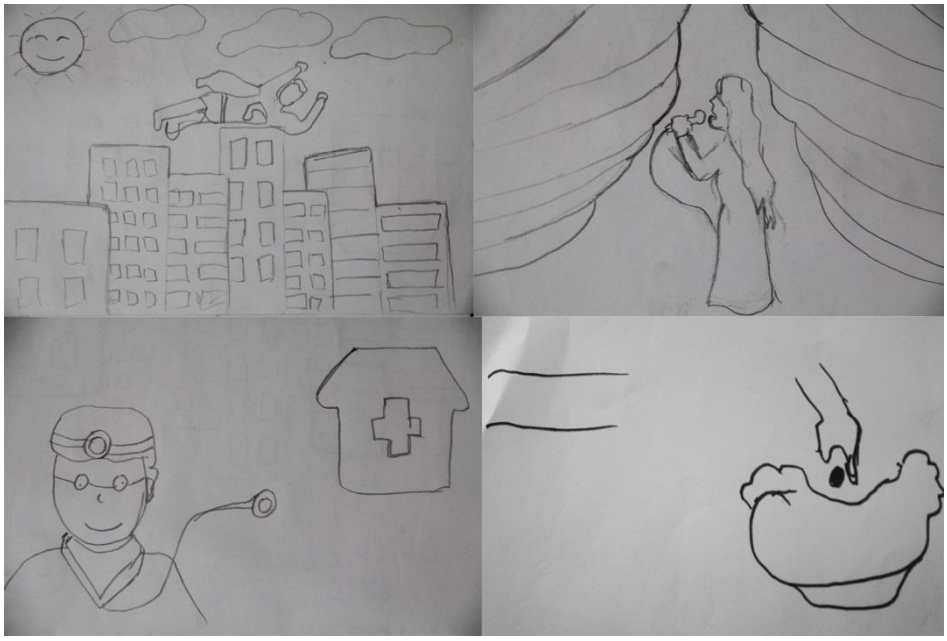
BAB IV TEKNIS PRODUKSI MEDIA

Perancangan yang praktikan buat yaitu meliputi proses pencarian referensi, pemahaman referensi, pencarian ide, pembuatan sketsa kasar, sketsa detail (bentuk, tipografi, warna, dan gambar), lalu diproses kembali menggunakan media digital dengan menggunakan *software* desain, dan tahapan akhir berupa *final artwork* berupa media iklan televisi.

IV. 1. Teknis Perancangan Media Utama

Konsep perancangan iklan tv dimulai dari proses pencarian ide dari berbagai referensi dengan menghasilkan sketsa sebagai berikut::



Gambar IV.1 Sketsa

Sumber : pribadi

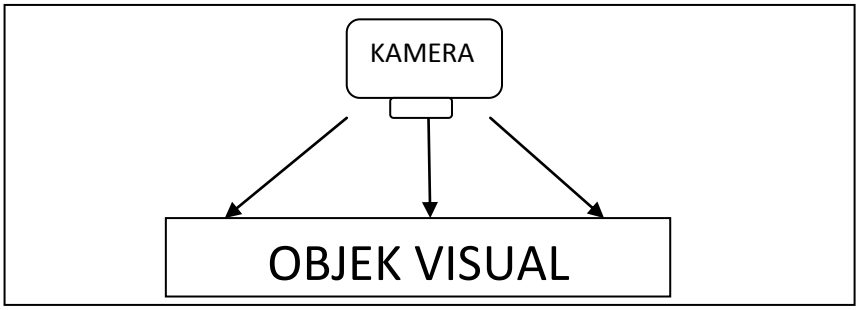
Setelah sketsa dibuat, teknis pengambilan pembentukan desain karakter dan gambar pendukung dibuat secara manual, pembuatan karakter dan gambar pendukung diawali dari penggambaran terlebih dahulu digunting sesuai pola lalu dari segi warna diambil dari bermacam-macam kertas warna dengan 2 teknik yaitu teknik menempel langsung dengan potongan menyesuaikan dengan objek dan teknik menempelkan kertas warna yang kecil-kecil seperti *mozaik*. Hasilnya dapat dilihat sebagai berikut:



Gambar IV.2 Hasil teknik menempel dengan kertas warna

Sumber : pribadi

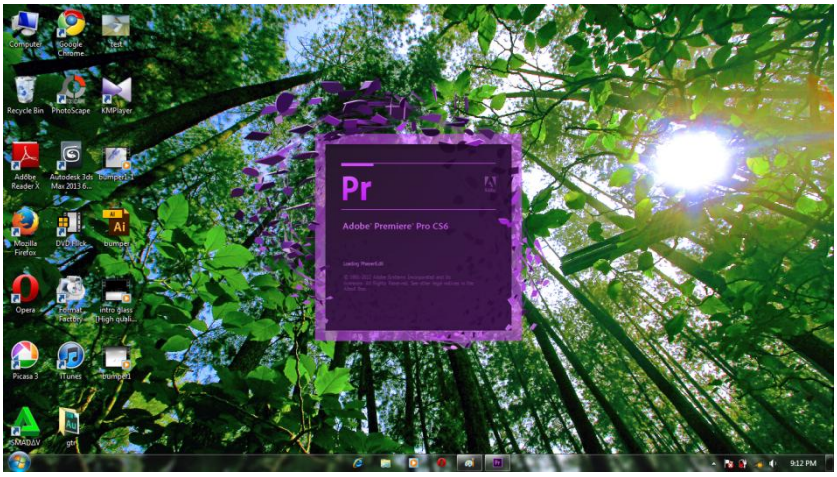
Sesudah pembentukan karakter utama dan pendukung di bentuk, foto sesuai alur dari tema yang di ambil dengan teknik *stopmotion* menggunakan kamera *Canon* 550D dengan settingan cahaya *manual* dengan bantuan cahaya dalam ruangan, letak posisi kamera ada di atas objek visual, ada 218 foto yang dihasilkan 4 *scene* berbeda.



Gambar IV.3 Teknik pengambilan gambar

Untuk merancang sebuah iklan tv yang perlu dilakukan yaitu pertama yang dilakukan menggunakan *software Adobe Premiere Cs6*.

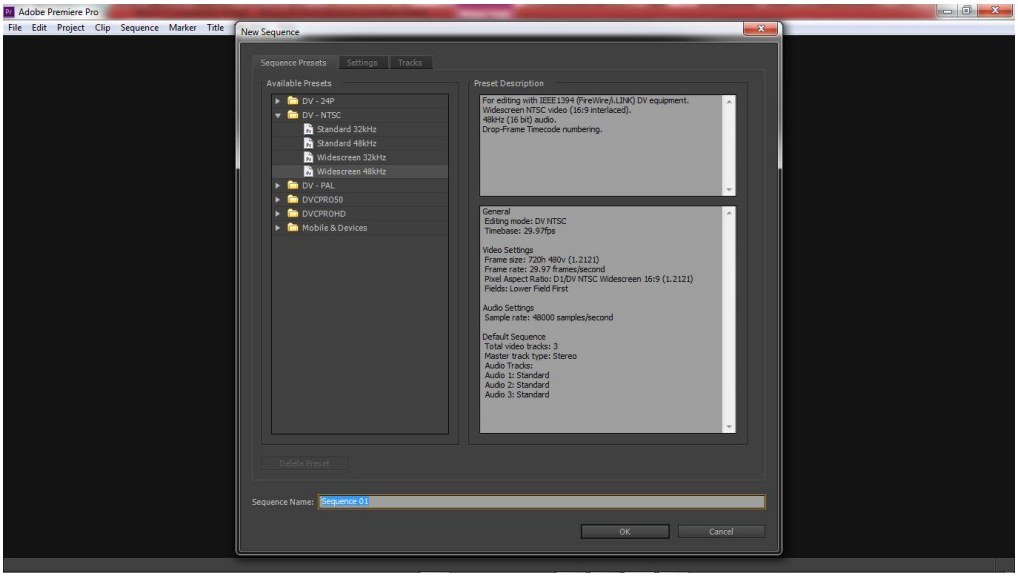
Pertama-tama buka *software* tersebut, lalu pilihan jenis video yang akan dipakai adalah *NTSC wildscreen 480khz*.



Gambar IV.4 Membuka *Software Adobe premier Pro Cs6*

Sumber : pribadi

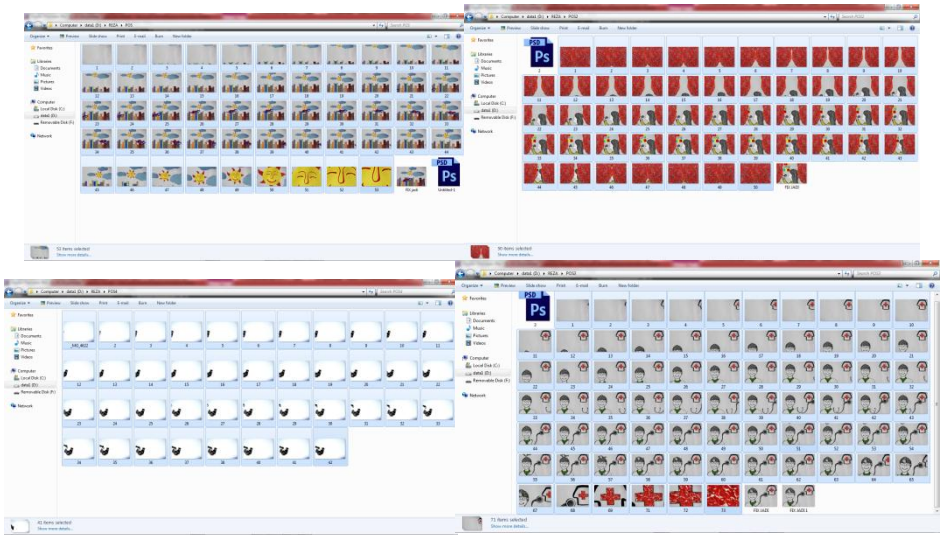
Pertama-tama buka *software* tersebut, lalu pilihan jenis video yang akan dipakai adalah NTSC wildscreen 480khz.



Gambar IV.5 Tampilan pilihan ukuran dan jenis video

Sumber : pribadi

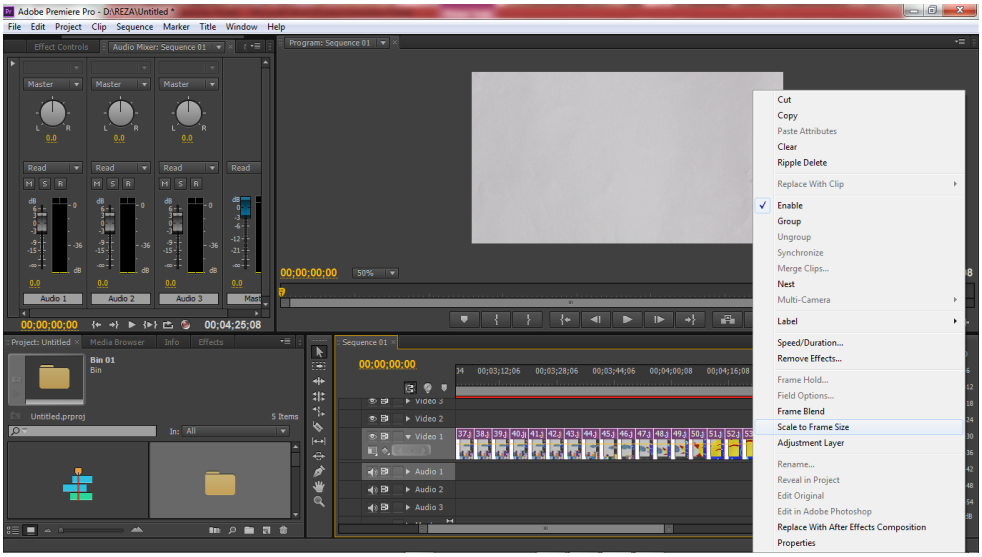
Sesudah dipilih jenis videonya masukan kumpulan hasil foto dan suara pendukung kedalam *Adobe premiere CS6* susun rapi dengan pilih menu *new bin* , ada 4 *new bin* yang dipilih sesuai dengan alur cerita yang telah



Gambar IV.6 Kumpulan Foto yang sudah diambil

Sumber : pribadi

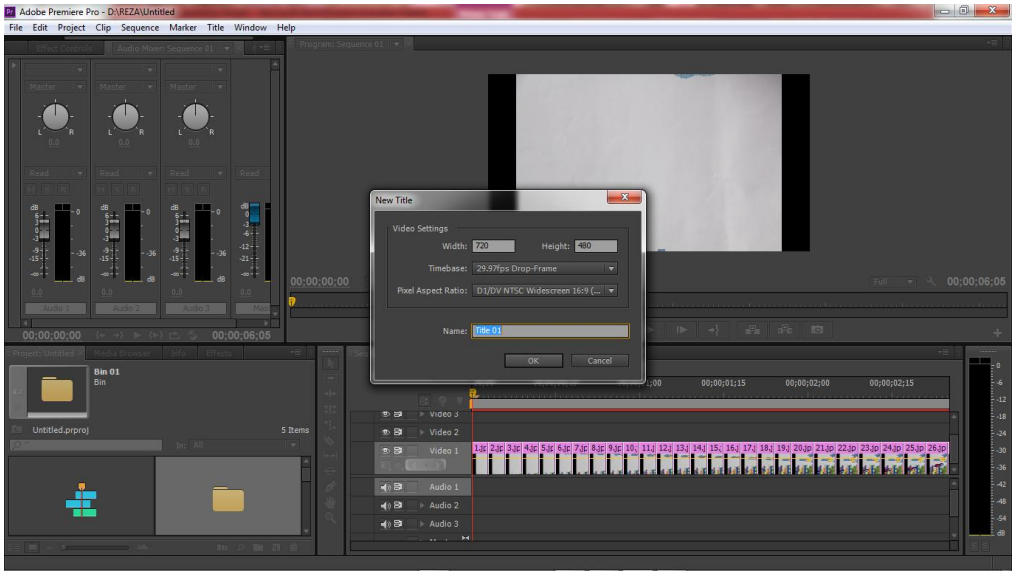
Lalu atur letak icon nya ada di samping kiri bawah lalu drag semua hasil fotonya kedalam layar atur semua fotonya ukuran harus sesuai, untuk menyesuaikan ukuran layar dengan fotonya klik kanan lalu klik pilihan menu *Scale to Frame size*



Gambar IV.7 Tampilan *scale to frame size*

Sumber : pribadi

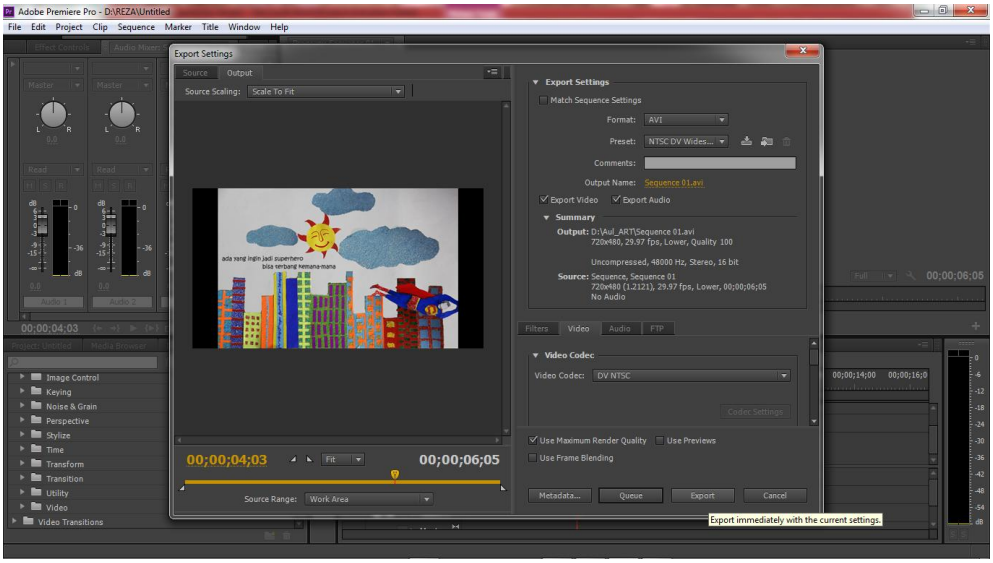
Semua bin dimasukan ke dalam *sequence* sesudah dimasukan kedalam sequence lalu masukan teks dengan pilihan klik menu *tittle* lalu pilihan *new tittle (default still)*



Gambar IV.8 Tampilan *new title*

Sumber : pribadi

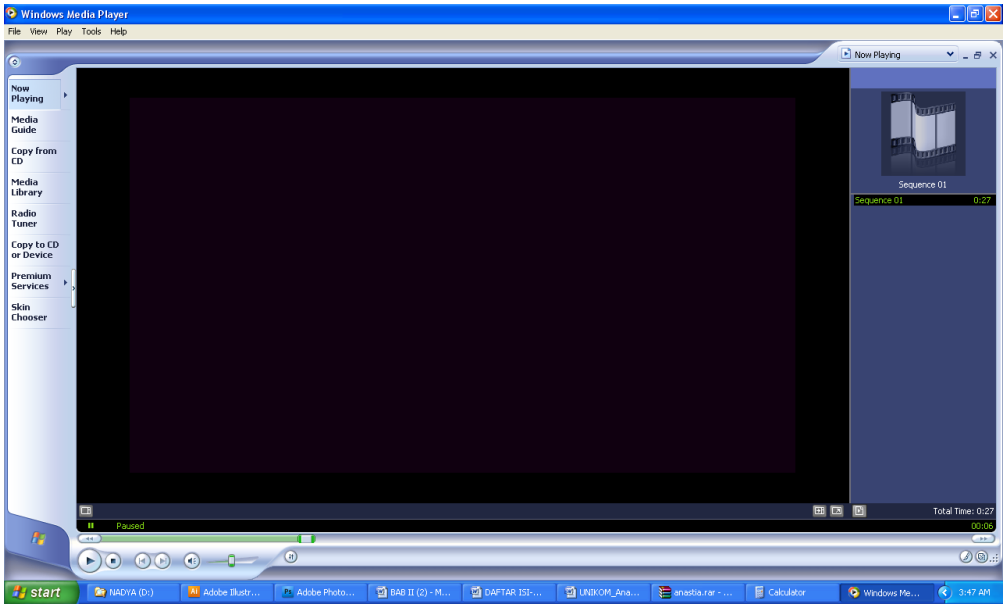
Ketik kalimat sesuai scene yang dipilih,sesuaikan pilihan huruf (Kristen ITC) dan ukuran *font* 23*pt* , tata letak sesuai dengan *layout* (Hal.20)



Gambar IV.9 Tampilan *export settings*

Sumber : pribadi

Setelah pengaturan *font* dan *speed duration* di tiap *scene* nya sudah diatur, tahap terakhir yaitu proses rendering dengan pilihan menu *file – export- media- export* ukuran file 720x480 *px* Sesudah rendering *export* dengan pilihan media AVI ukuran 720 x 480 px selesai dan hasilnya bisa diputar di *software* yang bisa mendukung format video AVI (contoh : *Windows Media Player*)



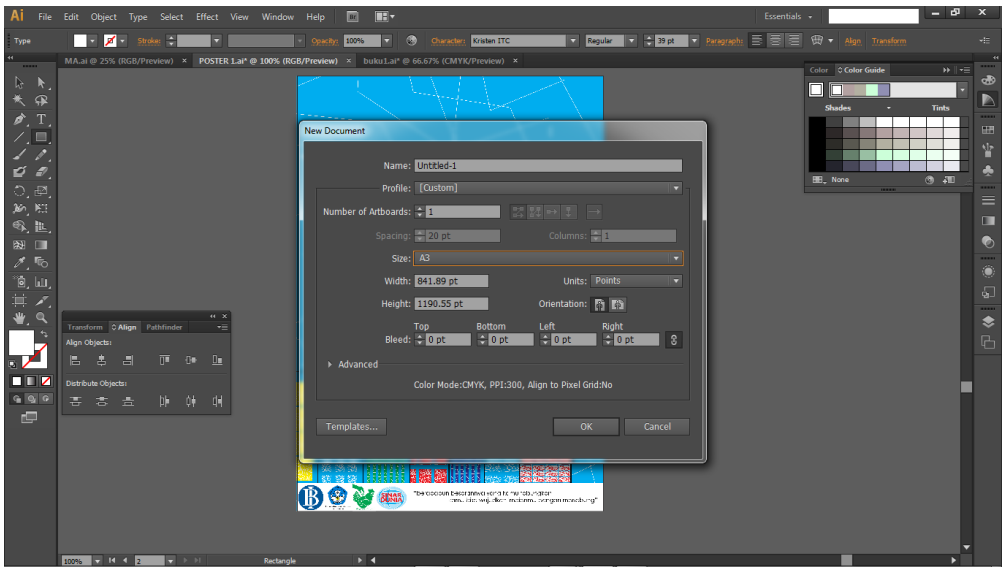
Gambar IV.10 Tampilan *windows media player*

Sumber : pribadi

IV. 2. Teknis Perancangan Media Pendukung

Sama seperti media utama, teknis perancangan media pendukung pun tidak jauh berbeda, hanya saja konten-kontennya dibuat secara animasi. Dibuat di *Adobe illustrator CS6* .

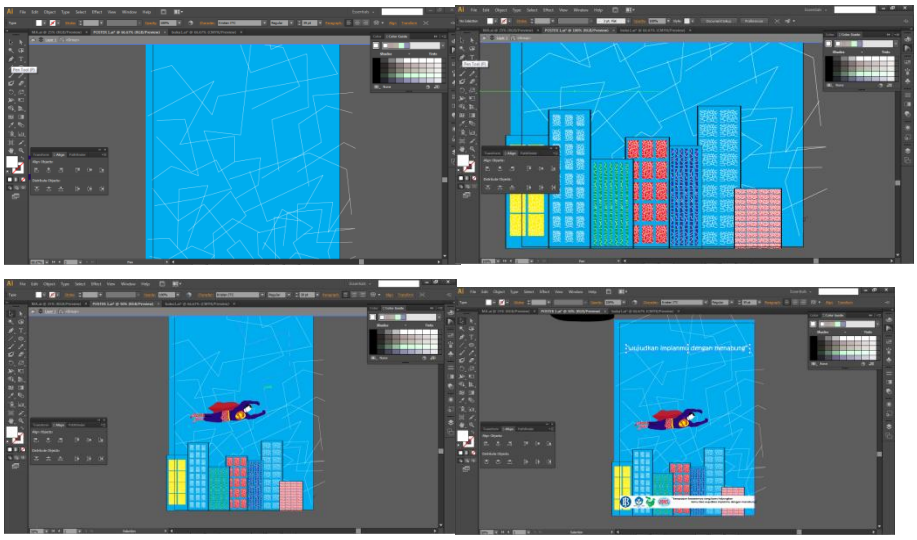
Ukuran yang diambil adalah A3 format *color RGB*



Gambar IV.11 Tampilan pilihan *new document*

Sumber : pribadi

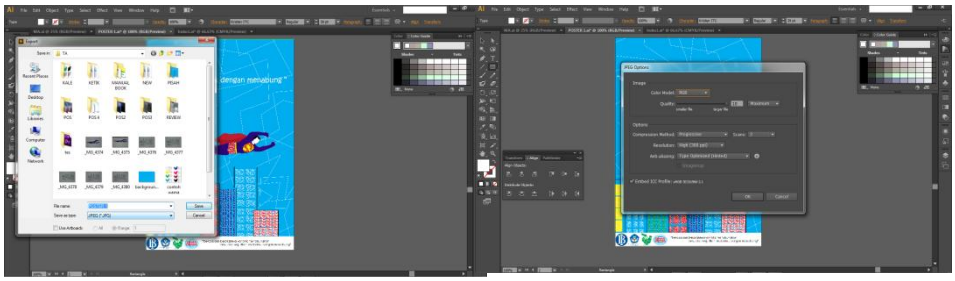
Gambar dilakukan proses *tracing* dengan menggunakan tools *pen tools* dimulai dari menentukan *background*, membuat gedung , tokoh superhero (superman), penentuan *tagline*, memasukan logo Kemendikbud, Bank Indonesia, Ayo menabung, dan Sinar dunia.



Gambar IV.12 Tampilan proses *editing* media pendukung

Sumber : pribadi

Sesudah elemen-elemen gambar lengkap, *File* disimpan dengan format Jpeg dengan cara klik menu *file-export*, penyimpanan file dengan format *Jpeg* dengan format *RGB color* dan *high quality*



Gambar IV.13 Proses penyimpanan media pendukung (Jpeg)

Sumber : pribadi

IV.2.1 Poster



Gambar IV.14 Poster

Sumber : pribadi

Ukuran poster A3

Menggunakan kertas *Artpaper* 260 gram.

Teknik produksi menggunakan cetak *digital printing*.

IV.2.2 Kalender



Gambar IV.15 Kalender

Sumber : pribadi

Menggunakan kertas *Artpaper* 260 gram.

Teknik produksi menggunakan cetak *offset*.

IV.2.3 Tas



Gambar IV.16 Tas

Sumber : pribadi

Tas Laken

Teknik produksi menggunakan cetak *offset*.

IV.2.4 Buku Tulis



Gambar IV.17 Sampul buku

Sumber : pribadi

Kertas Sampul menggunakan *Artpaper* 260 gram dan isi kertas *hvs* 60gram 36 Lembar Ukuran A5

Teknik produksi menggunakan cetak *offset*.

IV.2.5 Gantungan kunci



Gambar IV.18 Gantungan kunci

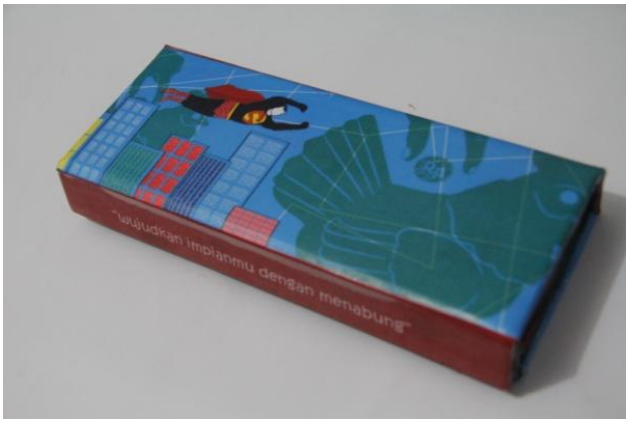
Sumber : pribadi

Gantungan kunci berbentuk lingkaran diameter 5,8cm

Laminasi *doff*

Teknik produksi menggunakan cetak o*ffset*

IV.2.6 Tempat pensil



Gambar IV.19 Tempat pensil

Sumber : pribadi

Kerangka sampul menggunakan kertas *linen*

Panjang x lebar x tinggi = 8x20x3 (cm)

IV.2.7 Pin



Gambar IV.20 Kalender

Sumber : pribadi

Pin berbentuk lingkaran diameter 5,8cm

Laminasi *doff*

Teknik produksi menggunakan cetak *offset*.

IV.2.8 Stiker



Gambar IV.21 Stiker

Sumber : pribadi

Stiker dengan laminasi *doff*

Ukuran panjang 5 cm dan lebar 10 cm

Teknik produksi menggunakan cetak *offset*.