BAB IV. MEDIA & TEKNIS PRODUKSI

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 *Laptop* dengan spesifikasi:

Processor : Intel Core i5-2410M *dual-core processor*

Harddisk : 640 GB

Memory : 10 GB *RAM DDR3*

VGA : NVIDIA GeForce GT 540M

Monitor Display : *LED* 14.0”

Resolution : 1366 x 768, 16:9

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

Adapun *software* yang digunakan dalam perancangan video infografis ini adalah :

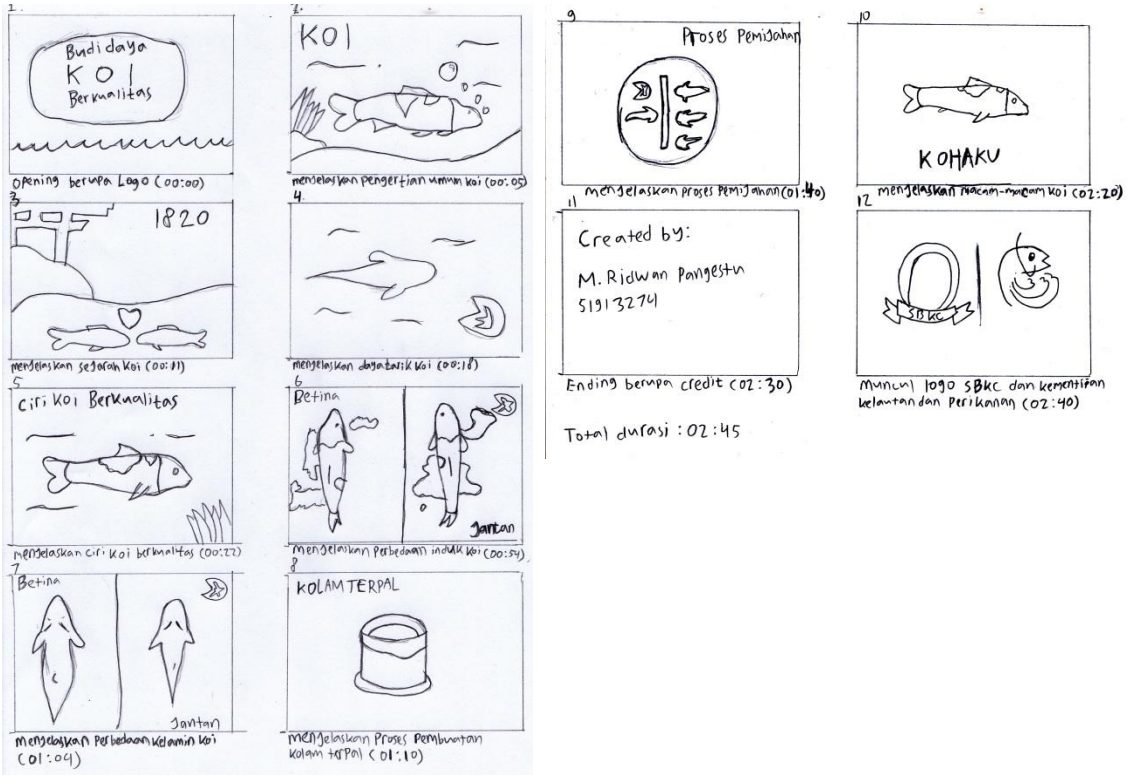
- Adobe Illustrator CS6, untuk melakukan proses *modeling* dan pembuatan desain media pendukung.
- Adobe After Effect CS6, untuk melakukan proses animasi, *compositing*, *lighting*, dan *rendering*.
- Adobe Audition CS6, untuk melakukan proses *dubbing*.
- Blender 2.67, untuk melakukan proses *3d modeling.*
- Autodesk 3DS Max 2010, untuk melakukan proses *3d modeling* dan *rendering* animasi.

IV.1.2 Teknis Produksi

1. 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* dan *angle*. Adapun storyboard dari video inforafis yang telah dibuat adalah sebagai berikut:



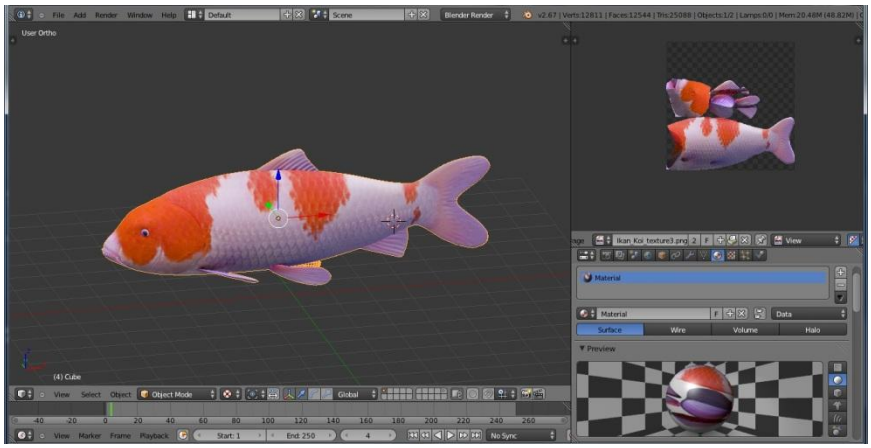
Gambar IV.1 *Storyboard*
Sumber : Dokumentasi Pribadi

- 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

- Selain menggunakan adobe illustrator, *software* lain yang dibutuhkan dalam pembuatan ilustrasi adalah Blender 2.67.

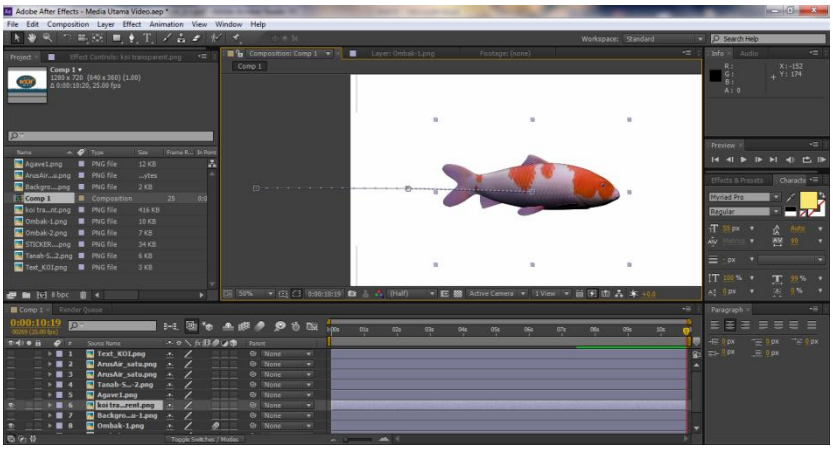


Gambar IV.3 pembuatan Model Tiga Dimensi
Sumber : Dokumentasi Pribadi

- Tahap selanjutnya adalah pembuatan narasi. Proses pembuatan narasi dilakukan menggunakan Adobe Audition CS6. Narasi dibuat oleh seorang Laki - laki menggunakan kamera *DSLR*.

2. Produksi

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



Gambar IV.4 Animasi
Sumber : Dokumentasi Pribadi

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

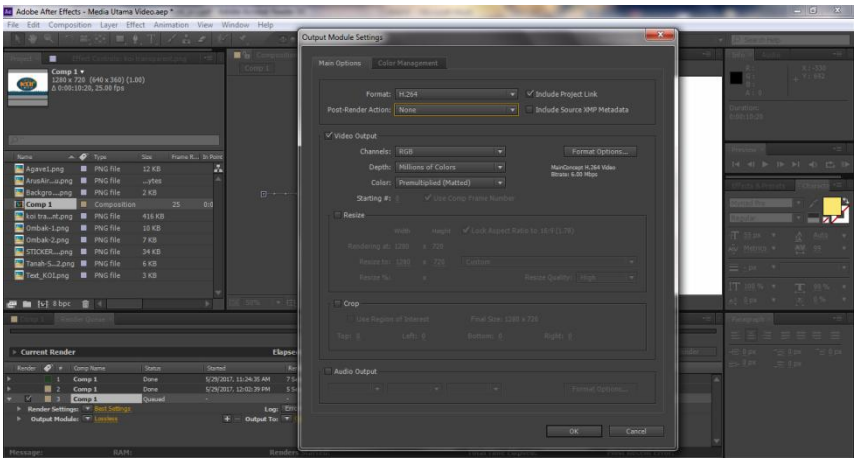


Gambar IV.5 *Compositing*
Sumber : Dokumentasi Pribadi

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

3. 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*.

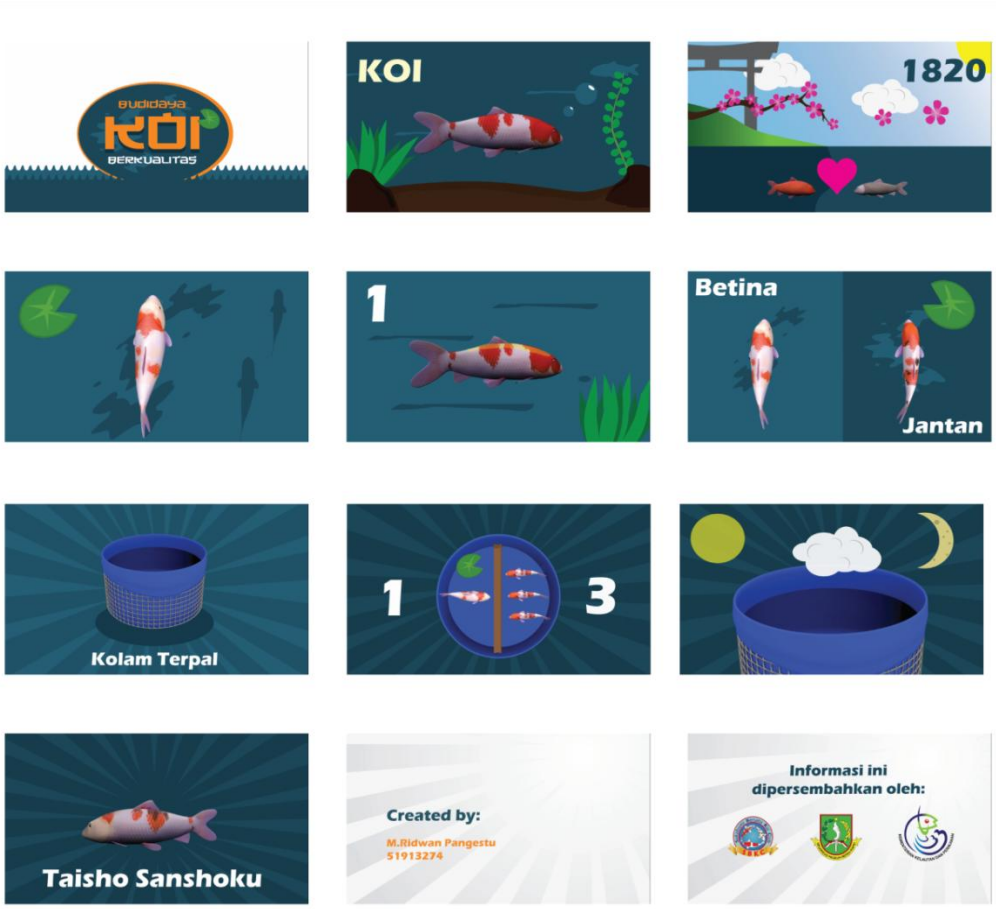


Gambar IV.6 *Rendering*
Sumber : Dokumentasi Pribadi

Proses *rendering* dilakukan di *Software* Adobe After Effect dengan *render setting* seperti berikut :

- *Format* : Quicktime (.mov)
- Video *Codec* : *Animation*
- Video *Channel* : *RGB*
- *Depth* : *Millions of Colours+*
- *Color* : *Premultiplied* (*Matted*)
- *Audio Sample Rate* : 48 kHz
- *Audio Channel* : *Stereo*

Setelah proses pasca produksi selesai, maka video siap untuk dipublikasikan di media sosial seperti Youtube dan Facebook.



Gambar IV.7 Media Utama
Sumber : Dokumentasi Pribadi

IV.2 Media Pendukung

Media pendukung merupakan media yang dapat membantu media utama dalam penyampaian informasi yang akan dibuat. Pada perancangan video infografis Budidaya Koi Berkualitas, terdapat media pendukung yang berupa media digital dan media cetak. Adapun media digital yaitu *web – banner* dan akun media sosial, sementara media cetak yaitu *sticker*, *t – shirt*, topi, *flyer*, poster, *x – banner* dan pulpen.

IV.2.1 *Web – banner*

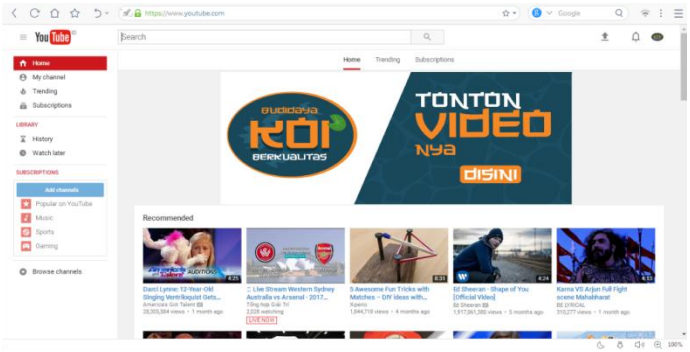
Web – banner atau iklan web digunakan sebagai media pendukung untuk mempromosikan video infografis Budidaya Koi Berkualitas secara *online*. Media ini dapat digunakan atau disimpan pada *website* lain termasuk kedalam sosial media facebook.



Gambar IV.8 *Web – Banner*
Sumber : Dokumentasi Pribadi

Ukuran Media : 851 x 315 pixels

Media : Digital



Gambar IV.9 Contoh Penempatan *Web – Banner*
Sumber : Dokumentasi Pribadi

IV.2.2 *Sticker*

Sticker digunakan sebagai media pendukung untuk mempromosikan video infografis Budidaya Koi Berkualitas. Pada media *sticker* ini berupa Logo dari Budidaya Koi Berkualitas.



Gambar IV.10 *Sticker*
Sumber : Dokumentasi Pribadi

Ukuran Media : Jari – jari besar 7 cm dan Jari – jari kecil 4 cm

Bahan : vinyl

Teknik : cetak digital

IV.2.3 *T – shirt*

Kaos atau *T – shirt* merupakan media pendukung untuk menyampaikan informasi terhadap video infografis Budidaya Koi Berkualitas yang ditujukan kepada pembudidaya koi pemula di Sukabumi dan pengunjung yang telah menghadiri *event* yang diselenggarakan sebagai *merchandise*.



Gambar IV.11 *T – shirt*
Sumber : Dokumentasi Pribadi

Ukuran Media : *all size*

Bahan : Kaos Gildan

Teknik : Sablon

IV.2.4 Topi

Topi termasuk media pendukung untuk menyampaikan informasi mengenai video infografis Budidaya Koi Berkualitas. Topi termasuk kedalam *merchandise* dari *event* yang diselenggarakan.



Gambar IV.12 Topi
Sumber : Dokumentasi Pribadi

Ukuran Media : *all size*

Bahan : *Lotto* dilaminasi busa

Teknik : Sablon

Warna : Putih

IV.2.5 *Flyer*

Flyer digunakan sebagai media pendukung untuk menyampaikan informasi tentang *event* yang diselenggarakan oleh Budidaya Koi Berkualitas.



Gambar IV.13 *Flyer*
Sumber : Dokumentasi Pribadi

Ukuran Media : 14,8 cm x 21 cm

Bahan : *Art Paper* Tipis

Teknik : *Digital Printing*

IV.2.6 Poster

Media poster digunakan sebagai media pendukung bertujuan untuk menginformasikan *event* yang akan diselenggarakan. Media ini dapat diletakan di pasar – pasar ikan yang ada di wilayah Sukabumi ataupun tempat komunitas pecinta Koi berkumpul. Melalui media ini juga dapat menggiring khalayak sasaran untuk

mengunjungi *channel* Youtube dan *fanpage* Facebook dari Budidaya Koi Berkualitas ataupun mengikuti *event* yang diselenggarakan.



Gambar IV.14 Poster
Sumber : Dokumentasi Pribadi

Ukuran Media : 29,7 cm x 42 cm

Bahan : *Art Paper* Tipis

Teknik : *Digital Printing*

IV.2.7 *X – Banner*

Media *X – Banner* digunakan sebagai media pendukung yang bertujuan untuk menginformasikan *event* yang akan diselenggarakan.



Gambar IV.15 *X – Banner*
Sumber : Dokumentasi Pribadi

Ukuran : 60 cm x 160 cm

Material : Flesi Korea

Teknis : Digital Printing

IV.2.8 Pulpen

Pulpen digunakan sebagai media pendukung yang bertujuan untuk menginformasikan *event* yang akan diselenggarakan. Pulpen dijadikan sebagai *merchandise* pada *event.*



Gambar IV.16 Pulpen
Sumber : Dokumentasi Pribadi

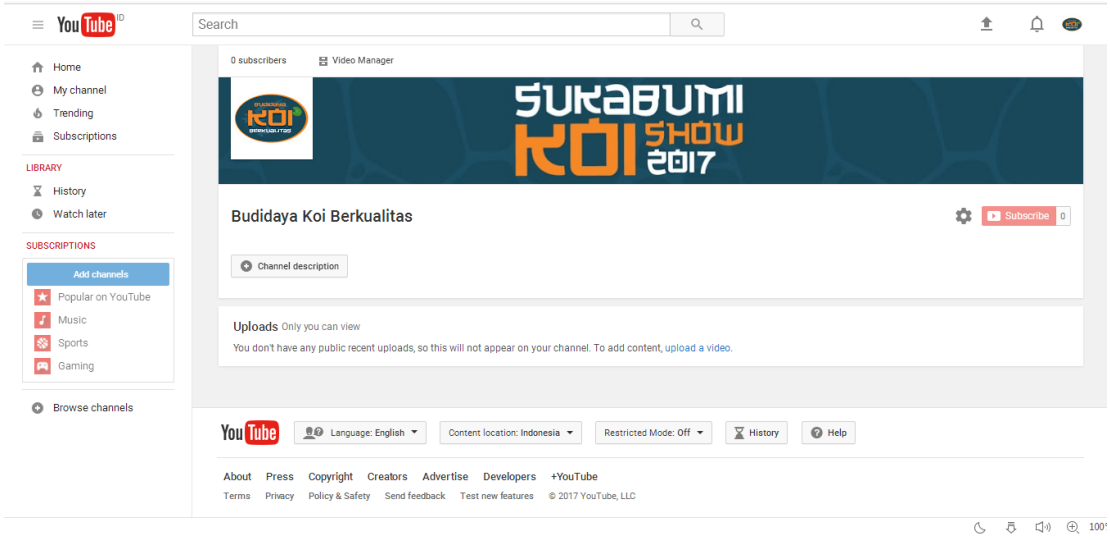
Ukuran *sticker* : 0,75 cm x 0,3 cm

Material : *sticker* HVS

Teknis : Digital printing

IV.2.9 Media Sosial

Media sosial digunakan sebagai sarana untuk menuangkan isi hati para pembudidaya pemula. dapat dipergunakan sebaik-baiknya untuk menyampaikan kepuasan, kritik, saran maupun rekomendasi kepada orang lain melalui media sosial. Keberadaan media sosial ini juga bisa dimanfaatkan sebagai sarana untuk mempertahankan keberadannya atau tahap mengingat. Media sosial yang dijadikan sarana promosi adalah *fanpage* Facebook dan *channel* Youtube.



Gambar IV.17 *Channel* Youtube
Sumber : Dokumentasi Pribadi



Gambar IV.18 *Fanpage* Facebook
Sumber : Dokumentasi Pribadi