketsa awal kemudian mengatur tata letak dari ilustrasi yang ada dan huruf. Selanjutnya adalah mengubah format ke dalam format *.jpeg* untuk dicetak. Gambar buku dibuat dengan menggunakan *software Adobe Illustrator CS6*.



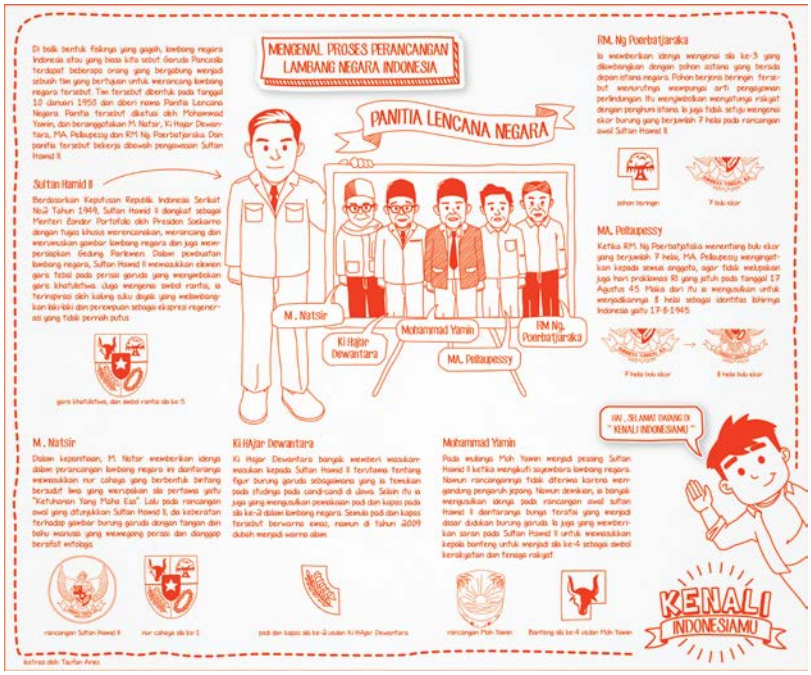
Gambar IV.6. Mini Banner
Sumber: Pribadi

Format media:

- Ukuran: 40 cm x 25 cm
- Format: portrait
- Material bahan: bahan *artpaper* tebal 250gr laminasi *glossy*
- Teknis produksi: cetak *digital printing*

3. Infografis Tokoh Sejarah

Untuk mendukung media utama, dibuat juga infografis. Yang kontennya berupa tokoh-tokoh yang berperan dalam perancangan lambang negara Indonesia. Mereka bergabung di sebuah panitia teknis yang disebut Panitia Lencana Negara. Media ini akan dipajang di kelas-kelas, berguna untuk menambah pengetahuan ke seluruh siswa.



Gambar IV.7. Infografis
Sumber: Pribadi

Format media:

- Ukuran: 38,5 cm x 32 cm
- Format: portrait
- Material bahan: bahan *artpaper* tebal 210gr
- Teknis produksi: cetak *offset sparasi*

IV.1.3. Media Merchandise

Media merchandise berfungsi untuk memberikan kenangan ketika promosi berlangsung agar selalu diingat oleh target sasaran.

1. ***T-Shirt***

   T-Shirt digunaan untuk *merchandise* ketika kegiatan promosi diadakan di sekolah- sekolah. Fungsinya untuk dijadikan kenang-kenangan untuk target audiens dan media promosi juga bagi target sekunder ketika target audiens tersebut memakainya diluar lingkungan sekolah.



Gambar IV.8. T- Shirt
Sumber: Pribadi

Format media:

- Format: Potrait
- Material bahan: Cotton Combat 21
- Teknis produksi: sablon *printing*

2. Sketchbook

Sketchbook dipilih karena target audiens adalah anak sekolah. Fungsinya tidak sebatas sebagai buku catatan namun juga media untuk menuangkan semua ide yang tidak tepatok dengan garis yang ada seperti *notebook*. Untuk cover *sketchbook* dibuat di *software Adobe Illustrator CS6* kemudian membuat format dalam bentuk *.jpeg* untuk dicetak.



Gambar IV.9. Sketchbook
Sumber: Pribadi

Format media:

- Ukuran: 21 cm x 14,8 cm
- Format: Potrait
- Material bahan: artpaper tebal 260gr laminasi *dof*
- Teknis produksi: cetak *offset sparasi*

3. Mug

Media *merchandise* berupa mug ini dipilih untuk dijadikan kenang-kenangan ketika diadakannya kegiatan promosi di sekolah-sekolah.



Gambar IV.10. Mug
Sumber: Pribadi

Format media:

- Ukuran dimensi: 10cm x 10cm x 10cm
- Material bahan: mug keramik
- Teknis produksi: printing

4. Gantungan Kunci Pin

Media *merchandise* berupa gantungan kunci pin dipilih karena pin dapat digantungkan di tas dan juga dapat dijadikan media promosi. Pembuatan awal pin ini adalah dengan membuat desain gambar terlebih dahulu. Selanjutnya adalah membuat format dalam bentuk *.jpeg.* untuk dicetak. Setelah dicetak kemudian dilaminasi dengan menggunakan teknik laminasi dingin.



Gambar IV.11. Gantungan Kunci
Sumber: Pribadi

Format media:

- Ukuran: diameter 4,5 cm
- Material bahan: artpaper tipis 150gr laminasi dof
- Teknis produksi: cetak *printing*

IV.1.4. Media *Gimmick*

Media *Gimmick* diberikan secara gratis kepada target audiens ketika mendatangi *boot* atau di bagikan saat promosi dan berfungsi untuk menarik minat.

1. **Pembatas Buku dan penggaris**

   Pembatas buku diberikan sebagai bagian dari kegiatan promosi.tidak hanya berguna sebagai pembatas buku, di bagian lain pembatas buku juga bisa dijadikan penggaris .

   Tahap awal pembuatan pembatas buku ini adalah dengan membuat desain serta mengatur tata letak, kemudian membuat format *.jpeg* kemudian dicetak.



Gambar IV.12. Pembatas Buku dan Penggaris
Sumber: Pribadi

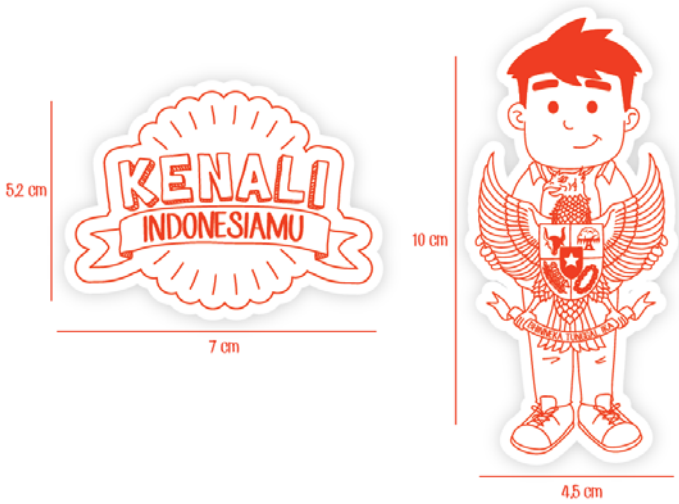
Format media:

- Ukuran: 15 cm x 5 cm
- Format: portrait
- Material bahan: artpaper tebal 260gr
- Teknis produksi: cetak *offset sparasi*

2. Sticker

Stiker merupakan media promosi yang sangat efektif karena media promosi ini dapat ditempel dimana saja di tempat-tempat yang strategis. S*ticker* ini mempunyai dua bentuk yaitu logo Kenali Indonesia mu dan figure Garu.

Tahap awal pembuatan stiker adalah dengan membuat desain gambar terlebih dahulu dengan menggunakan teknik ilustrasi. Selanjutnya adalah mengatur tata letak gambar dengan huruf. Selanjutnya adalah membuat format *.jpeg* kemudian dicetak dengan mengunakan kertas stiker *vynil.*



Gambar IV.13. Sticker
Sumber: Pribadi

Format media:

- Ukuran: 7 cm x 5,2 cm dan 10cm x 4,5cm
- Format: landscape
- Material bahan: vinyl
- Teknis produksi: cetak *offset sparasi*