BAB IV KONSEP TEKNIS PRODUKSI DAN MEDIA

IV.1. Media Utama

Sesuai dengan strategi perancangan dan konsep visual, media utama yang dipilih adalah video infografis.

IV.1.1. Perangkat Produksi

Pembuatan video infografis ini membutuhkan perangkat komputer dengan spesifikasi **:**

Processor : Intel Core i5-4200u 2.3 Ghz

Hardisk : 500 Gb

Memory : 12000 RAM DDR3

Motherboard : Gigabyte Technology Co., Ltd

VGA : NVIDIA GeForce GT 630

Monitor : LG LED 20EN33

Speaker : Simbadda 3550

Komputer berfungsi sebagai alat untuk melakukan proses produksi digital mulai dari *modeling* hingga *rendering.*

Adapun *software* yang digunakan dalam kampanye ini adalah :

Adobe Illustrator CS6, untuk melakukan proses modeling dan pembuatan desain media pendukung.

Adobe After Effect CS6, untuk melakukan proses animasi, *compositing, lighting*, dan *rendering.*

Adobe Audition CS6, untuk melakukan proses *dubbing.*

IV.1.2. Teknis Produksi

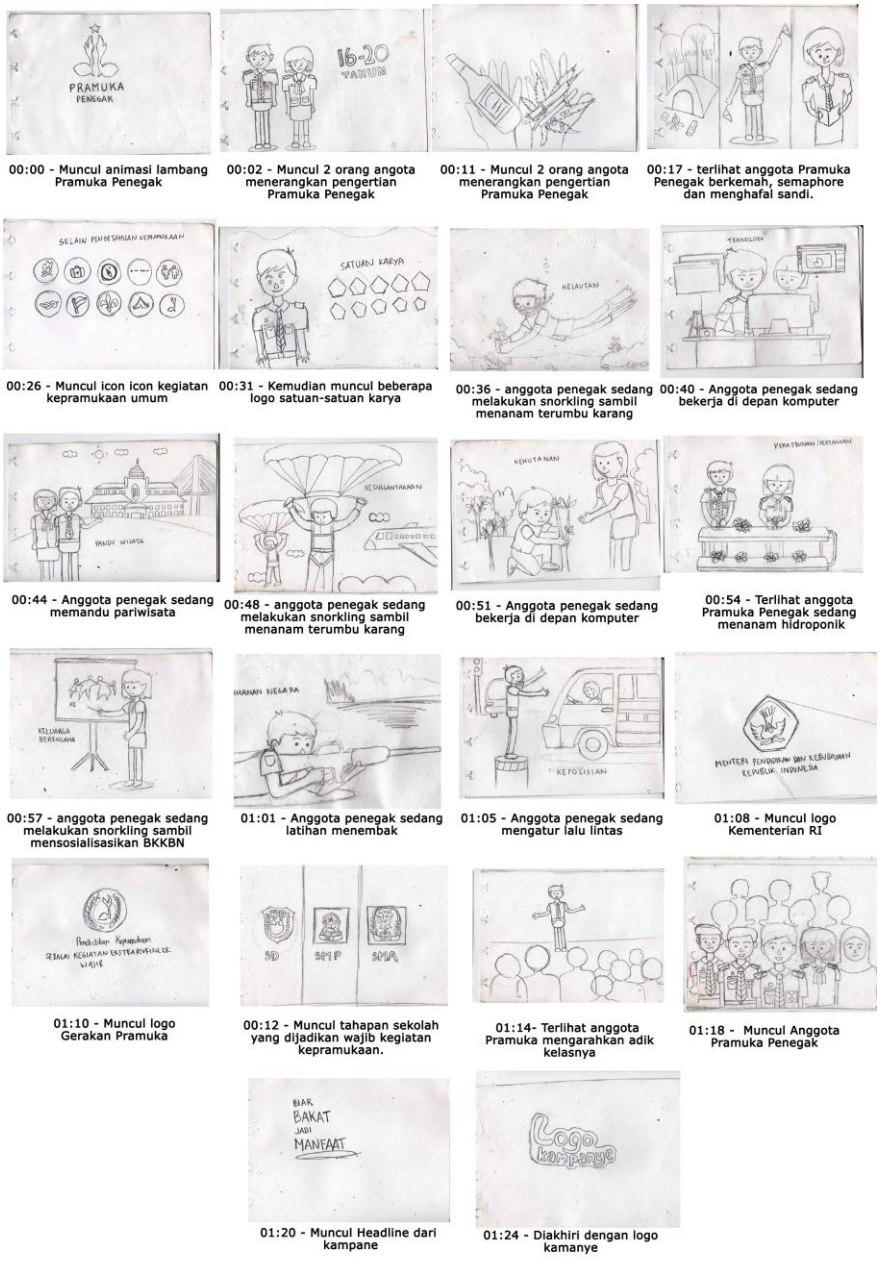
A. Pra Produksi

Pada tahap pra produksi, dilakukan beberapa tahap pembuatan konsep antara lain :

- *Storyline*, berguna untuk membuat rangkaian cerita yang akan dibuat.
- *Storyboard*, Berguna untuk menentukan visual yang akan disampaikan seperti *layout*, *angle*, dll.

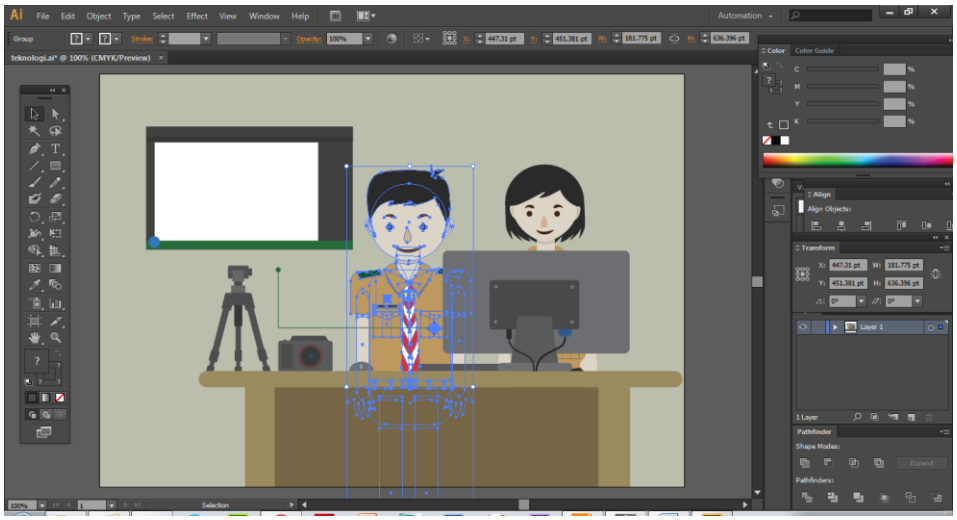
Adapun storyboard dari video inforafis yang telah dibuat adalah sebagai berikut :

STORYBOARD



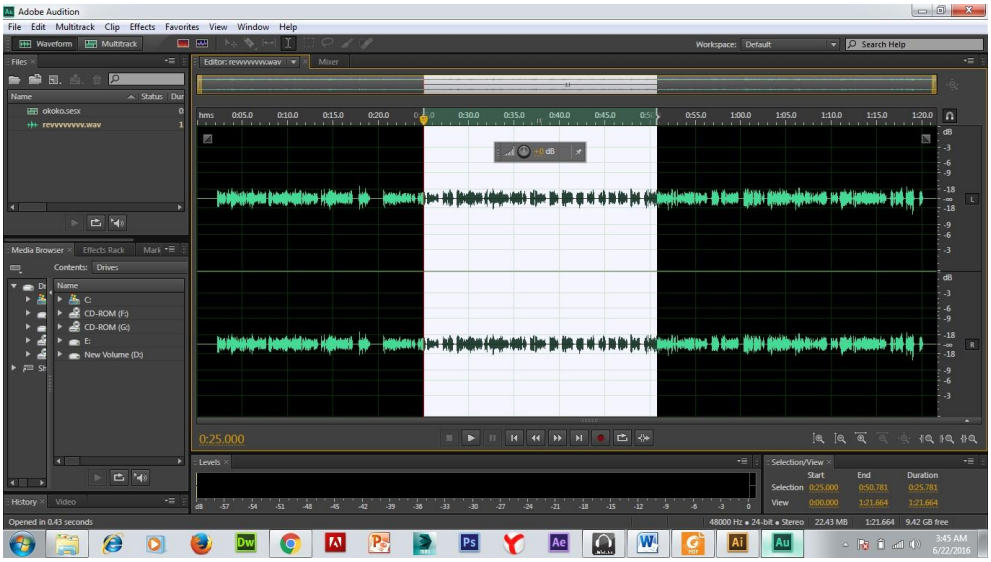
Gambar IV.1 *Storyboard*
(Sumber : Dokumentasi Pribadi)

- Pembuatan visual. Adalah proses pembuatan ilustrasi yang akan digunakan dalam video infografis. Pada tahap ini, digunakan *software* Adobe Illustrator CS6 untuk membuat ilustrasi.



Gambar IV.2 Pembuatan Visual
(Sumber : Dokumentasi Pribadi 2016)

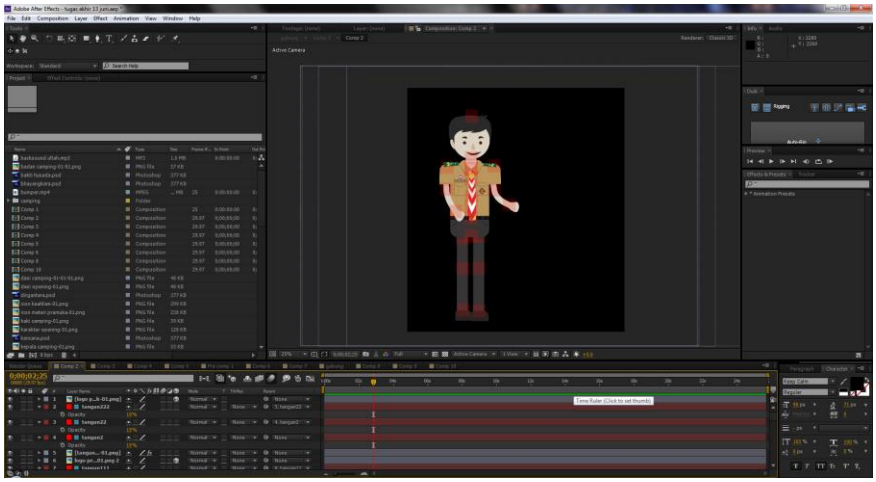
- Narasi. Proses pembuatan narasi dilakukan menggunakan Adobe Audition CS6. Narasi dibuat oleh seorang wanita menggunakan *microphone dynamic* di ruangan yang kedap suara.



Gambar IV.3 Pembuatan Narasi
(Sumber : Dokumentasi Pribadi 2016)

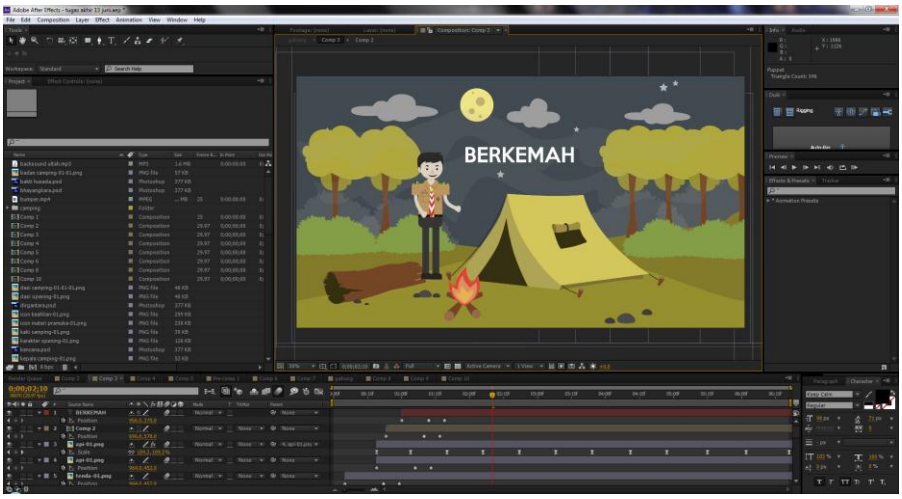
B. Produksi

Pada tahap produksi, pertama-tama yang dilakukan adalah melakukan animating terhadap objek yang dibuat di Adobe Illustrator CS6.



Gambar IV.4 Animasi
(Sumber : Dokumentasi Pribadi 2016)

Setelah melakukan tahap animasi, selanjutnya adalah tahap *compositing* yaitu merangkai beberapa animasi menjadi satu kesatuan sesuai dengan narasi yang dibuat.

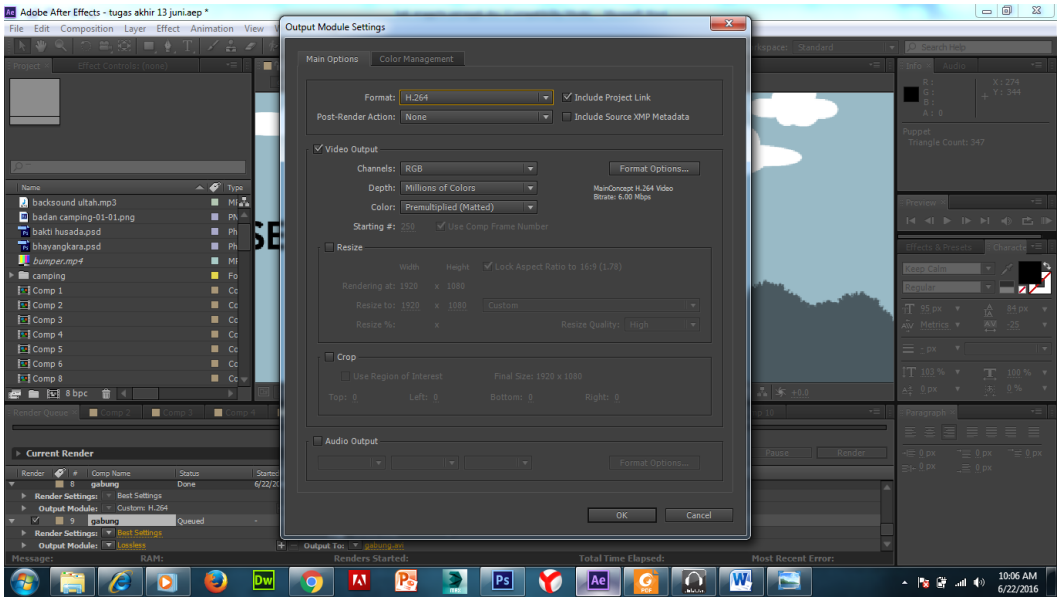


Gambar IV.5 *Compositing*
(Sumber : Dokumentasi Pribadi 2016)

Setelah semua selesai, kemudian dilakukan proses memasukkan audio yaitu *backsound* dan *voice over*.

C. Pasca Produksi

Pada tahap pasca produksi, hal yang dilakukan adalah penggabungan komponen pembentuk motion graphic seperti teks, ilustrasi, audio, efek, dan lain sebagainya menjadi satu kesatuan yang utuh pada proses *rendering.*



Gambar IV.6 *Rendering*
(Sumber : Dokumentasi Pribadi 2016)

Proses *rendering* dilakukan di *Software* Adobe After Effect dengan *Render Setting* seperti berikut :

o Format : h264 (.mp4)
o Video Codec : Animation
o Video Channel : RGB
o Depth : Millions of Colours+
o Color : Premultiplied (Matted)
o Audio Sampe Rate : 48 kHz
o Audio Channel : Stereo

Setelah proses pasca produksi selesai, maka video siap untuk dipublikasikan di sekolah-sekolah dan di media internet.



Gambar IV.7 Pembuatan Visual
(Sumber : Dokumentasi Pribadi 2016)

IV.2. Media Pendukung

Untuk menunjang media utama, maka dibuat beberapa media pendukung sebagai berikut :

A. Poster

Baliho yang akan dibuat adalah berukuran 42 x 59,4 cm menggunakan teknik cetak *offset* menggunakan bahan kertas albatross 180 gr. Dicetak menggunakan *cetak offset.*



Gambar IV.8 Media Poster
(Sumber : Dokumentasi Pribadi 2016)

B. Brosur

Brosur dipergunakan untuk pemberi informasi mengenai informasi kampanye. Brosur yang akan dibuat berukuran A4 yaitu 21x29,7 cm. Dibuat di kertas *Art Paper* 100 gr. Brosur yang akan dibuat dicetak digital depan belakang sehingga kedua sisi memiliki visual. Brosur dilipat menjadi 3 bagian sesuai dengan visual yang telah dibuat.



Gambar IV.9 Media Brosur
(Sumber : Dokumentasi Pribadi 2016)

C. X Banner

X banner digunakan untuk promosi sticker line dan promosi *event* penegak *photo contest*. X banner dibuat menggunakan bahan luster dicetak dengan teknik cetak *digital*. Ukuran *X banner* adalah 160 x 60 cm.



Gambar 4.10 Media *x-banner*
(Sumber : Dokumentasi Pribadi 2016)

D. Sticker

Sticker digunakan sebagai media pengingat kampanye yang telah dibuat. *Sticker* dibuat menggunakan kertas *vinyl* laminasi *doff* dengan teknik cetak *offset* dengan ukuran 11x5 cm dan 6x6 cm.



Gambar IV.11 Meda *Sticker*
(Sumber : Dokumentasi Pribadi 2016)

E. Lencana

Lencana digunakan sebagai media pengingat yang nantinya dipakai di seragam sekolah sebagai pengenal. Memiliki diameter berukuran 3 cm terbuat dari bahan kuningan.



Gambar IV.12 Meda Lencana
(Sumber : Dokumentasi Pribadi 2016)

F. Tempat Minum

Tempat minum menjadi media pengingat yang diberikan kepada pemenang *challenge* .Memiliki ukuran 21x17 cm. Bahan botol terbuat dari bahan tritan, tulisan kampanye dibuat menggunakan *sticker print and cut.*



Gambar IV.13 Media Botol Minum
(Sumber : Dokumentasi Pribadi 2016)

G. Buku Saku

Buku saku yang digunakan berukuran 12 cm x 9 cm. Diberikan satu set dengan *ballpoint* tali. Dibuat menggunakan cetak *offset* . Bahan cover adalah *art paper* 150 gr laminasi doff. Isi buku menggunakan bahan HVS 70 gr.



Gambar IV.14 Media Buku Saku
(Sumber : Dokumentasi Pribadi 2016)

H. Buku Catatan

Buku catatan yang dibuat memiliki ukuran 21 cm x 17 cm. Cover dibuat dari bahan *art paper* 150 gr laminasi doff, dibentuk menggunakan pisau *pond*. Isi kertas menggunakan kertas HVS 70 gr dengan pembatas buku menggunakan kertas *art paper* 150 gr. Dikemas menggunakan jilid ring kawat.



Gambar IV.15 Media Buku Catatan
(Sumber : Dokumentasi Pribadi 2016)

I. Gantungan Kunci

Gantungan kunci yang dibuat memiliki ukuran diameter 5cm dan 7cm. Dibuat menggunakan bahan *acrylic*.





Gambar IV.16 Media Gantungan Kunci
(Sumber : Dokumentasi Pribadi 2016)

J. T-Shirt

T-shirt dibuat dari bahan *Cotton Combed* 30s disablon menggunakan bahal *poliflex.* Teknik produksi dilakukan secara digital.



Gambar IV.17 Media *T-Shirt*
(Sumber : Dokumentasi Pribadi 2016)

K. Totebag

Totebag dibuat sebagai bungkus dari *merchandise*. Terbuat dari kain kanvas dengan ukuran 33cm x 35 cm. Sablon dibuat menggunakan bahan *poliflex.* Teknik produksi dilakukan secara digital.



Gambar IV.18 Media *Totebag*
(Sumber : Dokumentasi Pribadi 2016)

L. Formulir Pendaftaran

Formulir pendaftaran dibuat dari kertas HVS 80 gr dengan ukuran 21 cm x 17,5 cm. Diproduksi menggunakan teknik *digital printing.*



Gambar IV.19 Formulir Pendaftaran
(Sumber : Dokumentasi Pribadi 2016)

M. *Sticker* Line

Sticker line yang akan dibuat adalah berukuran 370x320 pixel dengan 72 dpi, dengan margin 10 px. Ada 16 bentuk sticker yang disajikan secara gratis dengan waktu kedaluarsa 1 tahun. Menggunakan format PNG 32 bit.



Gambar 4.19 Media *Sticker Line*
(Sumber : Dokumentasi Pribadi 2016)