BAB IV.
TEKNIS PRODUKSI MEDIA

IV 1. Media Utama

Media utama film cerita pendek "Neang Jawara Panggal" mengangkat tema permainan tradisional khususnya panggal yang sudah jarang dimainkan lagi oleh anak-anak di kota bandung, film cerita pendek ini memberikan informasi kepada *target audience* cara bermain, tehnik-tehnik dalam bermain panggal, dan aturan pada permainan panggal.

IV 1.1 Teknis Pembuatan Film

Dalam film cerita pendek "Neang Jawara Panggal" dilakukan secara bertahap mulai dari pembuatan *storyline* dan *storyboard*, pemilihan lokasi, *crew*, kostum, dan kamera yang digunakan dalam pembuatan film cerita pendek ni. Adapun rincianya sebagai berikut:

IV 1.1.1 Pembuatan *Storyline*

Pembuatan *Storyline* menentukan alur cerita dan visualisasi yang akan dibuat, berisikan adegan-adegan pada film cerita pendek "Neang Jawara Panggal" yang berdasarkan fakta dan data yang diperoleh.

IV 1.1.2 Pembuatan *Storyboard*

Storyboard adalah sketsa bentuk visualisasi atau gambaran yang dibuat berdasarkan *storyline, storyboard* menjadi patokan untuk mengambil gambar yang difilmkan dan untuk membantu sutradara sehingga mempermudah dalam proses syuting.

IV 1.1.4 Pemilihan lokasi syuting

Lokasi yang dipakai dalam proses syuting film cerita pendek "Neang Jawara Panggal" ini adalah tempat pedesaan pekarangan rumah panggung didaerah desa Sampih Subang.



Gambar IV.1 Desa Sampih Subang

(Sumber: Dokumentasi Pribadi)

IV 1.1.5 Pemilihan *Crew*

Adapun *crew* yang terlibat selama proses syutng adalah sebagai berikut:

- Sutradara: Dally Zainul Alim
- Kameramen: Dally Zainul Alim, Wisnu Adji P
- Perizinan: Esa Maulana

IV 1.1.6 Pemilihan Kostum

Kostum yang dipakai dalam pembuatan film cerita pendek ini adalah pangsi yang digunakan anak laki-laki beserta ikat, tali panggal, dan panggal berwarna sama. Kostum ini dipilih agar mebangun citra tradisional dan ke khasan budaya sunda.



Gambar IV.2 Kostum

(Sumber: Dokumentasi Pribadi)

IV 1.1.7 Pemlihan Kamera

Kamera yang dipilih dalam proses syuting adalah Canon 70D dengan spesifikasi sebagai berikut: ukuran 139.0 x 104.3 x 78.5mm, berat 755 g / 26.7ons, resolusi video 1920 x 1080, format video MOV.



Gambar IV.3 Canon 70D

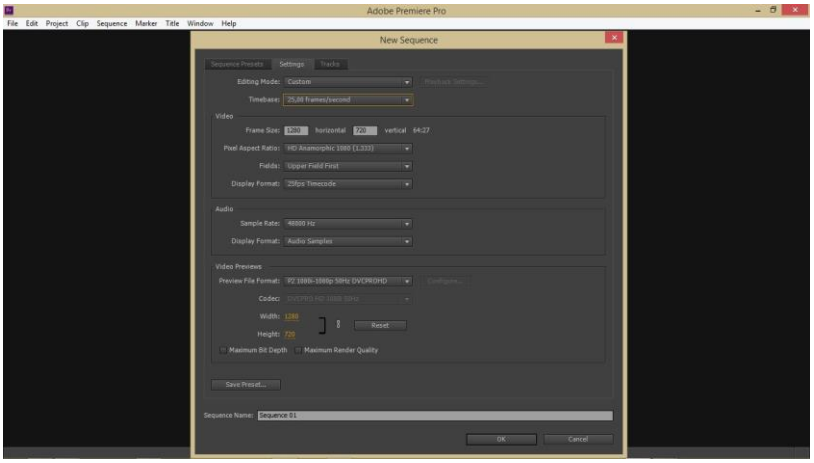
Sumber: https://www.extremetech.com/wp-content/uploads/2013/07/Canon70D_20130702_hiRes_dafTech_front-640x401.jpg (Diakses Pada: 14/01/2017)

IV 1.2 Teknis *Editing*

Setelah seluruh proses syuting selesai tahap selanjutnya adalah proses *editing* menggunakan *software* Adobe Premiere Pro CS6, langkah pertama dalam *editing* adalah membuat *setting frame*, *import frame*, pemotongan frame, penambahan efek, penambahan teks, penambahan musik, dan yang terkahir adalah proses rendering. Adapun langkah-langkah nya sebagai berikut:

IV 1.2.1 *Setting Frame*

Setting frame pada pada film cerita pendek ini adalah 1280 x 720, sesuai dengan *setting*-an pengambilan video pada saat syuting. Hal ini dilakukan agar menghasilkan gambar video yang maksimal dan memudahkan saat proses editing.

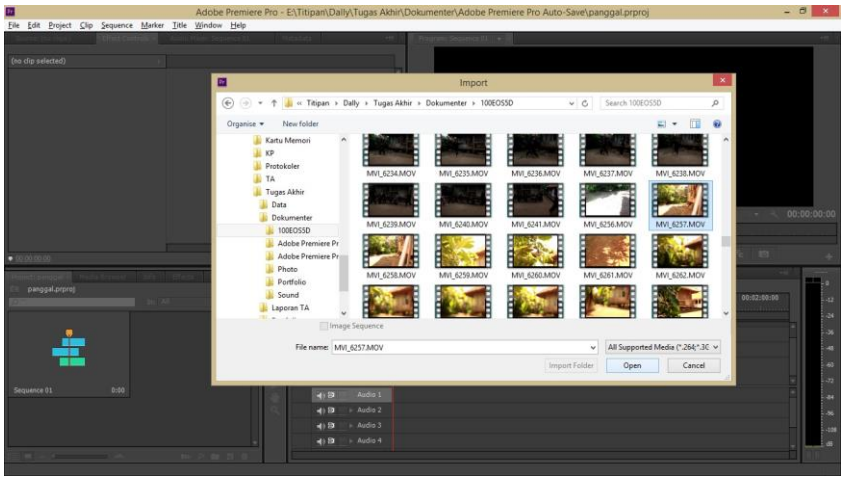


Gambar IV.4 *Setting* Video

(Sumber: Dokumentasi Pribadi)

IV 1.2.2 *Import Frame*

Setelah melakukan *setting Frame* langkah selanjutnya adalah memasukan hasil syuting dengan cara *import file* berdasarkan *storyline* dan *storyboard* agar mempermudah proses pengeditan.

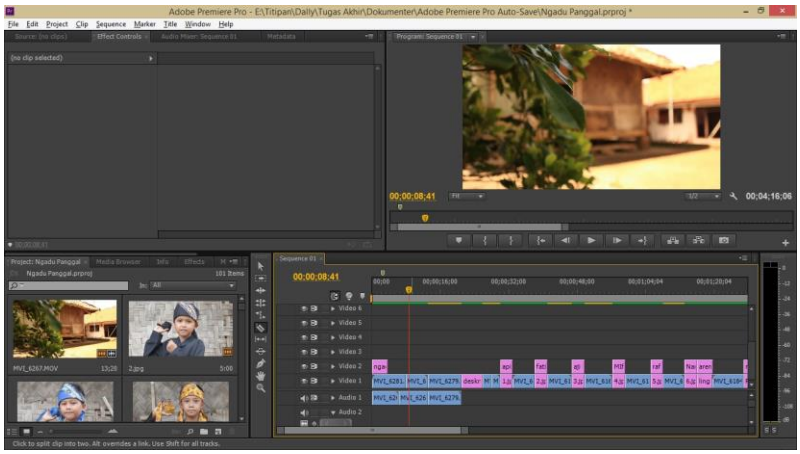


Gambar IV.5 *Import Frame*

(Sumber: Dokumentasi Pribadi)

IV 1.2.3 Pemotongan *Frame*

Pemotongan frame dilakukan untuk memotong beberapa video yang tidak diperlukan dengan menggunakan *Razor Tool.*



Gambar IV.6 Pemotongan Gambar

(Sumber: Dokumentasi Pribadi)

IV 1.2.4 Penambahan Efek

Penambahan efek *Opacity* bertujuan untuk menghaluskan perpindahan dari satu *frame* ke *frame* berikutnya sehingga perpindahan dari satu adegan dengan adegan lain tidak terlihat kasar.

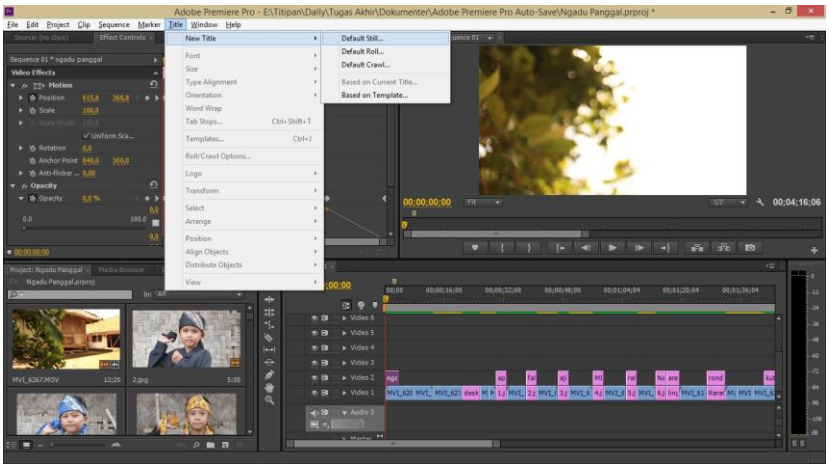


Gambar IV.7 Efek Opacity

(Sumber: Dokumentasi Pribadi

IV 1.2.5 Penambahan Tulisan

Tahap selanjutnya adalah menambahkan tulisan seperti judul, informasi permainan, perkenalan pemain dan *credit* dengan cara klik (Title) pada menu bar setelah itu akan muncul kotak dialog menu lalu pilih (New Title), lalu klik (Default Still), setelah itu akan muncul panel untuk menambahkan teks.

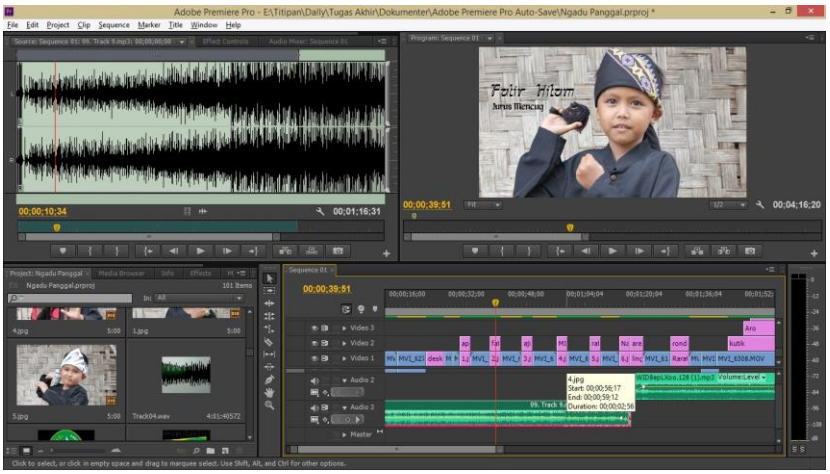


Gambar IV.8 Menambah Teks

(Sumber: Dokumentasi Pribadi)

IV 1.2.6 Penambahan Musik

Sama dengan cara sebelumnya, musik di *import* dahulu lalu setelah itu sesuaikan dengan cara pemotongan. Musik yang dipakai dalam pembuatan film cerita pendek ini adalah Safri Duo dan Karinding *Attack*.

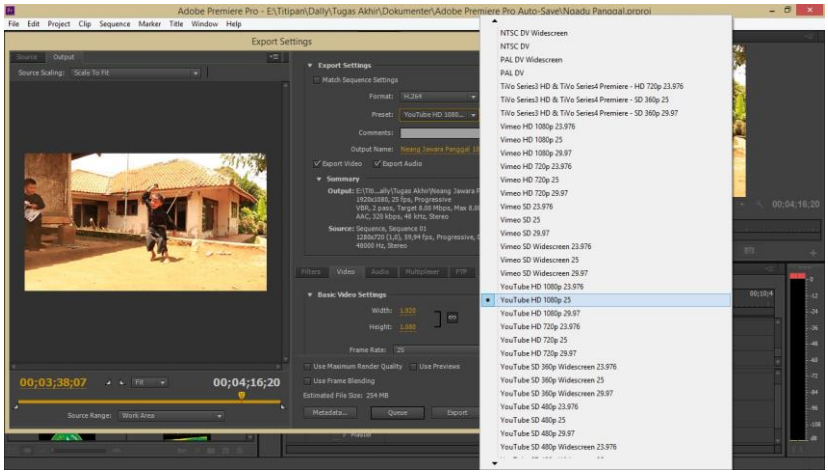


Gambar IV.9 Menambah Musik

(Sumber: Dokumentasi Pribadi)

IV 1.2.7 Proses *Rendering*

Tahap yang terakhir yaitu *rendering* atau proses membuat video menjadi utuh dengan format H.624 lalu pada pilihan preset pilih Youtube 1080p 25fps agar kualitas video maksimal.



Gambar IV.10 *Rendering*

(Sumber: Dokumentasi Pribadi)

IV 2. Media Pendukung

A. Poster

Proses pembuatan media poster menggunakan program Adobe Ilustrator CS6 dan Adobe photoshop CS6, menginformasikan event kompetisi panggal dan mengarahkan menuju media utama, media ini akan didistribusikan ke mading seluruh sekolah dasar yang ada di kota bandung. .Ukuran poster A3(29,7cm x 42cm) dengan bahan *artpaper* 120g, dicetak menggunakan digital printing. Perancangan media poster ini menggunakan tata letak rata tengah agar mudah terbaca dari atas hingga bawah, warna yang digunakan dalam poster ini yaitu warna krem dan hijau toska agar berkesan sederhana dan modern, selain itu ditambahkan ilustrasi elemen visual gasing panggal dan penambahan karakter dari tokoh yang ada dalam film ”Neang Jawara Panggal” agar memperkuat pesan dari informasi yang disampaikan.



Gambar IV.11 poster

(Sumber: Dokumentasi Pribadi)

B. Stiker

Stiker sebagai media promosi yang akan dibagikan saat registrasi peserta kompetis panggal dengan desain yang akan mengingatkan event dan media utama gasing panggal, stiker diproduksi menggunakan bahan stiker cromo dengan ukuran 8cm x 5,5cm dengan teknis produksi digital printing. Perancangan desain stiker ini menggunakan ilustrasi utama gasing panggal dan elemen visual dari batik khas Cirebon agar memperkuat pesan dari visualisasi gasing panggal khas Jawa Barat, warna yang digunakan dalam stiker ini di ambil dari seluruh karakter tokoh yang ada di film "Neang Jawara Panggal" yaitu hijau, biru, kuning, hitam, merah, dan biru.



Gambar IV.12 Stiker

(Sumber: Dokumentasi Pribadi)

C. Spanduk

Media pendukung spanduk akan di pasang saat event lomba gasing panggal, dengan ukuran 3m x 1,5m, berbahan vynil, di rpoduksi menggunakan digital printing. Perancangan media Spanduk ini sama seperti poster yaitu menggunakan tata letak rata tengah agar mudah terbaca dari atas hingga bawah, warna yang digunakan dalam poster ini yaitu warna krem dan hijau toska agar berkesan sederhana dan modern, selain itu ditambahkan ilustrasi elemen visual gasing panggal penambahan karakter dari tokoh yang ada dalam film ”Neang Jawara Panggal” agar memperkuat pesan dari informasi yang disampaikan.



Gambar IV.13 Spanduk

(Sumber: Dokumentasi Pribadi)

D. Gantungan Kunci Panggal

Media pendukung gantungan kunci ini akan dibagikan ke seluruh peserta saat peserta hadir di acara kompetisi panggal, teknik prosduksi gantungan kunci ini menggunakan teknik *handmade* dengan bahan dasar clay, sehingga bagi yang memegang media ini akan merasakan tiga dimensi dari gasing panggal.



Gambar IV.14 Gantungan kunci panggal
(Sumber: Dokumentasi Pribadi)

E. Jadwal Pelajaran

Media ini akan dibagikan kepada seluruh peserta yang hadir saat kompetisi panggal. Jadwal pelajaran sering dilihat ketika akan mempersiapkan buku pelajaran hari esok, sehingga efektif sebagai media pengingat terhadap media utama, teknis produksi jadwal pelajaran menggunakan kertas art paper 120g dengan ukuran A3(29,7cm x 42cm) di cetak menggunakan digital printing. Perancangan dalam media jadwal pelajaran ini menggunakan ilustrasi dari tokoh gasing panggal agar mengingatkan terhadap media utama, selain itu warna yang digunakan dalam media ini menggunakan warna dari salah satu karakter yaitu warna hijau.



Gambar IV.17 Jadwal Pelajaran
(Sumber: Dokumentasi Pribadi)

F. Tempat pensil

Sama halnya dengan penghapus dan pensil, tempat pensil merupakan alat yang slalu di bawa ke sekolah, sehingga cocok untuk sebagai media pengingat terhadap media utama. Teknis produksi menggunakan sticker berbahan stiker cromo dengan ukuran 13cm x 17,5cm. Media ini akan dibagikan kepada pemenang lomba. Perancangan dalam media ini menggunakan tata letak kiri dan kanan disertai penambahan *white space* agar berkesan dinamis, selain itu ilustrasi yang digunakan berupa karakter tokoh dalam film agar mengingatkan terhadap media uatama.



Gambar IV.18 Tempat Pensil
(Sumber: Dokumentasi Pribadi)

G. Alat Makan

Ketika istirahat membawa bekal dengan alat makan bergambar media informasi panggal ini akan mengingatkan terhadap media utama, Media ini akan dibagikan hanya kepada pemenang lomba. Teknis produksi menggunakan stiker yang ditempel pada alat makan berbahan dasar stiker cromo, dengan ukuran 16,5cm x 11cm dan di cetak menggunakan digital printing. Perancangan dalam media ini menggunakan tata letak kiri dan kanan disertai penambahan *white space* agar berkesan dinamis, selain itu ilustrasi yang digunakan berupa karakter tokoh dalam film agar mengingatkan terhadap media uatama.



Gambar IV.19 Alat Makan
(Sumber: Dokumentasi Pribadi)

H. Alat Minum

Seperti alat makan media ini mengingatkan terhadap media utama, Media ini akan dibagikan hanya kepada pemenang lomba. Teknis produksi menggunakan stiker yang ditempel pada alat makan berbahan dasar stiker cromo, dengan ukuran 23,5cm x 7cm dan di cetak menggunakan digital printing. Perancangan dalam media ini menggunakan tata letak kiri dan kanan disertai penambahan *white space* agar berkesan dinamis, selain itu ilustrasi yang digunakan berupa karakter tokoh dalam film dan *screen shoot* dari film agar mengingatkan terhadap media uatama.



Gambar IV.20 Alat Minum
(Sumber: Dokumentasi Pribadi)

I. Celengan

Celengan sebagai sarana untuk menabung, sehingga efektf untuk penginat terhadap media utama, Teknis produksi menggunakan stiker yang ditempel pada celengan berbahan dasar stiker cromo, dengan ukuran 27,5cm x 13,4cm dan di cetak menggunakan digital printing. Perancangan dalam media ini menggunakan tata letak kiri dan kanan disertai penambahan *white space* agar berkesan dinamis, selain itu ilustrasi yang digunakan berupa karakter tokoh dalam film dan *screen shoot* dari film agar mengingatkan terhadap media uatama, warna yang digunakan dalam media ini menggunakan warna hijau sebagai warna utama yang diambil dari salah satu karakter yang ada dalam film



Gambar IV.21 Celengan
(Sumber: Dokumentasi Pribadi)

J. Kaos

Media pendukung kaos sangat efektif sebagai pengingat media utama karena media ini bisa berada dimanapun dan kapanpun tergantung pada saat pemilik kaos memakainya. Untuk teknis produksi kaos menggunakan teknik sablon printing press. Teknis perancangan dalam media kaos ini seperti desain stiker yaitu menggunakan gasing panggal sebagai ilustrasi utama dan ditambahkan elemen batik sebagai ilustrasi pendukung agar memperkuat visualisasi dari pesan yang disampaikan sehingga bisa mengingatkan terhadap media utama.



Gambar IV.22 Kaos
(Sumber: Dokumentasi Pribadi)