BAB IV
MEDIA DAN TEKNIS PRODUKSI

Media adalah suatu wadah yang digunakan untuk menyampaikan pesan atau informasi kepada orang-orang tertentu yang telah ditargetkan sebelumnya. Dalam perancangan ini telah dipilih iklan layanan masyarakat menggunakan animasi 2D sebagai media utama yang akan menjadi media yang menyampaikan seluruh informasi yang akan diberikan dari kampanye ini. Adapula media pendukung berupa stiker, *pin*, gantungan kunci, flyer, poster, x-banner dan banner iklan web.

IV.1 Media Utama

- Desain pada video ini menggunakan gaya *flat* desain dengan menerapkan gerak *motion graphic* dan didukung dengan audio output.



Gambar IV.1 *Screencapture* Media Utama
Sumber : Dokumen Pribadi

Video animasi 2D (iklan layanan masyarakat)
Ukuran Media : 720p (1280 x 720 piksel)
Teknis Produksi : 2D Hybrid Animation & Motion Graphic
Format : MP4

IV.2 Media Pendukung

- Stiker 1

  Stiker digunakan sebagai pengingat dan tanda bahwa kampanye sedang berlangsung dan diharapkan dapat membuat khalayak penasaran akan kampanye ini sehingga khalayak mencari tahu dan menemukan media utama kampanye.

  Desain pada stiker 1 ini mengambil gaya *flat* desain yang berbentuk *smartphone*, disesuaikan dengan judul yang mengangkat gawai sebagai media penyedia konten dan informasi. Warna merah yang dipilih diharapkan bisa menarik perhatian.



Gambar IV.2 Stiker 1
Sumber : Dokumen Pribadi

Ukuran Media : 10 cm x 7 cm

Teknis Produksi : Cetak Offset

Bahan : Kertas kromo laminasi *glossy*

- Stiker 2

  Desain pada stiker 2 ini juga mengambil gaya *flat* desain yang berbentuk persegi. Menampilkan gambar emosi orang yang bingung atau penasaran, juga menampilkan slogan serta *headline* yang diharapkan mampu membuat khalayak penasaran akan kampanye apa yang sedang berlangsung dan mencari tahu tentang kampanye ini.



Gambar IV.3 Stiker 2
Sumber : Dokumen Pribadi

Ukuran Media : 7 cm x 7 cm
Teknis Produksi : Cetak Offset
Bahan : Kertas kromo laminasi *glossy*

- *Pin* dan Gantungan Kunci

  Pin digunakan sebagai pengingat dan tanda bahwa kampanye sedang dan pernah berlangsung. Diharapkan juga dapat membuat khalayak penasaran akan kampanye ini sehingga khalayak mencaritahu dan menemukan media utama kampanye.

  Desain *pin* yang pertama menggunakan gaya *flat* desain. Lingkaran dibagi menjadi dua bagian, warna hijau dan warna merah yang menandakan benar dan salah. Masing-masing bagian terdapat persegi-persegi panjang yang diatur sedemikian rupa menyerupai

halaman koran. Desain ini dimaksudkan bahwa berita yang tersebar di internet pada gawai ada yang benar dan ada yang palsu, ada yang bermanfaat dan ada yang tidak bermanfaat, ada yang boleh dibaca dan ada yang dilarang untuk dibaca.

Desain *pin* yang kedua menyerupai stiker 2 yang telah ditentukan sebelumnya.



Gambar IV.4 *Pin* dan Gantungan Kunci
Sumber : Dokumen Pribadi

Ukuran Media : Diameter 4 cm dan 6 cm
Teknis Produksi : Cetak Offset
Bahan : Plastic dan Stiker *Vinyl*

- Flyer

  Flyer digunakan untuk kampanye ini sebagai alat untuk memberikan informasi seputar kampanye kepada khalayak dan diharapkan agar khalayak dapat melihat media utama dimana informasi keseluruhan berada.

  Desain *flyer* ini menggunakan gaya *flat* desain. Menampilkan pemeran utama (Budi) pada iklan kampanye yang juga menjadi maskot. Budi sedang menggenggam gawai dimana terdapat ikon benar dan salah pada layar gawainya. Terdapat slogan dan *headline*

juga didukung dengan saran-saran ketika menggunakan gawai yang ditampilkan pada balon kata.



Gambar IV.5 Flyer
Sumber : Dokumen Pribadi

Ukuran Media : A5 (14,8 cm x 21 cm)

Teknis Produksi : Cetak Offset

Bahan : *Art Paper* Tipis

- Poster

  Poster digunakan untuk kampanye ini sebagai alat untuk memberikan informasi seputar kampanye kepada khalayak dan diharapkan agar khalayak dapat melihat media utama dimana informasi keseluruhan berada.

  Desain poster ini juga menggunakan gaya *flat* desain. Tidak berbeda jauh dengan konsep pada *flyer* sebelumnya, konsep pada poster ini dibuat lebih sederhana. Menggunakan warna hijau pudar pada latar belakang agar menampilkan dengan jelas teks dan karakter.



Gambar IV.6 Poster
Sumber : Dokumen Pribadi

Ukuran Media : A3 (29,7 cm x 42 cm)

Teknis Produksi : Cetak Offset

Bahan : *Art Paper* Tebal

- X-Banner

  X-Banner digunakan untuk kampanye ini sebagai alat untuk memberikan informasi seputar kampanye kepada khalayak.

  pada konsep x-banner ini sengaja dipilih warna merah, kuning dan hijau yang berurutan dimaksudkan agar ketika khalayak melihat x-banner ini maka akan dengan sendirinya berhati-hati, karena mengingat lampu lalulintas dimana semua orang akan berhat-hati

ketika bertemu lampu lalulintas. Seperti pada tujuan kampanye ini agar anak lebih berhati-hati dalam menggunakan gawai.



Gambar IV.7 X-Banner
Sumber : Dokumen Pribadi

Ukuran Media : 160 cm x 60 cm

Teknis Produksi : Cetak Offset

Bahan : *Flexy*

IV.3 Teknis Produksi

Media utama yang dipilih adalah iklan layanan masyarakat dengan format animasi 2D. Pada proses pembuatan suatu video animasi diperlukan beberapa tahap untuk mendapatkan hasil yang baik, antara lain:

- Pra Produksi
- Produksi
- Pasca Produksi

Adapun tahapannya sebagai berikut:

1. Pra Produksi

   Pra produksi adalah tahapan untuk mencari ide cerita, riset masalah dan inti pesan. Pokok keseluruhan dari poin tersebut didapat dari judul yang diangkat. Pada tahapan ini maka akan ditemukan ide cerita berbentuk skrip, terus dilanjutkan dengan membuat *storyboard* dan diakhiri dengan sketsa.



Gambar IV.8 Beberapa potongan *storyboard*
Sumber : Dokumen Pribadi

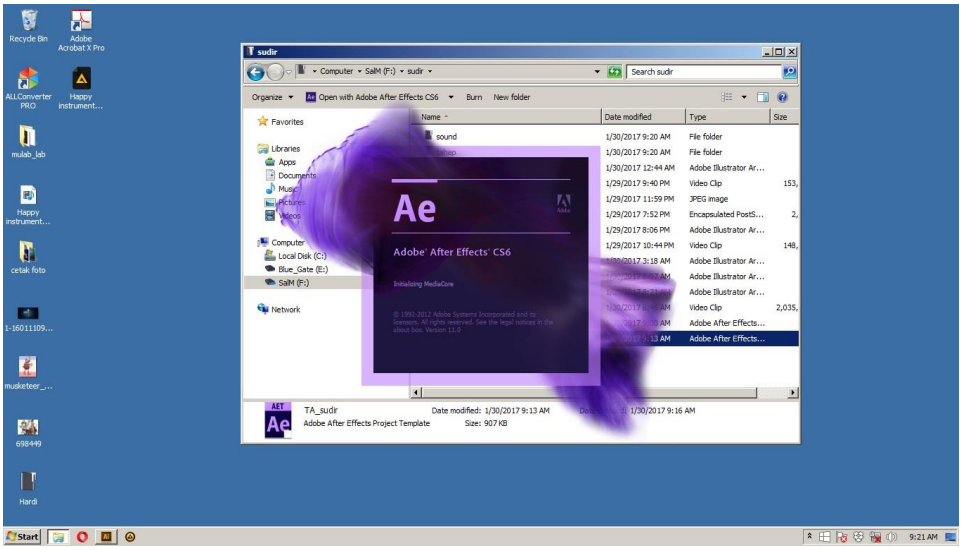
2. Produksi

   Pada tahap ini dibutuhkan perangkat keras dan perangkat lunak untuk digitalisasi hasil yang didapatkan dari proses sebelumnya. Dalam hal ini, maka dibutuhkan:

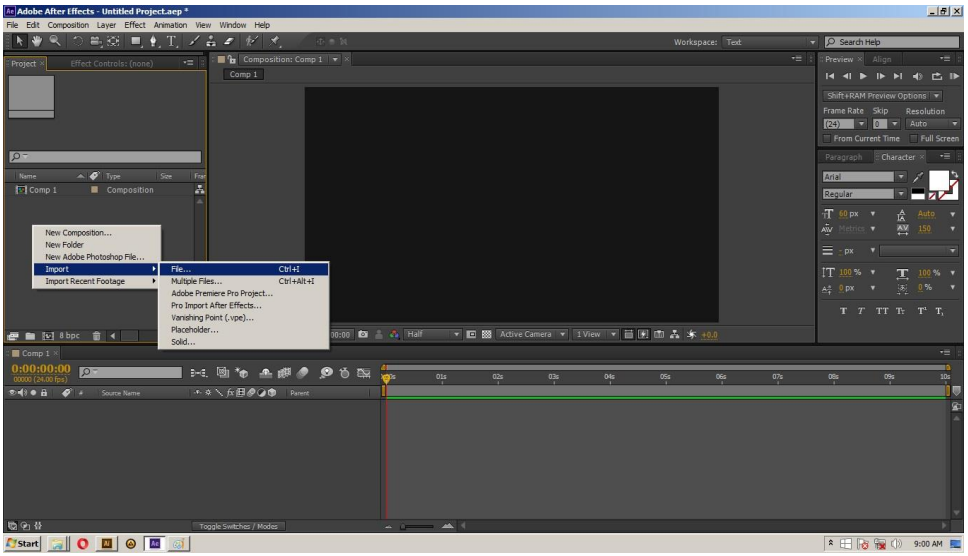
   - Perangkat keras seperangkat komputer dengan spesifikasi desainer.
   - Perangkat lunak:

- Adobe Illustrator, aplikasi ini digunakan untuk membuat sebuah ilustrasi, logo, *tracing* hasil sketsa proses pra produksi dan semua hal yang berhubungan dengan vektor.
- Adobe After Effect, aplikasi ini digunakan untuk menggerakkan objek-objek yang telah ditentukan dan mengelola suara.

Contoh beberapa tahapan dalam perancangan:



Gambar IV.9 *Screencapture* tahapan
Sumber : Dokumen Pribadi



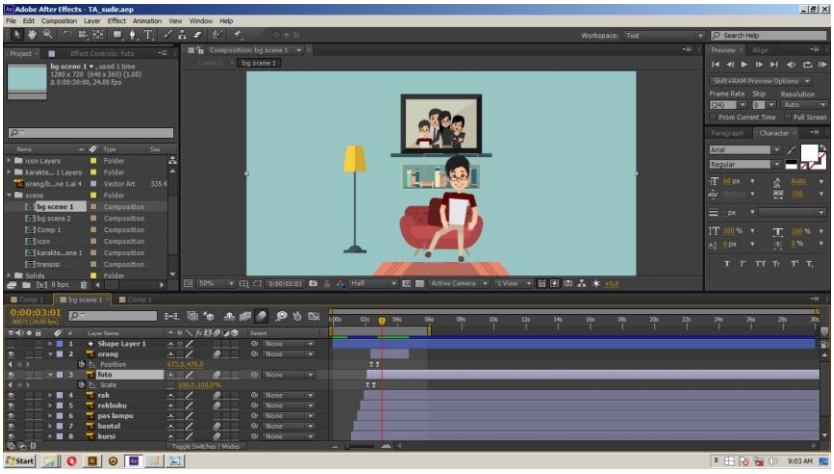
Gambar IV.10 *Screencapture* tahapan
Sumber : Dokumen Pribadi



Gambar IV.11 *Screencapture* tahapan
Sumber : Dokumen Pribadi



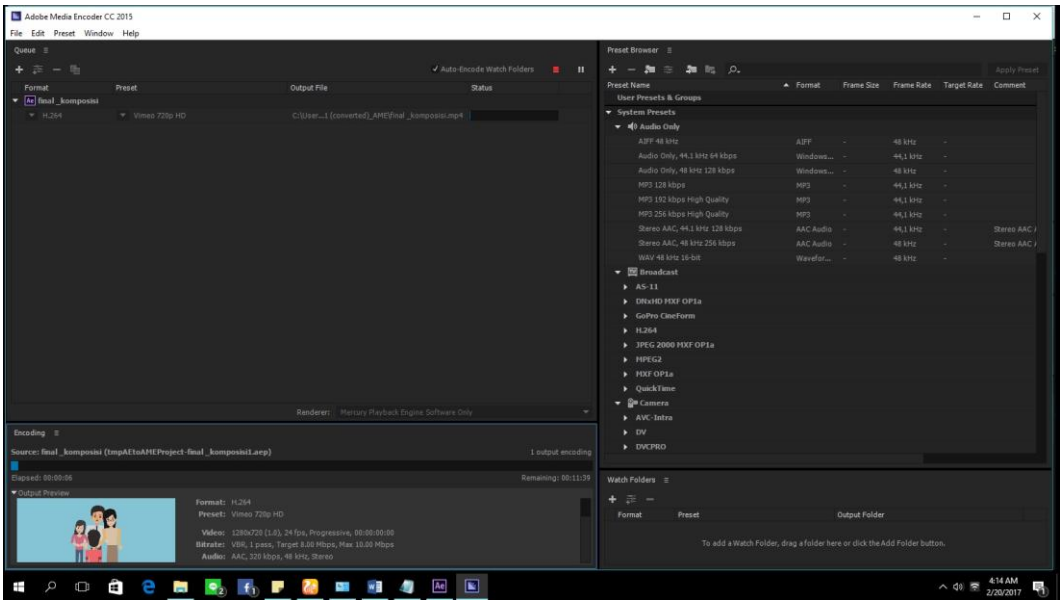
Gambar IV.12 *Screencapture* tahapan
Sumber : Dokumen Pribadi



Gambar IV.13 *Screencapture* tahapan
Sumber : Dokumen Pribadi

3. Pasca Produksi

   Pada tahap ini dilakukan editing akhir seperti memadukan antara suara dan objek, pencahayaan, *rendering* dan lain sebagainya.



Gambar IV.14 Proses *Rendering*
Sumber : Dokumen Pribadi