BAB IV. MEDIA DAN TEKNIS PRODUKSI

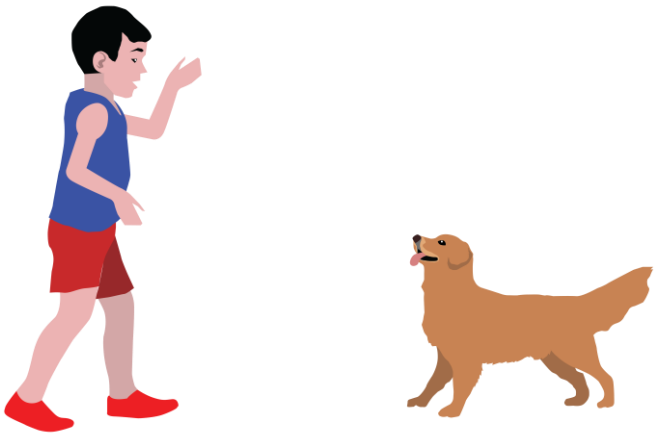
IV.1 Media Utama

Untuk mencapai tujuan dan informasi dapat diterima oleh khalayak sasaran, maka perlu memperhatikan media apa yang paling efektif. Perancangan media informasi ini harus melalui dan memperhatikan segala aspek, mulai dari konsep, pemilihan media, hingga teknis produksi, sehingga memungkinkan infomasi tersebut dapat diterima oleh masyarakat yang memiliki anjing khususnya.

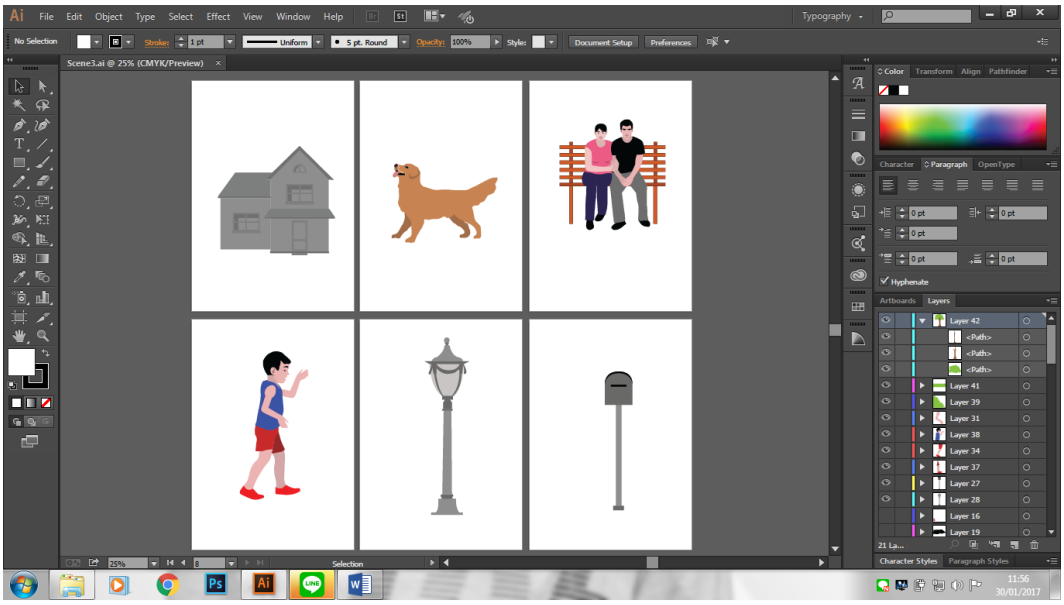
Media utama yang dipilih dalam penyampaian informasi adalah video *motion graphic* yang berdurasi pendek. Menurut Michael Lonka (Seperti dikutip Prabawa academia.edu, 2016) *motion graphic* adalah teknik untuk menggerakan *still image*, sehingga objek terlihat tidak membosankan, namun terlihat dinamis dan menarik. Dalam video *motion graphic* ini berisikan informasi tentang perilaku anjing yang menyimpang, mulai dari sejarah anjing, perilaku anjing dengan manusia, perilaku menyimpang, akibat perilaku menyimpang pada anjing, hingga penanganan perilaku menyimpang pada anjing. Dalam konten video berisikan data yang akurat dengan menggunakan bahasa yang mudah dimengerti oleh khalayak sasaran. Proses perancangan media informasi dilakukan secara bertahap. Berikut adalah proses perancangan video informasi ini :

IV.1.1 Teknis Produksi Media Utama

Pada pembuatan visual menggunakan gaya vektor, yaitu penggabungan titik ke titik hingga menjadi sebuah objek dan garis. Warna yang digunakan pada visual adalah warna cerah yang bermaksud untuk menjadi pusat perhatian dalam video. Dalam pembuatan media utama perancangan media informasi penanganan perilaku menyimpang pada anjing ini dibutuhkan beberapa tahapan dalam pengerjaannya, dimulai dari studi karakter visual, *tracing*, dan *finishing*.

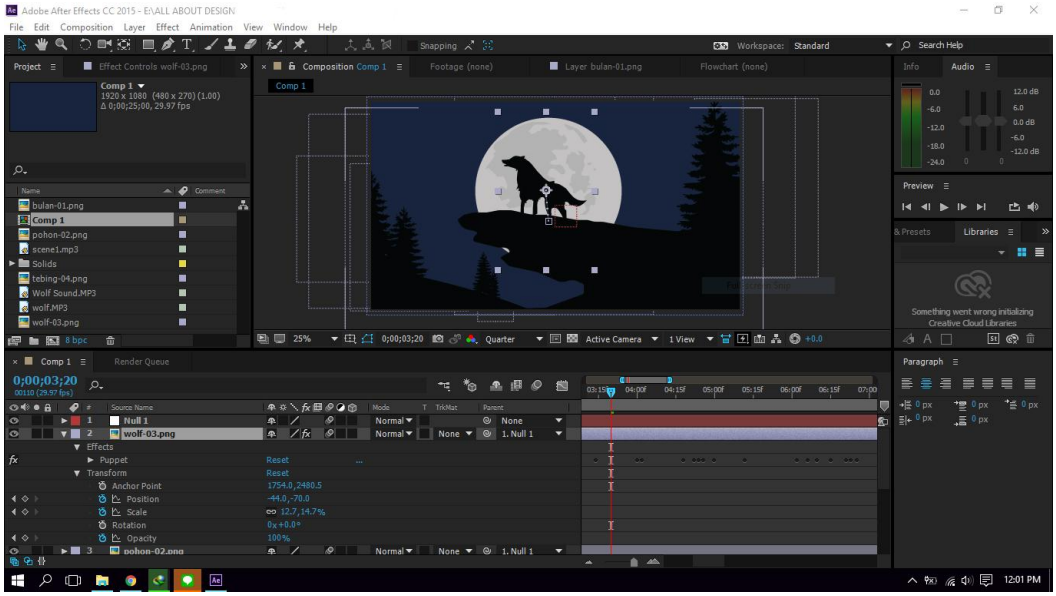


Gambar IV.1 Karakter
Sumber : pribadi



Gambar IV.2 Proses pembuatan karakter
Sumber : pribadi

Setelah melakukan *study* karakter, langkah selanjutnya membuat karakter dengan cara *tracing* yang akan dimunculkan pada video dengan *software adobe illustrator*. Setelah proses ini pembuatan latar, properti, karakter, dan lain lain yang menggunakan warna yang tidak mencolok dengan maksud agar pusat perhatian tetap pada ilustrasi yang bergerak, kemudian memulai untuk membuat video *motion graphic* menggunakan *software adobe after effect CC*



Gambar IV.3 Gambar perancangan *motion graphic*
Sumber : pribadi

IV.1.2 Konten Video *Motion Graphic*

Dalam isi video informasi ini terdapat pembahasan mengenai informasi tentang sejarah singkat anjing, perilaku dengan manusia, perilaku menyimpang pada anjing, penyebab perilaku menyimpang, bahaya yang ditimbulkan karena perilaku menyimpang pada anjing, dan penanganan perilaku menyimpang pada anjing. Hasil akhir dari video *motion graphic* ini berdurasi 2.24 detik. Berikut adalah beberapa *screenshot* yang berisikan informasi mengenai perilaku anjing yang menyimpang:

- *Scene* 1

  Scene 1 menjelaskan secara singkat mengenai sejarah anjing, mulai dari serigala hingga saat ini menjadi berbagai macam anjing. *Scene* disimpan pada bagian awal video yang menjadi awal informasi mengenai perilaku menyimpang pada anjing. Serigala menjadi visual utama dalam *scene* awal, konsep visual pada *scene* 1 adalah siluet, hal ini bermaksud untuk memperdalam kesan serigala pada bagian awal video. Visual utama ditempatkan pada bagian tengah agar tetap menjadi pusat perhatian khalayak sasaran. Visual pendukung ditempatkan pada sekitar visual utama dan seluruh visual bergerak pada bagian tengah.



Gambar IV.4 *Screenshoot scene* 1
Sumber : pribadi

- *Scene* 2

  Dalam *scene* ini menjelaskan tentang perilaku anjing *golden retriever* khususnya yang sangat bersahabat dengan manusia, sehingga sangat cocok untuk dijadikan anjing peliharaan. Anjing dan anak kecil adalah visual utama dalam *scene* ini. Konsep visual yang digunakan adalah vektor, dengan warna abu pada *background* dan warna cerah pada visual utama yang bermaksud agar menjadi pusat perhatian khalayak sasaran.



Gambar IV.5 *Screenshoot scene* 2
Sumber : pribadi

- *Scene* 3

  Scene 3 menjelaskan tentang perilaku menyimpang pada anjing disertai penyebabnya dan menggambarkan suasana dalam rumah. Visual utama dalam *scene* ini adalah barang- barang rusak yang diakibatkan perilaku menyimpang pada anjing, seperti tempat duduk yang rusak karena gigitan anjing. Visual bergerak dari sisi kiri dan kanan ke bagian tengah.



Gambar IV.6 *Screenshoot scene* 3
Sumber : pribadi

- *Scene* 4

  Scene 4 menjelaskan akibat yang ditimbulkan oleh anjing yang berperilaku menyimpang, seperti kerugian materi dikarenakan kerusakan bara sekitar anjing, meresahkan lingkungan sekitar karena perilaku hiperaktif anjing, luka karena gigitan, bahkan kematian. Pada *scene* ini hanya menampilkan visual utama tanpa visual pendukung, bermaksud agar memperjelas visual dan khalayak sasaran tetap fokus terhadap visual utama agar pesan yang disampaikan dapat diterima dengan mudah dan jelas. Visual pada *scene* ini bergerak menuju bagian tengah, baik dari kanan, kiri, atas, maupun bawah, dengan tujuan agar gambar terlihat presisi.



Gambar IV.7 *Screenshoot scene* 4
Sumber : pribadi

- *Scene* 5

  Scene 5 berisi tentang informasi mengenai penanganan perilaku menyimpang pada anjing. Visual utama yang ditampilkan dalam scene ini adalah anjing *golden retriever*. Visual pendukung bergerak dari atas mendekati visual utama disertai tulisan yang memperjelas dalam penyampaian informasi pada khalayak sasaran.



Gambar IV.8 *Screenshoot scene* 5
Sumber : pribadi

IV.2 *Sound*

Syaldo (Seperti dikutip tandapagar, 2015) seni musik adalah wujud hidup dari kumpulan ilusi dan alunan suara, alunan musik dengan nada yang berjiwa akan mampu menggerakan hati penikmatnya. Dengan demikian pemilihan musik harus tepat agar informasi dapat diterima bahkan dapat menggerakan hati khalayak sasaran. *Backsound* yang dipakai adalah "*Upbeat Funky Good Times Production Music*" yang diharapkan dapat meningkatkan semangat dan minat bagi khalayak sasaran dalam mengaplikasikan informasi mengenai perilaku anjing yang menyimpang.

IV.3 Konten Media Pendukung

A. Poster

Poster merupakan media informasi yang dapat dijumpai di taman- taman kota yang dapat dilihat pada papan informasi maupun dinding, digunakan sebagai media untuk menarik perhatian dari khalayak. Tujuannya adalah memberikan *memorable* kepada target khalayak sebelum waktu hari binatang sedunia. Konsep desain yang digunakan pada poster yaitu, dengan menempatkan visual pada bagian tengah dengan maksud agar terlihat jelas dan presisi. Warna yang digunakan adalah coklat, mewakili warna dari anjing *golden retriever*, sedangkan warna yang dipakai untuk *headline* adalah coklat dan *tagline* adalah putih, warna coklat pada *headline* mewakili identitas informasi, warna putih bermaksud agar menjadi pusat perhatian karena warna yang putih dan sangat kontras dengan *background* yang berwarna coklat. Teknis media berukuran a3, bahan yang dipakai *art papper* 260 gram, resolusi 300 dpi, dengan teknis produksi *digital printing.*



Gambar IV.9 Poster
Sumber : Pribadi

B. Brosur

Media ini berfungsi sebagai media yang akan menyampaikan informasi dengan singkat dan padat, yang akan digunakan sebagai penghubung pada media utama.

Konsep visual pada brosur disederhanakan dengan menggunakan gaya visual siluet, dengan warna coklat yang mewakili anjing *golden retriever*. Posisi visual berada diatas dan penjelasan dibagian bawahnya dengan maksud untuk memudahkan khalayak sasaran pada saat membaca brosur ini. Teknis media yang dipakai berukuran a4, bahan yang dipakai *art papper* 160 gram, resolusi 300 dpi, teknis produksi *offset* agar mempermudah produksi dalam jumlah banyak.



Gambar IV.10 Brosur

Sumber: Pribadi

C. Banner

Media ini digunakan untuk sarana informasi tentang penanganan perilaku menyimpang pada anjing. *Banner* ini ditempatkan di *petshop* kota Bandung tepat padahari binatang sedunia.

Konsep desain yang digunakan pada Banner sama dengan poster yaitu, dengan menempatkan visual pada bagian tengah dengan maksud agar terlihat jelas dan presisi, dengan logo perkin disisi kanan atas dan logo ikon informasi pada bagian kirinya. Warna yang digunakan adalah coklat, mewakili identitas informasi dari anjing sedangkan warna yang dipakai untuk *headline* adalah

coklat dan *tagline* adalah putih, bermaksud agar menjadi pusat perhatian karena warna yang putih dan sangat kontras dengan *background* yang berwarna coklat. Teknis media yang dipakai berukuran 160 cm x 60 cm, menggunakan bahan *korcin*, resolusi 300 dpi, teknis produksi *digital printing*.



Gambar IV.11 *banner*
Sumber : Pribadi

D. Merchandise

Merchandise disebarkan di *petshop* kota Bandung untuk memperingati hari binatang sedunia pada tanggal 4 Oktober.

- Stiker

  Media ini sangat efektif digunakan sebagai pengingat akan informasi yang disampaikan karena bisa diletakan dimana saja, agar memberikan dampak positif pada khalayak sasaran khususnya.

  Konsep pembuatan stiker ini mengambil wajah dari anjing *golden retriever* sebagai ikon, dengan dukungan *headline* yang berwarna coklat, berguna mewakili identitas dan memperjelas informasi. Bentuk stiker berbentuk bulat, dimaksudkan agar cocok ditempatkan dimana saja. Teknis media menggunakan bahan *cromo*, dengan ukuran 7 cm x 7 cm, resolusi 300 dpi, teknis produksi *digital printing*.



Gambar IV.12 Stiker
Sumber : dokumentasi pribadi

- *T-shirt*

  T-shirt digunakan sebagai *merchandise* hari binatang sedunia dan disebar dismua *petshop* kota Bandung pada bulan Oktober.

  Konsep pembuatan t-shirt ini mengambil wajah anjing *golden retriever* sebagai ikon dan disederhanakan dengan *headline* dibagian bawah, dan visual yang berada pada bagian tengah yang bermaksud untuk menjadi pusat perhatian yang

berukuran ukuran a4 dengan *background* putih yang bersifat netral dan kontras dengan visual utama. Teknis produksi menggunakan bahan *cotton combed*, resolusi 300 dpi, dengan teknis produksi sablon.



Gambar IV.13 *T-shirt*
Sumber : dokumentasi pribadi

- Gelas

  Gelas disebar disemua *petshop* pada bulan Oktober sebagai *merchandise* hari binatang sedunia.

  Konsep pembuatan pada gelas mengambil ikon anjing *golden retriever* yang berada pada bagian depan gelas yang bermaksud agar pesan tersampaikan pada saat gelas digunakan, dengan warna coklat pada bagian dalam gelas yang menjadi warna identitas informasi tentang perilaku menyimpang pada anjing. Teknis produksi menggunakan bahan keramik, ukuran desain 8 cm x 8 cm, resolusi 300 dpi, teknis produksi cetak *digital*.



Gambar IV.14 Gelas
Sumber : dokumentasi pribadi

- Pin

  Pin disebar diseluruh *petshop* kota Bandung pada bulan Oktober sebagai *merchandise* hari binatang sedunia.

  Konsep pada pin menampilkan wajah anjing *golden retriever* sebagai ikon disertai *headline* dibagian bawah ikon, dengan *background* putih yang bermaksud agar pin dapat dipasang di berbegai tempat dan menonjolkan ikon. Teknis media menggunakan bahan mika pin, berukuran 5 cm x 5 cm, resolusi 300 dpi, dengan teknis produksi *transfer papper*.



Gambar IV.15 Pin
Sumber : dokumentasi pribadi

- *Totebag*

  Totebag disebar diseluruh *petshop* kota Bandung pada bulan Oktober untuk memperingati hari binatang sedunia.

  Konsep pada *totebag* adalah menempatkan ikon dan *headline* pada bagian tengah agar terlihat presisi dan jelas, dengan *background* berwarna putih yang terlihat kontras dengan ikon, sehingga perhatian langsung tertuju pada ikon. Teknis media menggunakan bahan kanvas, ukuran desain 20 cm x 18 cm, resolusi 300 dpi, teknis produksi sablon.



Gambar IV.16 *Totebag*
Sumber : dokumentasi pribadi

- Bantal

  Bantal dibagikan di *petshop* kota Bandung pada bulan Oktober sebagai pengingat pada khalayak sasaran.

  Konsep pada bantal adalah warna putih pada bahan yang terlihat kotras dengan ikon disertai *headline* yang berukuran sama dengan bantal, berada pada bagian tengah agar telihat jelas dan presisi. Teknis media menggunakan bahan *polyester*, ukuran desain a4, resolusi 300 dpi, teknis produksi sablon.



Gambar IV.17 Bantal
Sumber : dokumentasi pribadi

- Gantungan kunci

  Gantungan kunci disebar diseluruh *petshop* kota Bandung pada bulan Oktober sebagai *merchandise* hari binatang sedunia.

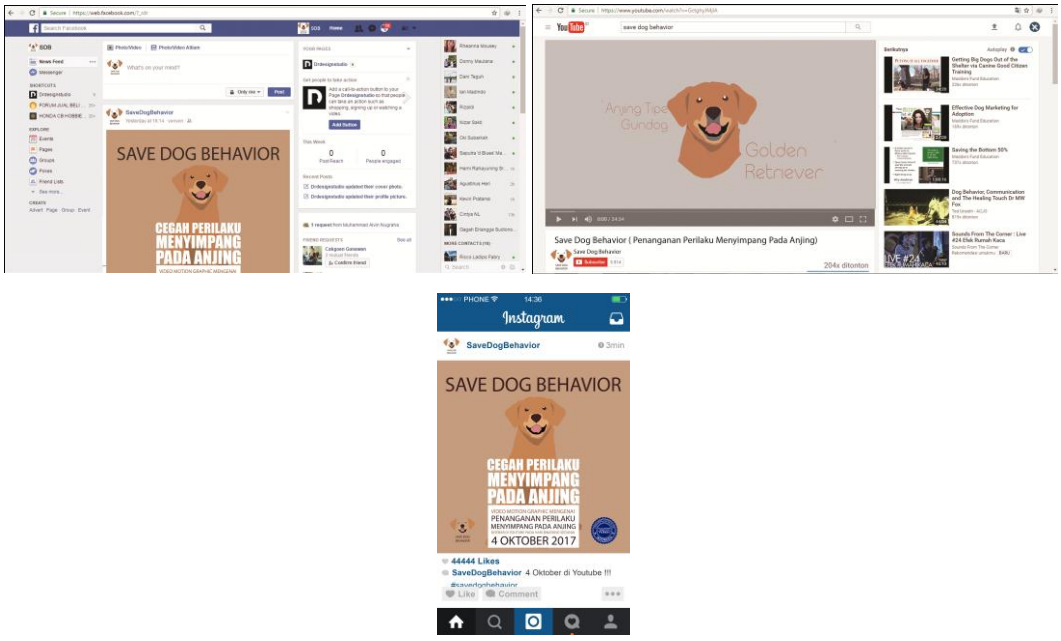
  Konsep pada gantungan kunci menampilkan wajah anjing *golden retriever* yang disederhanakan dan digunakan sebagai ikon disertai *headline* dibagian bawah ikon, dengan *background* putih yang bermaksud agar dapat diaplikasikan di berbegai tempat untuk menonjolkan ikon yang dapat dilihat oleh masyarakat pada saat dipakai oleh khalayak sasaran. Teknis media menggunakan bahan mika pin, berukuran 4 cm x 4 cm, resolusi 300 dpi, dengan teknis produksi *printing.*



Gambar IV.18 Gantungan Kunci
Sumber : dokumentasi pribadi

E. Aplikasi Media

Media sosial saat ini sangat sering dikunjungi oleh masyarakat *modern*. Dengan demikian dirasa sangat tepat untuk mengingatkan dan menyebar informasi mengenai perilaku menyimpang pada anjing yang berbetuk video. Sosial media yang digunakan diantaranya, *facebook, instagram, dan twitter*. Isi yang diposting dalam *facebook* dan *twitter* adalah poster *digital* yang disebar 1 minggu sebelum peringatan hari binatang sedunia. Pada bulan Oktober tanggal 4 tepatnya akan disebar media utama pada *youtube.*



Gambar IV.19 *Screenshot* media sosial
Sumber : dokumentasi pribadi