BAB IV. MEDIA DAN TEKNIS PRODUKSI

IV.1 Media Utama

Video dokudrama merupakan suatu media audio visual yang akan mengenalkan dan mengangkat komunitas Bandung Rockabilly kepada masyarakat kota Bandung. Video ini bercerita tentang keseharian sang aktor yang tidak lepas dari musik dan motornya. Video dokudrama dengan judul "Daily Life of Bandung Rockabilly Member" ini pun diberikan *voice over* dan *subtitle* agar maksud dan tujuan dari video dokudrama tersebut dapat dengan mudah tersampaikan kepada khalayak sasaran. Adapun spesifikasi media utama berupa video dokudrama yaitu:

Durasi: 4.7 Menit

Format *Audio*: Mp3

Format Video: Mp4

Channel: RGB

Frame rate: 29fps

Frame size: 1920:1080

Aspect ratio: 16:9

Preset: HD 1080p

IV.1.1 Teknis Produksi Media

Dengan membuat media audio visual berupa video dokudrama, penulis membutuhkan beberapa *hardware* dan *software* untuk membantu kelancaran pembuatan video dokudrama tersebut pada saat pengambilan gambar dan proses editing:

1. Peralatan *Hardware*
    - Kamera DSLR Canon 60 D
    - Lensa Canon 50mm F/1.8
    - Rode Mic
    - Lighting
    - Slider
    - Glider
    - Komputer

2. Peralatan *Software*

- Adobe Premier CC 2015

  Penggunaan Adobe Premier CC 2015 dirasa sangat praktis, karna dengan satu aplikasi ini penulis bisa menggabungkan, memasukan *voice over*, *subtitle*, memberikan efek, hingga *finishing* video.

- Adobe Photoshop CC 2015

  Adobe Photoshop CC 2015 digunakan untuk membuat media pendukung dan *manualbook*.

IV.1.2 Pra Produksi

Tahapan awal yang dilakukan sebelum tahap produksi adalah mengumpulkan ide, riset, dan wawancara terhadap pelaku yang bersangkutan. Setelah bahan-bahan terkumpul lalu mulailah dengan pembuatan *storyline* dan *storyboad*. Setelah itu riset tempat dan menyeleksi aktor yang sesuai dan masuk dalam kriteria yang dibutuhkan. Menentukan hari dan jam adalah tahap akhir pra produksi sebelum memasuki tahap poduksi.

IV.1.3 Produksi

Tahapan ini dilakukan ketika tahap pra produksi sudah selesai. Tahap produksi atau bisa juga disebut tahapan eksekusi lapangan. Dengan *equipment* yang telah disediakan dan aktor yang sudah diberikan pengarahan, tahap produksi bisa dimulai.

IV.1.3.1 Tahap Pengambilan Gambar

Dengan *storyboard* yang telah dibuat pada pasca pra produksi, tahap pengambilan gambar ini mengacu pada *storyboard* tersebut. Terkadang improfisasi dilapangan pun dilakukan, bertujuan untuk mengambil gambar-gambar spontan yang belum ada dalam *storyboard* ataupun *storyline*. Penulis juga menggunakan beberapa tehnik yang digunakan dalam tahap pengambilan gambar yaitu seperti:

- *Extreme Long Shot* (ELS)

  Extreme long shot digunakan untuk menunjukan lokasi kejadian tanpa harus mempelihatkan *subject* dengan jelas.



Gambar 4.1 Contoh ELS
Sumber: Dokumentasi Pribadi

- *Long Shot* (LS)

  Long shot menunjukan *subject* dengan lingkungannya.



Gambar 4.2 Contoh LS
Sumber: Dokumentasi Pribadi

- *Knee Shot* (KS)

  Knee shot memperlihatkan aktivitas *subject* dari lutut ke atas. (Gun, 2016)



Gambar 4.3 Contoh KS
Sumber: Dokumentasi Pribadi

- *Close Up* (CU)

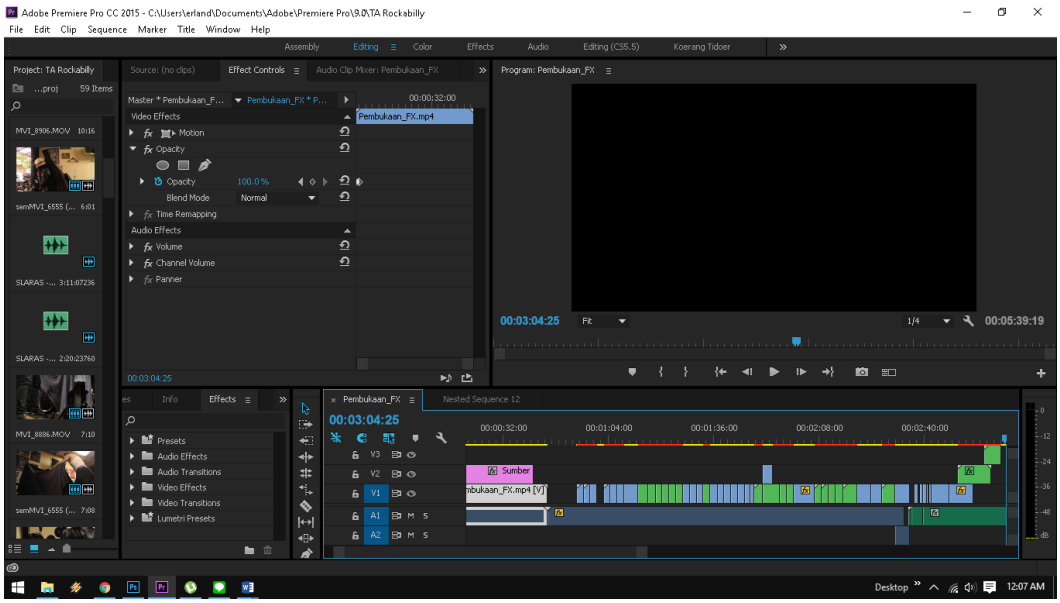
  Close up lebih menunjukan detail (ekspresi) *subject*.



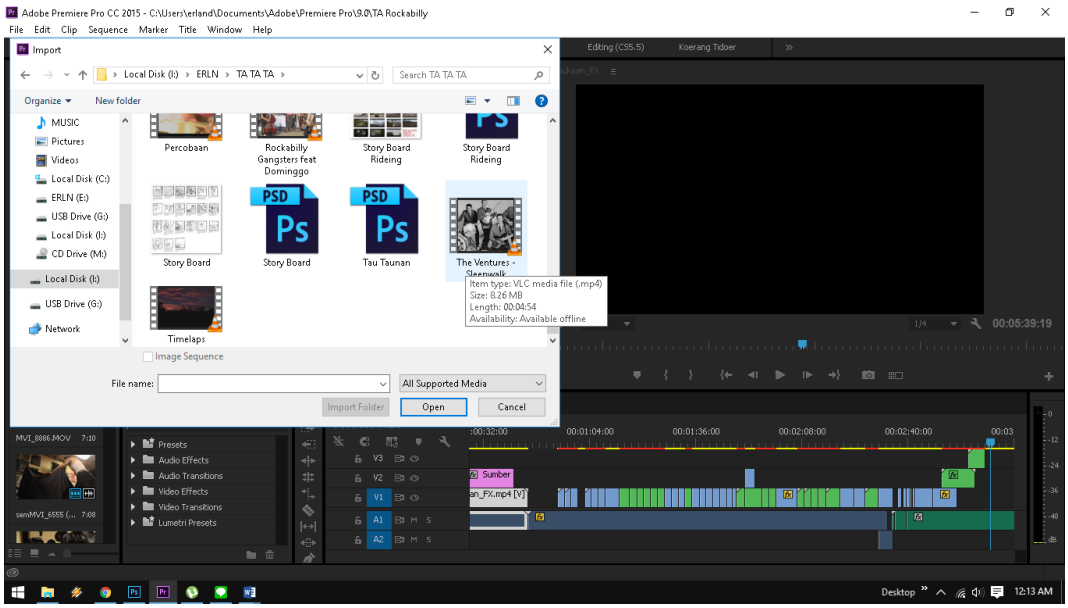
Gambar 4.4 Contoh CU
Sumber: Dokumentasi Pribadi

IV.1.4 Pasca Produksi

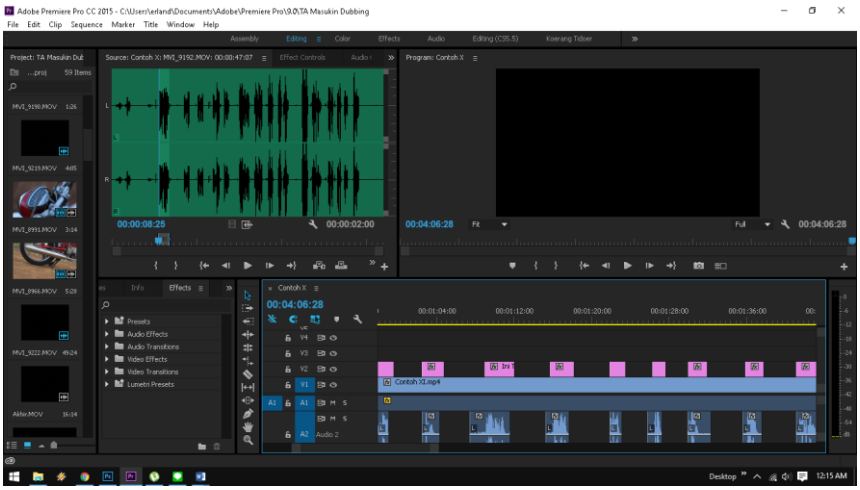
Proses *digital* melalui *software* Adobe Premier CC 2015 menjadi pilihan dalam pasca produksi, karena aplikasi ini dapa melakukan segala hal kebutuhan penulis dalam *editing* seperti menggabungkan video, memasukan *voice over*, *subtitle*, memberikan efek, hingga *finishing*.



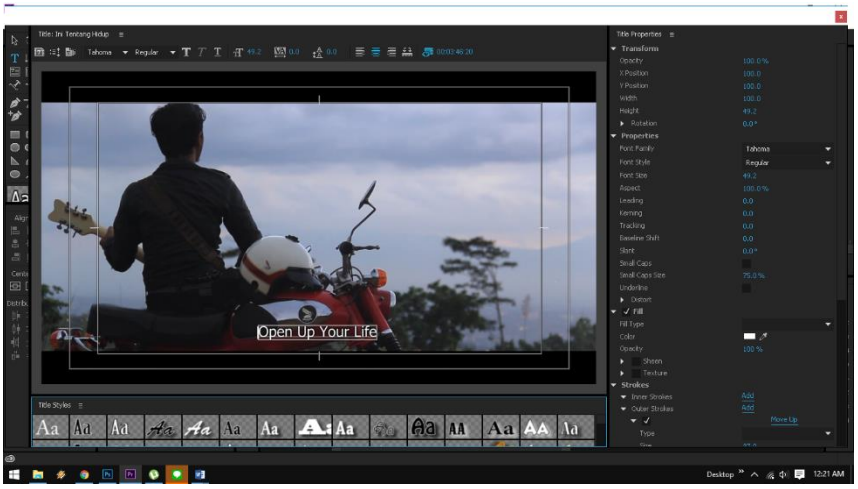
Gambar 4.5 Proses Pemotongan video
Sumber: Dokumentasi Pribadi (2017)



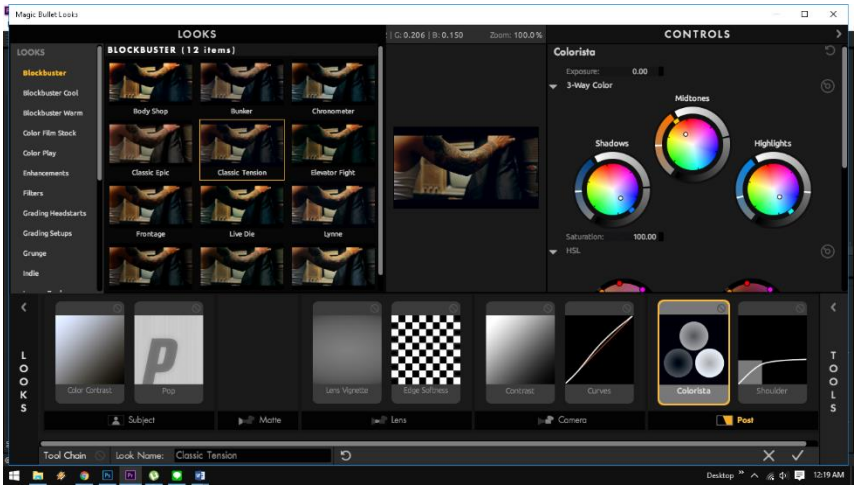
Gambar 4.6 Proses Memasukan musik
Sumber: Dokumentasi Pribadi (2017)



Gambar 4.7 Proses Memasukan *dubbing*
Sumber: Dokumentasi Pribadi (2017)



Gambar 4.8 Proses Memasukan *subtitle*
Sumber: Dokumentasi Pribadi (27 Januari 2017)



Gambar 4.9 Pewarnaan
Sumber: Dokumentasi Pribadi (2017)

IV.1.5 Media Utama Produksi

Setelah selesai pada pasca produksi, video yang dihasilkan dengan format mp4 dan berdurasi 4.7 menit.



Gambar 4.10 Media Utama 1
Sumber: Dokumentasi Pribadi (2017)



Gambar 4.11 Media Utama 2
Sumber: Dokumentasi Pribadi (2017)



Gambar 4.12 Media Utama 3
Sumber: Dokumentasi Pribadi (2017)

IV.1.6 Media Pendukung

Beberapa media pendukung yang digunakan penulis untuk membantu mengangkat dan mengingatkan media utama.

a. Baliho

Media pendukung berupa baliho digunakan sebagai media promosi sebelum *event* Indonesia Rockabilly Day diselenggarakan. Penerapan media berupa baliho ini biasa ditempatkan ditempat-tempat umum seperti jalan raya, perempatan jalan dan lain sebagainya.

Gambar orang sedang menaiki motor dengan kepala yang diganti ilustrasi ayam, menjadi gambar inti pada baliho yang dibuat, karena gambar tersebut mewakili karakter sang aktor sebagai *rockabilly* yang hobi koleksi motor. Tulisan *rockabilly* dalam baliho tersebut lebih ditekankan untuk menonjolkan identitas *rockabilly* itu sendiri. Warna yang digunakan yaitu warna sepia, selain cocok dengan karakter *rockabilly,* warna inipun menambah kesan *vintage* pada baliho tersebut.

Ukuran: 3x4

Bahan: Luster

Tehnik Produksi: *Laser Print*



Gambar 4.13 Baliho
Sumber: Dokumentasi Pribadi (2017)

b. X-Banner

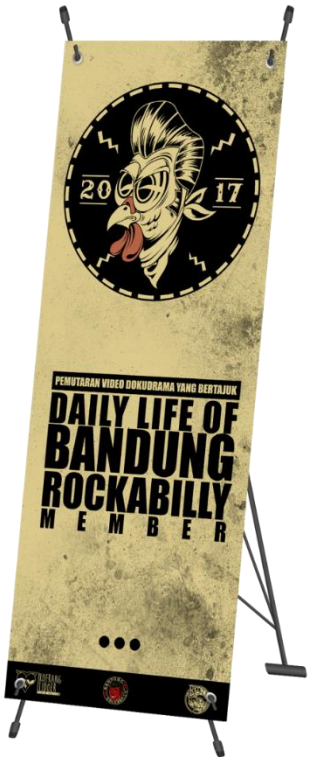
Media pendukung berupa *x-banner* digunakan ketika peluncuran perdana video dokudrama "Daily Life of Bandung Rockabilly Member" dilaksanakan.

Konsep desain yang sederhana dengan jenis *type face san serif* yang tebal akan mempermudah *audience* mendapatkan informasi pada *x-banner* tersebut dan logo dimunculkan dibagian atas *x-banner* untuk menunjukan identitas video dokudrama tersebut.

Ukuran: 160x60

Bahan: Luster

Tehnik Produksi: *Laser Print*



Gambar 4.14 *X Banner*
Sumber: Dokumentasi Pribadi (2017)

c. Flyer

Flayer berfungsi sebagai media promo sebelum *event* Indonesia Rockabilly Day berlangsung, *flyer* tersebut disebar ditempat-tempat ramai seperti kampus, studio musik, taman dan trotoar-trotoar jalan.

Konsep desain dari *flyer* dibuat sama seperti baliho, agar *audience* mudah untuk mendapatkan informasi tentang video dokudrama tersebut.

Ukuran: 32x45.5

Bahan: *Art Paper*

Laminasi: Doff

Tehnik Produksi: *Digital Printing*



Gambar 4.15 Flyer
Sumber: Dokumentasi Pribadi (2017)

d. Spanduk

Spanduk berfungsi sebagai media pengenal, yang memberikan informasi bahwa akan diadakannya pemutaran video dokudrama "Daily Life of Bandung Rockabilly Member". Spanduk disebarkan dititik-titik ramai kota Bandung. Konsep pada desain spanduk tidak jauh beda dengan desain sebelumnya. Gambar inti dibuat menjadi dua bagian, disimpan diujung kiri dan ujung kanan, tulisan dibuat lebih besar untuk mempermudah *audience* mendapatkan informasi.

Ukuran: 6x1.5

Bahan: Korea

Tehnik Produksi: *Digital Printing*



Gambar 4.16 Spanduk
Sumber: Dokumentasi Pribadi (2017)

e. Pomade

Pomade edisi Daily Life Of Bandung Rockabilly Member disebarkan untuk 10orang beruntung yang hadir ketika peluncuran video dokudrama tersebut berlangsung.

Desain *pomade* yang dibuat menggunakan logo video dokudrama tersebut.

Ukuran: 8.5x8.5

Bahan: Plastik



Gambar 4.17 Pomade
Sumber: Dokumentasi Pribadi (2017)

f. Poster

Poster disebarkan secara gratis pada pintu masuk *event* Indonesia Rockabilly Day dengan cara menukarkan tiket *event* tersebut kepada panitia.

Desain poster yang digunakan yaitu logo dari video dokudrama tersebut, dan diberikan kotak serta tambahan baud disekitar logo, agar terlihat lebih menarik dan unik.

Ukuran: 45x45

Bahan: *Art Paper* Laminasi Doff



Gambar 4.18 Poster
Sumber: Dokumentasi Pribadi (2017)

g. CD

CD hanya dicetak khusus untuk peluncuran video dokudrama “Daily Life of Bandung Rockabilly Member” dan hanya sebagai bentuk fisik dari video dokudrama tersebut.

Desain *cover* depan CD menggunkan desain yang sama dengan poster, sedangkan untuk dalamnya hanya disimpan judul video dokudrama tersebut agar terlihat sederhana namun tetap eksklusif.

Ukuran: 12.5x12.5

Bahan: *Art Paper*



Gambar 4.19 CD
Sumber: Dokumentasi Pribadi (2017)

h. Syal

Syal diberikan kepada mereka yang memenangkan kuis. Kuis diselenggarakan setelah pemutaran video dokudrama “Daily Life of Bandung Rockabilly Member”.

Icon ayam lebih dimunculkan dalam desain syal, dengan diberikan ornamen-ornamen yang menambah kesan eksklusif dan lebih menarik pada syal tersebut.

Ukuran: 45x45

Bahan: Mangda



Gambar 4.20 Syal
Sumber: Dokumentasi Pribadi (2017)

i. TShirt

Tshirt diberikan kepada yang memenangkan kuis. Kuis diselenggarakan sehabis pemutaran video dokudrama “Daily Life of Bandung Rockabilly Member”.

Pada desain baju lebih menekankan logo video dokudrama tersebut yang dibuat didua bagian baju dengan ukuran yang berbeda.

Ukuran: S

Bahan: *Catton Combed*



Gambar 4.21 Tshirt
Sumber: Dokumentasi Pribadi (2017)

j. Sticker

Sticker dibagikan dipintu masuk *event* Indonesia Rockabilly Day, dan secara tidak langsung menuntun calon *audience* untuk ikut menonton video dokudrama tersebut.

Stiker dibuat dengan desain logo pada video dokudrama tersebut.

Ukuran: 8cm x 8cm – 6cm x 6cm

Bahan: Vinyl

Laminasi: Doff



Gambar 4.22 *Sticker*
Sumber: Dokumentasi Pribadi (2017)

k. Pin dan Gantungan Kunci

Gantungan kunci dan pin diberikan pada mereka yang bukan anggota komunitas Bandung Rockabilly dan datang pada *event* Indonesia Rockabilly Day menggunakan *style rockabilly*.

Pin dan gantungan kunci menggunakan desain logo video dokudrama tersebut.

Ukuran: 5x5 - 4x4

Bahan: *Art paper*

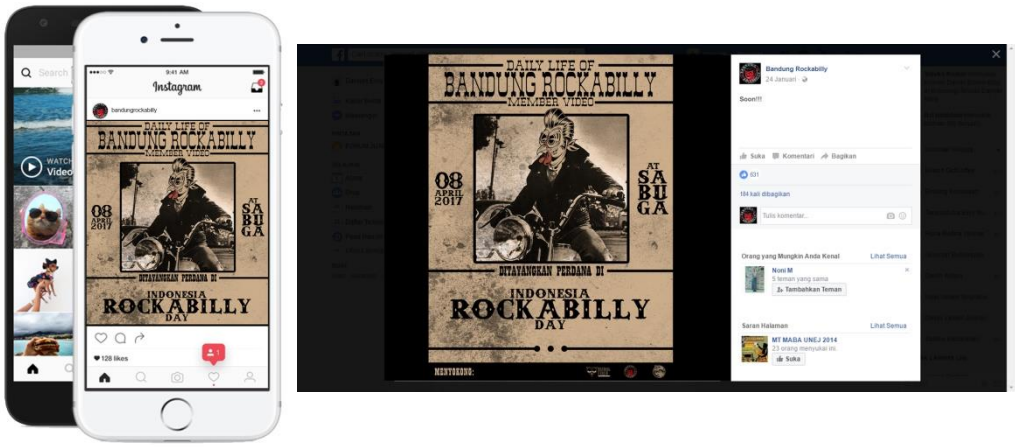
Laminasi: Doff



Gambar 4.23 Pin dan Gantungan Kunci
Sumber: Dokumentasi Pribadi (2017)

l. Media Sosial

Dari target *audience* yang dituju adalah remaja umur 13 hingga 21 tahun, tentunya mereka sangat aktif dengan yang namanya media sosial, maka dari itu promosi dengan menggunakan media sosial akan sangat efektif dilakukan. Promosi menggunakan media sosial akan dilakukan dengan cara *posting flyer* "Daily Life of Bandung Rockabilly Member" dengan *official* akun Bandung Rockabilly.



Gambar 4.24 IG dan FB
Sumber: Dokumentasi Pribadi