BAB IV. MEDIA & TEKNIS PRODUKSI

IV.1 Media Utama

IV.1.1 Pengertian *Motion Graphic*

Motion Graphic merupakan jenis infografik, tetapi *motion graphic* menggunakan video *footage* ataupun animasi untuk membuat sebuah *motion.* Menurut ahli perfilman Michael Betancourt (*The Origins of Motion Graphic*, 2012), *motion graphic* adalah media yang menggunakan rekaman video atau teknologi animasi untuk menciptakan ilusi gerak dan biasanya dikombinasikan dengan audio untuk digunakan dalam sebuah *output* media.

Michael Batancourt disebut sebagai orang yang pertama kali menulis survei tentang sejarah *motion graphic*. Penggunaan pertama istilah *motion graphic* oleh animator John Whitney. Pada tahun 1960 John Whitney mendirikan sebuah perusahaan bernama *Motion Graphic Inc.*

IV.1.2 Teknis Produksi

Ada beberapa tahapan teknis untuk membuat suatu *motion graphic* agar menjadi sebuar *final artwork* yang sesuai, berikut adalah tahapan - tahapan teknis tersebut:

- **Tahap 1**

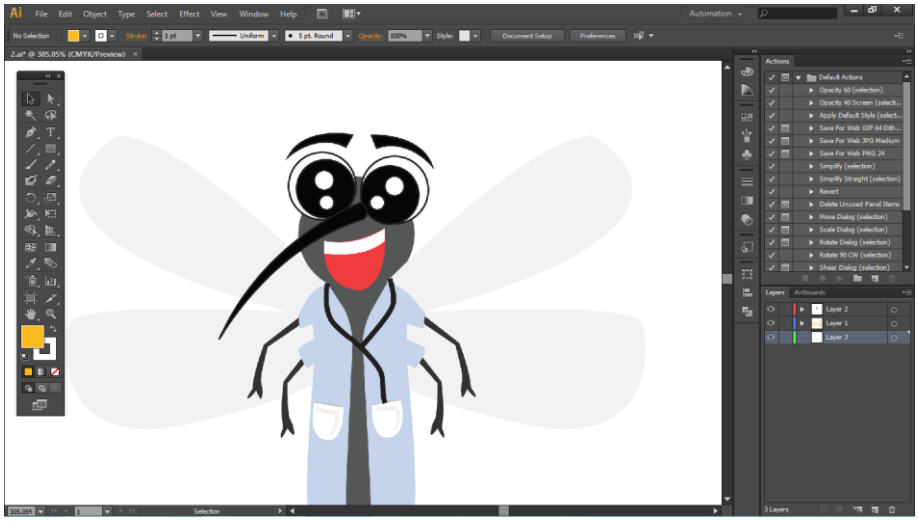
  Membuat sketsa karakter-karakter yang diperlukan untuk *motion graphic* sesuai dengan strategi media yang sudah ditentukan.



Gambar IV.1 Contoh sketsa nyamuk
Sumber : Pribadi
(Diakses pada 2016)

- **Tahap 2**

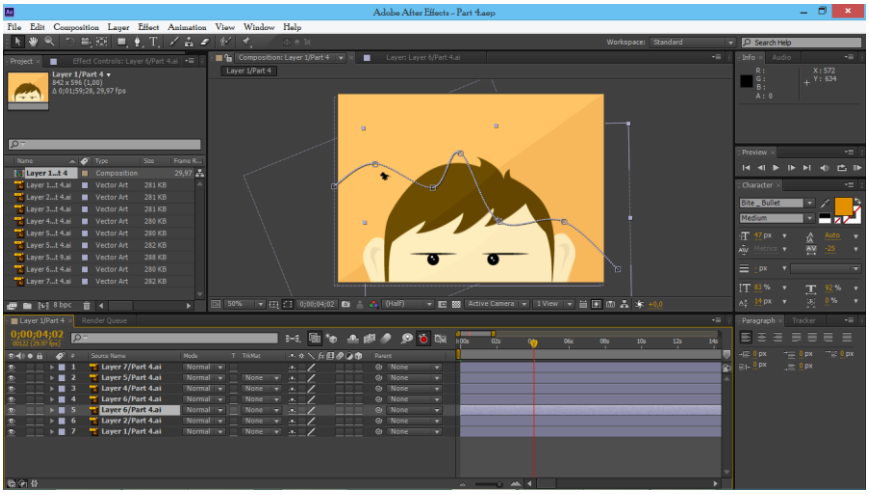
  Menggunakan aplikasi *Adobe Illustration* untuk membuat *tracing* dari sketsa yang sudah ada. Setelah mendapatkan hasil *tracing outline* barulah masuk ke tahap pewarnaan.



Gambar IV.2 Contoh vektor nyamuk
Sumber : Pribadi
(Diakses pada 2016)

- **Tahap 3**

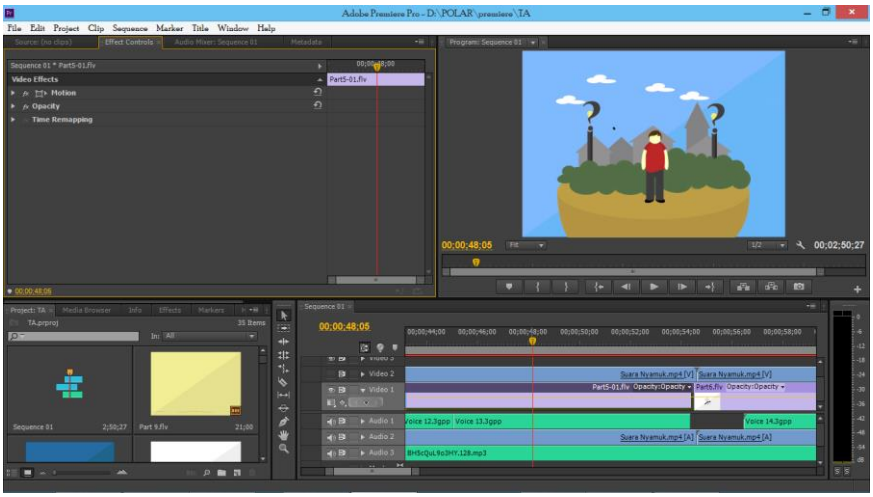
  Dalam tahap ini barulah kita mulai untuk memberikan pergerakan gambar atau *motion* pada gambar yang telah kita *tracing* menggunakan program *Adobe After Effect* dan *Adobe Premiere.*



Gambar IV.3 pergerakan gambar dengan *motion*
Sumber : Pribadi
(Diakses pada 2016)

- **Tahap 4**

  Setelah melakukan proses tracing dan pergerakan *motion* pada semua bagian dan gambar yang diperlukan, barulah mulai memasuki tahap dimana akan diberikan *effect* suara, narasi dan *backsound* yang diperlukan oleh *motion graphic* ini.



Gambar IV.4 pergerakan gambar dengan *motion 2*
Sumber : Pribadi
(Diakses pada 2016)

- **Tahap 5**

  Setelah media utama selesai untuk diproses, maka berlanjut kepada media pendukung. Tahapan proses sama seperti proses media utama dari proses sketsa-sketsa kasar, tata letak, proses *tracing*, yang membedakan dari tahapan media utama adalah saat tahapan terakhir. Jika media utama tahapan terakhir adalah proses rendering menjadi sebuah file video output, sedangkan media utama tahapan terakhir adalah proses cetak atau *print out.*

Pengerjaan ilustrasi dan *motion* tersebut bertahap seperti yang apa pada keterangan diatas dan selalu berulang hingga proses semua gambar telah di *tracing* dan diberi *motion*. Untuk media pendukung tahapan dan proses tetap sama sampai pada tahap cetak atau *print out.*

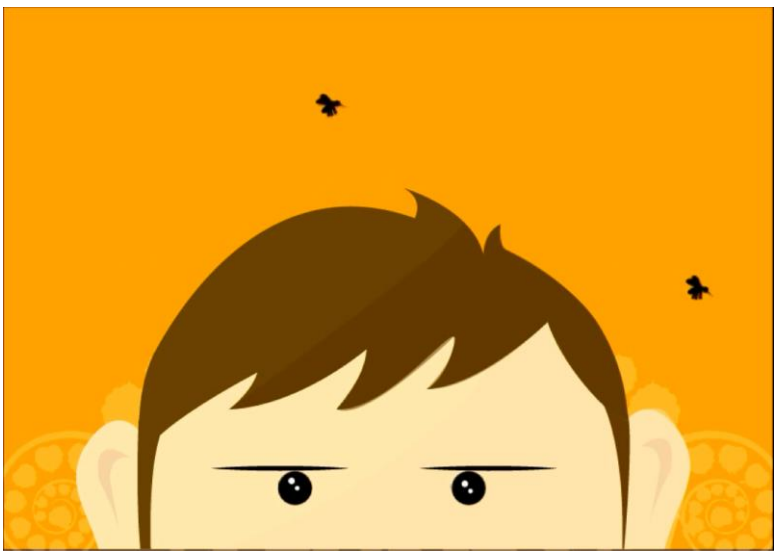
IV.1.3 Hasil Akhir

Setelah melakukan tahapan-tahapan pengerjaan diatas terhadap semua sketsa dan vektor yang dibutuhkan, maka hasil akhir sudah dapat dilihat dari perancangan ini. Tampilan dari hasil akhir perancangan dapat dilihat kurang lebih sebagai berikut :

- **Media Utama**



Gambar IV.5 Part 1
Sumber : Pribadi
(Diakses pada 26/07/2016)



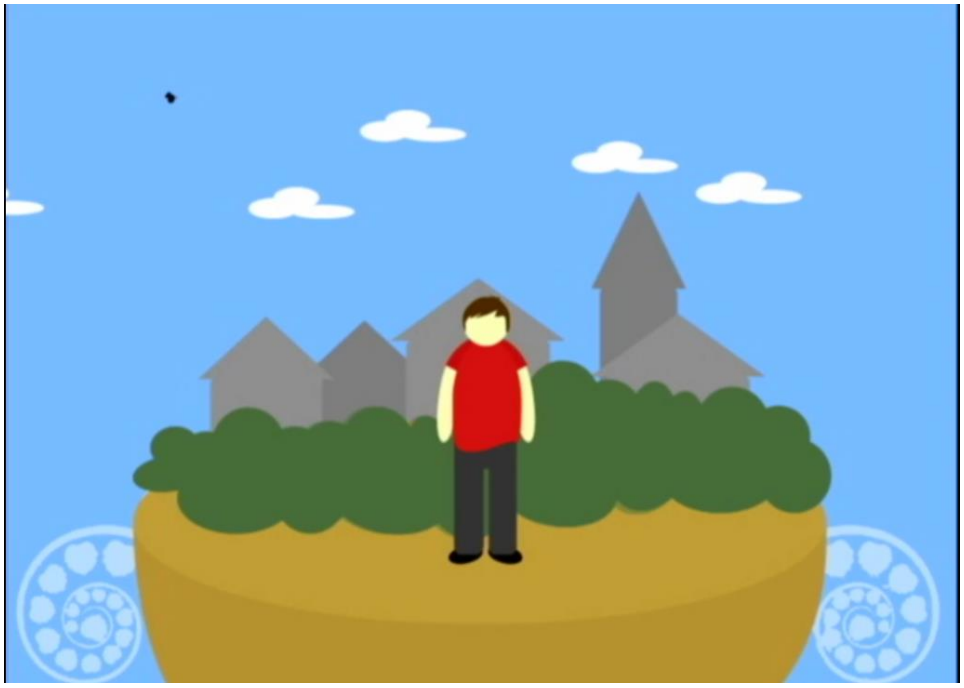
Gambar IV.6 Part 2
Sumber : Pribadi
(Diakses pada 26/07/2016)



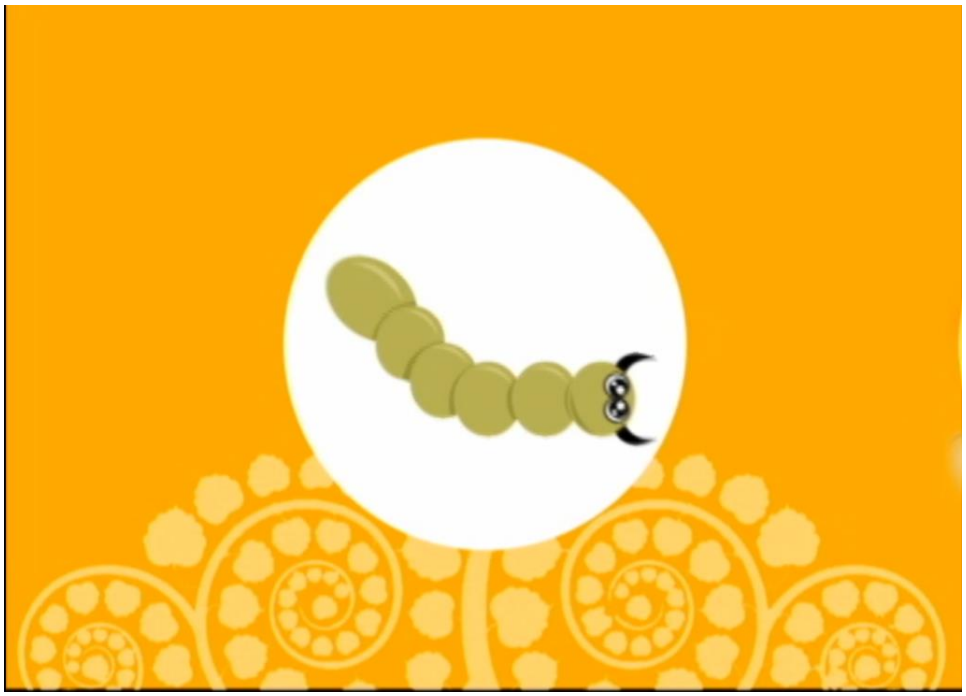
Gambar IV.7 Part 3
Sumber : Pribadi
(Diakses pada 26/07/2016)



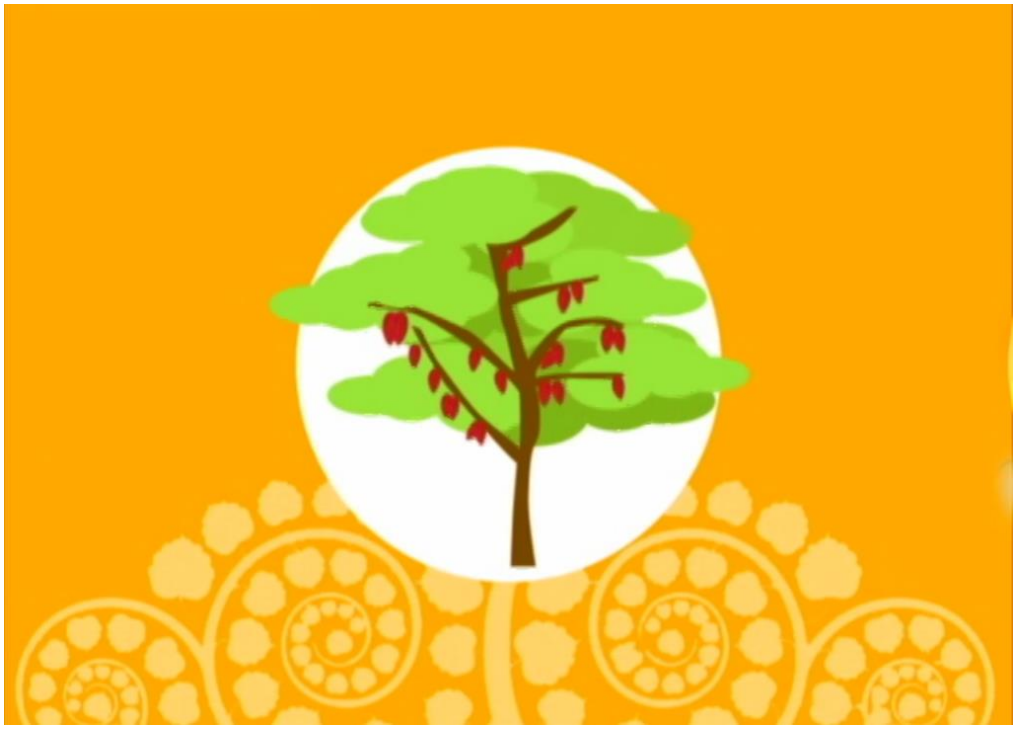
Gambar IV.8 Part 4
Sumber : Pribadi
(Diakses pada 26/07/2016)



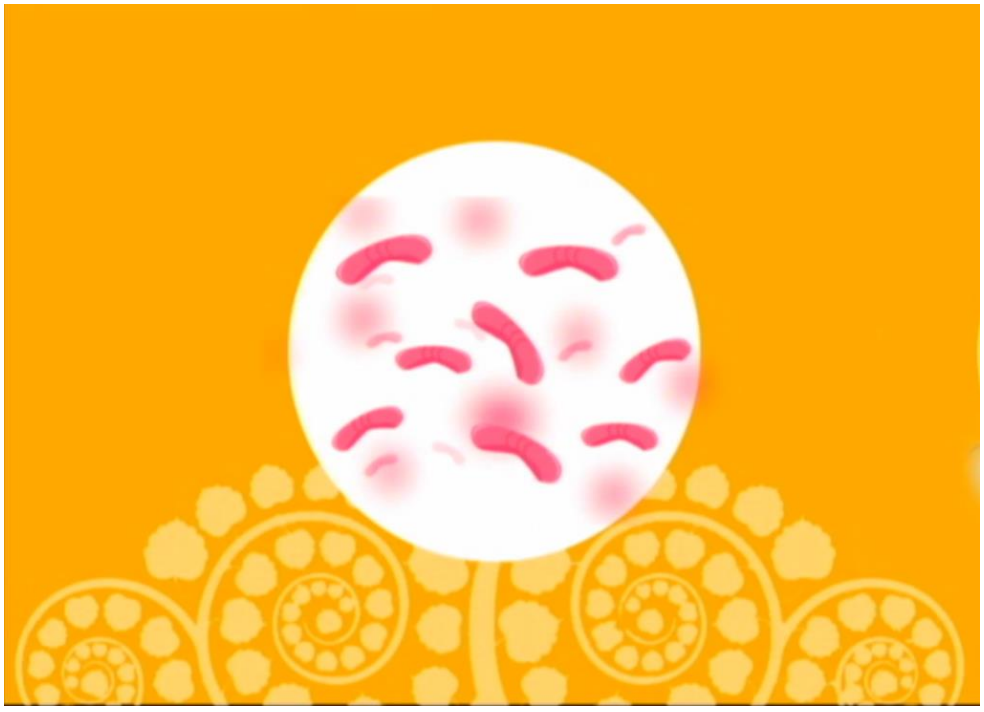
Gambar IV.9 Part 5
Sumber : Pribadi
(Diakses pada 26/07/2016)



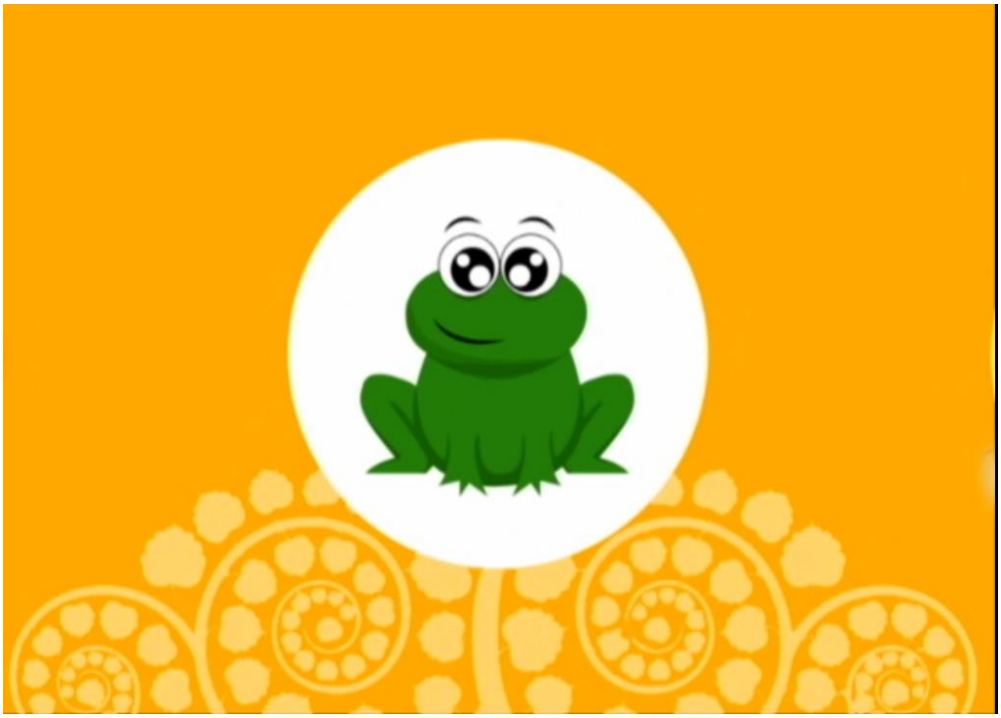
Gambar IV.10 Part 6
Sumber : Pribadi
(Diakses pada 26/07/2016)



Gambar IV.11 Part 7
Sumber : Pribadi
(Diakses pada 26/07/2016)



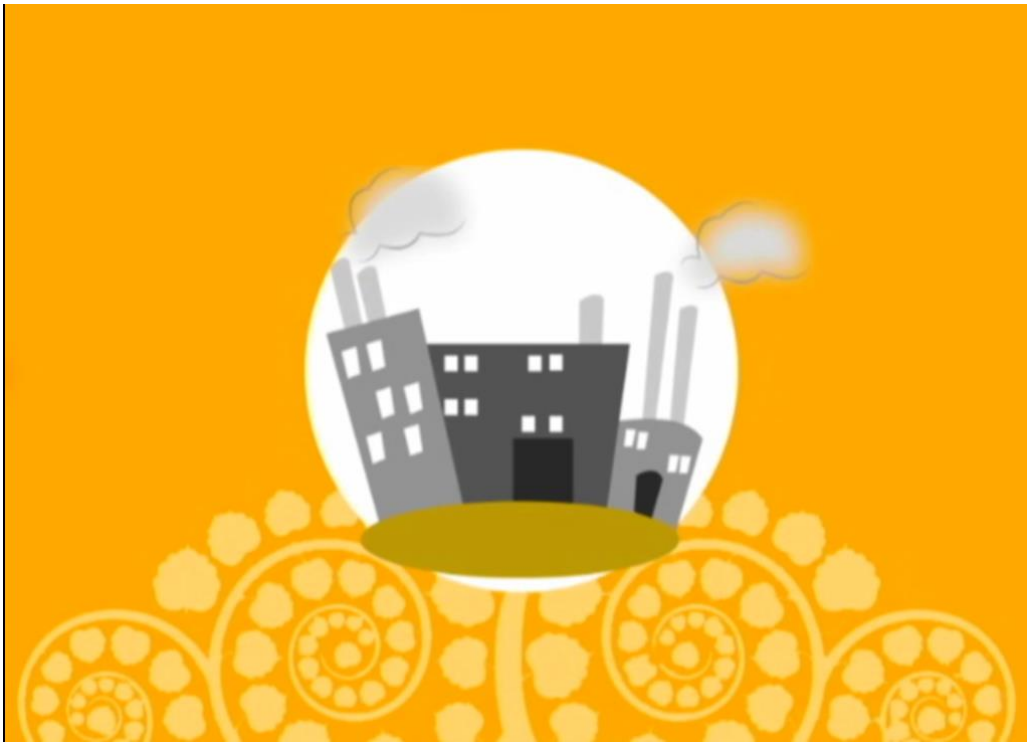
Gambar IV.12 Part 8
Sumber : Pribadi
(Diakses pada 26/07/2016)



Gambar IV.13 Part 9
Sumber : Pribadi
(Diakses pada 26/07/2016)



Gambar IV.14 Part 10
Sumber : Pribadi
(Diakses pada 26/07/2016)



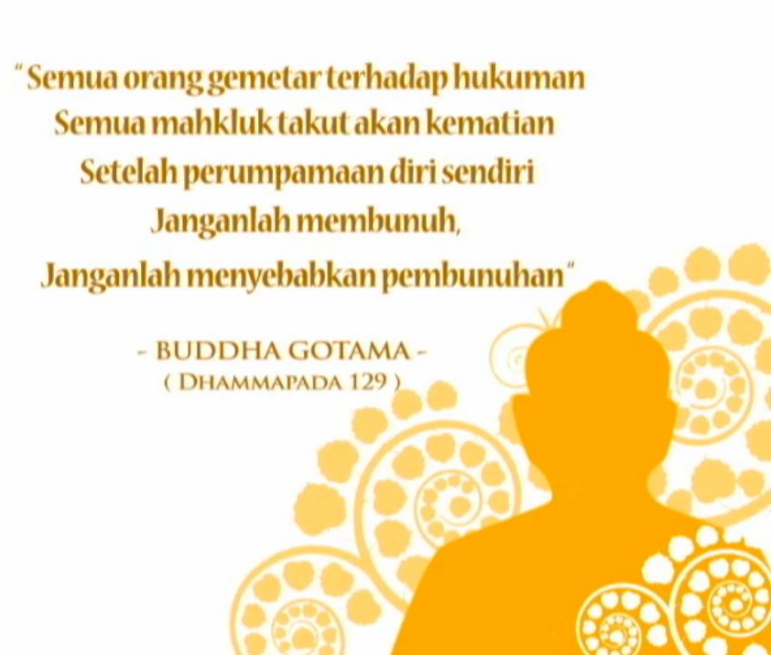
Gambar IV.15 Part 11
Sumber : Pribadi
(Diakses pada 26/07/2016)



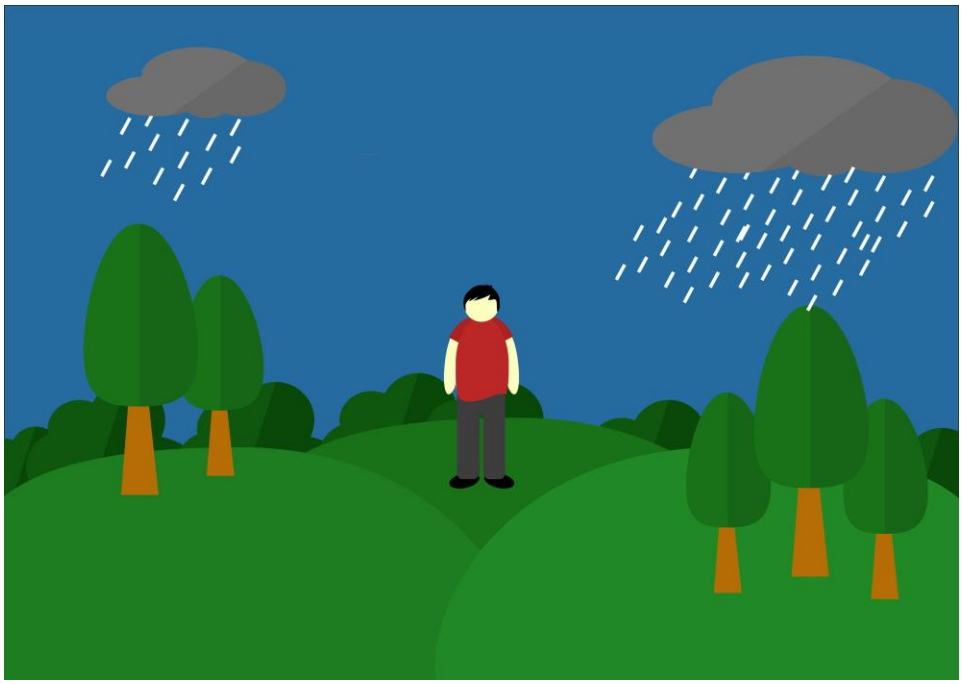
Gambar IV.16 Part 12
Sumber : Pribadi
(Diakses pada 26/07/2016)



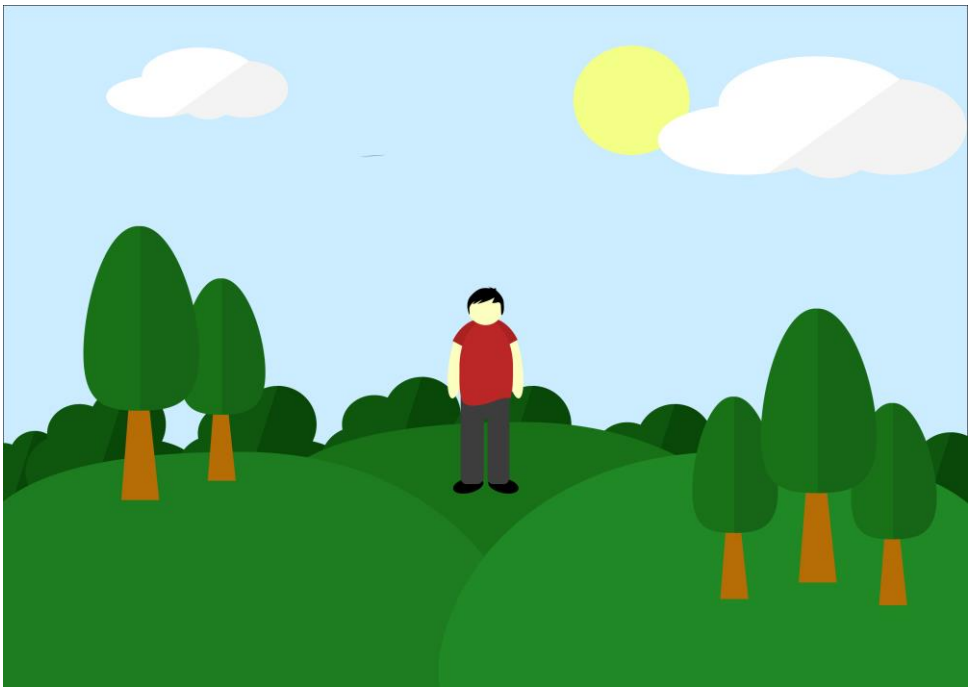
Gambar IV.17 Part 13
Sumber : Pribadi
(Diakses pada 26/07/2016)



Gambar IV.18 Part 14
Sumber : Pribadi
(Diakses pada 26/07/2016)



Gambar IV.19 Part 15
Sumber : Pribadi
(Diakses pada 26/07/2016)



Gambar IV.20 Part 16
Sumber : Pribadi
(Diakses pada 26/07/2016)



Gambar IV.21 Part 17
Sumber : Pribadi
(Diakses pada 26/07/2016)



Gambar IV.22 Part 18
Sumber : Pribadi
(Diakses pada 26/07/2016)



Gambar IV.23 Part 19
Sumber : Pribadi
(Diakses pada 26/07/2016)

Gambar-gambar diatas merupakan hasil akhir dari setiap *scene* atau *part* media utama perancangan informasi tentang sila pertama dalam pancasila Buddhis terhadap hewan kecil melalui *motion graphic*. Hasil akhir dari *motion graphic* ini adalah untuk ditayangkan di Youtube dan diputar saat ada ceramah di Vihara Vimala Dhamma Bandung yang bertempat di Jl. Ir. H. Juanda no.5 Bandung, akan tetapi tidak menutup kemungkinan untuk diputar pada saat ceramah di vihara-vihara lainnya yang berada di Bandung.

IV.2 Media Pendukung

Media pendukung penting untuk mendukung media utama dan membantu agar media utama dapat dikenal, oleh karena itu dibuatlah poster digital sesuai dengan apa yang sudah diutarakan didalam strategi media. Berikut adalah hasil akhir dari media pendukung :

1. **Poster**



Gambar IV.24 Poster digital
Sumber : Pribadi
(Diakses pada 2016)

- Poster cetak :

  Berisi kata-kata tipografi “Sisi lain dari nyamuk?” dan iklan pada sosial media Facebook, dan Line yang bertuliskan “Ada apa dengan Nyamuk?” bertujuan untuk membuat penasaran target sasaran.
- Ukuran : A3
- Jenis kertas : Art Paper 260gr

2. Foto Profil Youtube



Gambar IV.25 Foto Profil Youtube
Sumber : Pribadi
(Diakses pada 2016)

- Foto profil :

  Poster untuk foto profil Youtube , terdapat tulisan “sisi lain dari” dan terdapat ikon nyamuk, yang akan membuat terlihat seperti “sisi lain dari nyamuk”.
- Ukuran : 180px x 180px

3. Foto Sampul Youtube



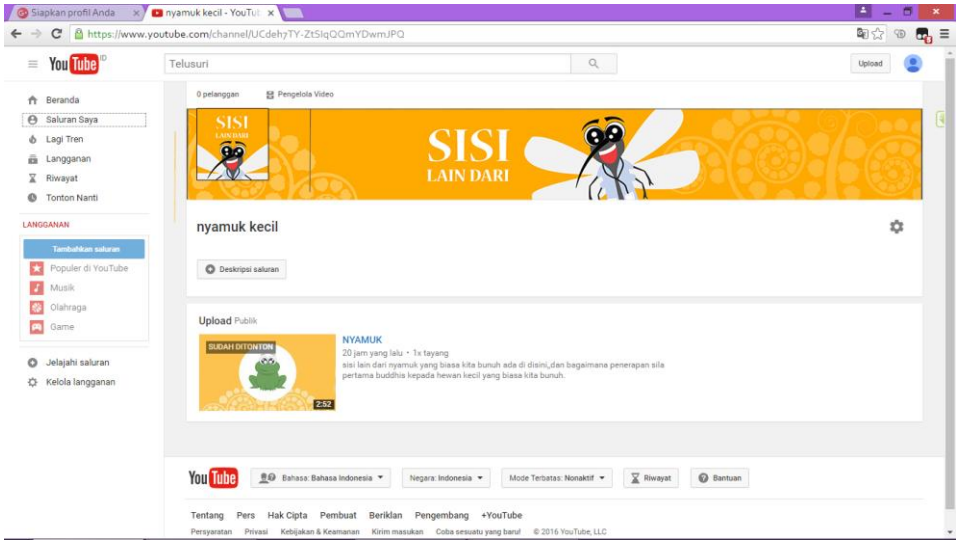
Gambar IV.26 Sampul Youtube
Sumber : Pribadi
(Diakses pada 2016)

- Foto Sampul Youtube :

  Pada foto sampul terdapat tulisan “sisi lain dari” dan ikon nyamuk yang akan terlihat seperti “sisi laindari nyamuk”. Bertujuan agar lebih teringat

dengan pesan dari perancangan motion graphic tentang menghindari pembunuhan.

- Ukuran : 2048 x 338 px



Gambar IV.27 Contoh halaman Youtube
Sumber : Pribadi
(Diakses pada 2016)

4. Banner



Gambar IV.28 Banner
Sumber : Pribadi
(Diakses pada 2016)

- Banner cetak :

  Dalam tahap ini target sasaran akan dibuat lebih penasaran dengan kata-kata “Hindarilah pembunuhan mulai dari yang kecil ” dan akan mengakses kedalam *link* yang terdapat pada banner.

- Ukuran : 155cm x 50cm
- Bahan : vinyl 280 gr

5. Stiker



Gambar IV.29 Stiker
Sumber : Pribadi
(Diakses pada 2016)

- Stiker :

  Terdapat 2 jenis pilihan stiker yang pertama (kiri) adalah stiker ikon nyamuk saja, sedangkan stiker kedua (kanan) terdapat kalimat “hindarilah Pembunuhan dimulai dari lingkungan sekitar anda” bertujuan untuk mengingatkan kembali terhadap pesan dari *motion graphic* tentang menghindari pembunuhan.

- Ukuran : 7cm x 5cm (kiri), 7cm x 7cm (kanan)

- Jenis kertas : stiker chromo

6. Pin



Gambar IV.30 Pin
Sumber : Pribadi
(Diakses pada 2016)

- Pin :

  Pin ini terdapat tulisan sisi lain dari dan ikon nyamuk yang akan terlihat seperti "sisi lain dari nyamuk" bertujuan untuk mengingatkan kembali terhadap pesan dari *motion graphic* tentang menghindari pembunuhan.
- Ukuran : diameter 4 cm
- Bahan : pin peniti, kertas *art papper* 210gr laminasi *doff*

7. Kotak & Label CD



Gambar IV.31 CD
Sumber : Pribadi
(Diakses pada 2016)

- CD :

  CD ini terdapat tulisan sisi lain dari dan ikon nyamuk yang akan terlihat seperti “sisi lain dari nyamuk” bertujuan agar dapat dilihat kembali dan untuk mengingatkan kembali terhadap pesan dari *motion graphic* tentang menghindari pembunuhan.
- Ukuran : 12,5 x 12,5 cm
- Bahan : kertas *Art paper* 210 gr, dan CD-R

8. X-Banner



Gambar IV.32 xbanner
Sumber : Pribadi
(Diakses pada 2016)

- X-banner :

  Terdapat tulisan sisi lain dari dan ikon nyamuk yang terlihat seperti “sisi lain dari nyamuk”, kalimat “hindarilah pembunuhan dimulai dari lingkungan sekitar anda”, dan *link* Youtube digunakan untuk menginformasikan tentang adanya video *motion graphic* yang akan dilaksanakan.
- Ukuran : 160cm x 60cm
- Bahan : vinyl 280gr

9. Gantungan Kunci



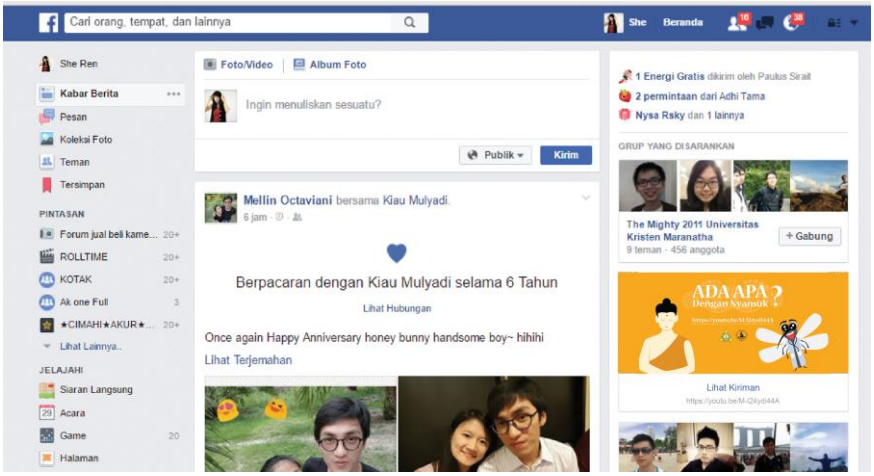
Gambar IV.33 gantungan kunci
Sumber : Pribadi
(Diakses pada 2016)

- Gantungan Kunci :

  Terdapat tulisan sisi lain dari dan ikon nyamuk yang akan terlihat seperti "sisi lain dari nyamuk" bertujuan untuk mengingatkan kembali terhadap pesan dari *motion graphic* tentang menghindari pembunuhan.

- Ukuran : diameter 5 cm
- Bahan : Gantungan kunci satu sisi, kertas *art papper* 210gr laminasi *doff*

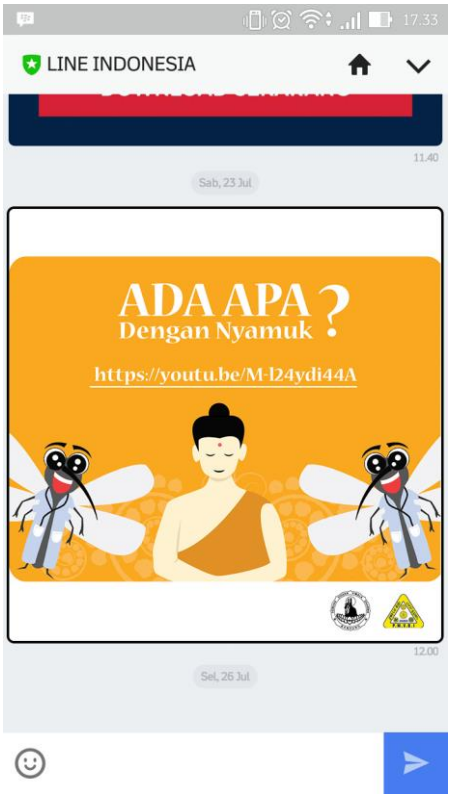
10. Iklan Facebook



Gambar IV.34 Contoh iklan di Facebook
Sumber : Pribadi
(Diakses pada 2016)

- Iklan Facebook :
- Terdapat gambar Sidharta Gotama dan ikon nyamuk dengan tulisan “ada apa dengan nyamuk?” bertujuan untuk membuat penasaran target sasaran yang melihat, dan akan membuka *link* Youtube tersebut.
- Ukuran : 1200 x 627 px

11. Iklan Line



Gambar IV.35 Contoh iklan di Line
Sumber : Pribadi
(Diakses pada 2016)

- Iklan Line :
- Terdapat gambar Sidharta Gotama dan ikon nyamuk dengan tulisan “ada apa dengan nyamuk?” bertujuan untuk membuat penasaran target sasaran yang melihat, dan akan membuka *link* Youtube tersebut.
- Ukuran : 250 x 250 px

Demikianlah hasil akhir dari media utama dan media pendukung yang dibutuhkan dan sengaja dirancang untuk perancangan informasi tentang penerapan sila pertama Buddhis terhadap hewan kecil. Diharapkan bisa bermanfaat untuk menunjang target sasaran agar dapat bersikap dengan lebih terkendali sesuai dengan ajaran Sidartha Gotama.