BAB IV. MEDIA DAN TEKNIS PRODUKSI

IV.1 Media Utama

Media utama pada perancangan ini berupa video blog, yang nantinya akan memberikan informasi tentang jenis – jenis kumis beserta perawatannya. Video blog ini berisikan konten tentang gaya kumis yang kebanyakan digunakan oleh remaja di kota Bandung. Didalam video blog ini juga ada tata cara merawat kumis serta membentuk jenis kumis *The Handlebar*. Video blog ini pun diberikan *voice over* dan *subtitle*, tujuannya agar pesan didalam video blog ini dapat dengan mudah tersampaikan kepada khalayak sasaran. Berikut spesifikasi pada media utama berupa video blog yaitu:

- Durasi : 3:20 Menit
- Format *Audio* : Mp3
- Format Video : mov
- *Frame rate* : 29.97 fps

IV.1.1 Teknis Produksi

Pada proses pembuatan video blog tentang perancangan informasi jenis – jenis kumis beserta perawatannya, dibutuhkan alat – alat untuk menunjang proses pembuatan video blog tersebut. Untuk membantu proses pengambilan gambar beserta proses *editing* dibutuhkan *hardware* dan *software* yang sesuai:

1. Hardware yang dibutuhkan
    - Kamera DSLR Canon 80 D
    - Lensa Canon
    - *Lighting*
    - Leptop *Macbook Pro* core i 5
    - *Microphone*

2. *Software* yang dibutuhkan
    - *Adobe Premiere CS6*

Peranan *Adobe Premiere CS6* pada media utama berupa video blog ini sangat penting, karena *software* ini dapat menggabungkan rekaman mentah dari kamera film atau kamera video dengan melakukan proses pemotongan video menggunakan *razor tool.* Selain itu juga dapat memasukan *subtitle, effect* dan *voice over*. Serta dapat melakukan proses *finishing* dengan cara *rendering* secara keseluruhan.

- *Adobe After Effect CS6*

  Adobe After Effect CS6 juga memiliki peran yang begitu penting, *software* ini dapat memberikan *motion graphic* yang akan membuat khalayak sasaran tidak bosan melihat video blog yang sudah dibuat.

- *Adobe Illustrator CS6*

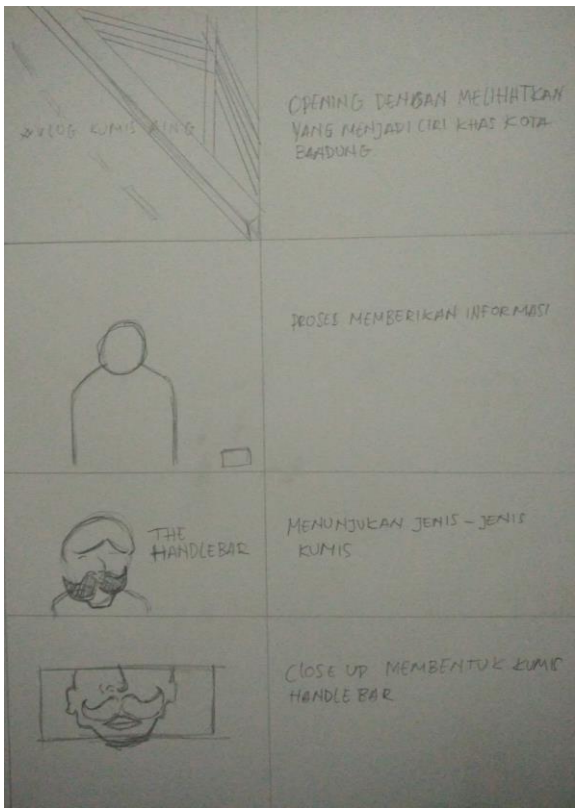
  Software ini digunakan untuk membuat media pendukung yang akan membawa khalayak sasaran kepada media utama dengan mendesainnya secara menarik, serta software ini juga digunakan untuk membuat *manualbook*.

IV. 1.2 Pra Produksi

Sebelum tahap produksi ada tahap pra produksi dan dimana pada tahap ini harus melakukan beberapa proses seperti memikirkan ide cerita perancangan media utama, observasi, dan melakukan wawancara kepada komunitas Kumis Djenggot Indonesia yang sekaligus menjadi *mandatory* pada proses perancangan media informasi ini. Tahap selanjutnya mulai pada pembuatan *storyboard* dan *storyline*, untuk menentukan proses pengambilan gambar pada saat produksi.

IV.1.2.1 *Storyboard*

Pembuatan *storyboard* bertujuan agar memudahkan menyampaikan ide cerita melalui sketsa gambar yang disusun berurutan sesuai dengan naskah cerita. Proses selanjutnya adalah proses pengambilan gambar dengan menyesuaikan penempatan kamera dengan *storyboard* yang sudah dibuat.



Gambar IV.1 *Storyboard*

Sumber : Dokumen Pribadi (diakses 1 Juli2017)

IV.1.3 Produksi

Proses produksi ini disesuaikan dengan tahap pra produksi yang sudah dirancang sebelumnya. Pada tahap ini mulailah dilakukan proses pengambilan gambar sesuai dengan *storyboard* yang telah dibuat serta didukung oleh peralatan yang sudah disediakan seperti kamera, *lighting* dan *microphone*. Setelah itu tahap produksi media utama berupa video blog ini bisa dimulai.

IV.1.3.1 Proses Pengambilan Gambar

Tahap pengambilan gambar ini mengacu pada *storyboard* yang telah dibuat. Pada proses pengambilan gambar untuk media utama berupa video blog ini, menggunakan dua teknik pengambilan gambar yaitu teknik *medium shot*, teknik *extreme long shot* dan teknik *extreme close up.*

- *Extreme Long Shot (ELS)*

  Teknik pengambilan *Extreme Long Shot* yaitu teknik pengambilan gambar dengan area yang sangat luas dengan mengikut sertakan area disekitarnya, sehingga subjeknya terlihat lebih kecil.



Gambar IV. 1.2 *Extreme Long Shot* (ELS)

Sumber : Dokumen Pribadi (diakses 1 Juli2017)

- *Medium Shot (MS)*

  Teknik ini hanya mengambil gambar dari atas kepala hingga ke batas pinggang, teknik ini bertujuan untuk lebih menonjolkan bahas tubuh.



Gambar IV. 1.3. *Medium Shot* (MS)

Sumber : Dokumen Pribadi (diakses 1 Juli2017)

- *Extreme Close Up*

  Teknik pengambilan gambar *Extreme Close Up* hanya mengekpos bagian tertentu, lebih umumnya diwajah karena teknik ini ingin menonjolkan bagian yang menarik dari wajah seseorang.



Gambar IV. 1.4 Extreme Close Up (ECU)

Sumber : Dokumen Pribadi (diakses 1 Juli2017)

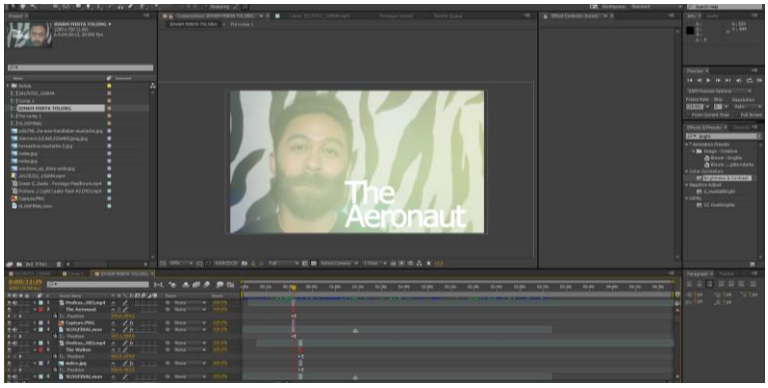
IV.1.4 Pasca Produksi

Proses pasca produksi ini sudah memasuki proses digital dengan menggunakan *software Adobe Premiere CS6*, karena proses ini membutuhkan *editing* dengan menggabungkan rekaman mentahan video, *subtitle*, dan memasukan *voice over*. Setelah itu file dimasukan ke *Adobe After Effect CS6* untuk membuat *motion graphic* dan beberapa efek yang bertujuan membuat khalayak sasaran tidak bosan serta mebuat video blog berkesan ramai. Video yang sudah melakukan proses *editing* pada *software Adobe After Effect CS6* kemudian dikembalikan lagi kepada *Adobe Premiere CS6* untuk dilakukannya proses *finishing* dengan cara merendernya, yang nantinya akan menjadi format *output* yang kita inginkan.



Gambar IV. 1.5 Proses Pemotongan Video

Sumber : Dokumen Pribadi (diakses 1 Juli2017)



Gambar IV.6 *Import* ke *Adobe After Effect CS6*

Sumber : Dokumen Pribadi (diakses 1 Juli2017)



Gambar IV.7 *Import* ke *Adobe After Effect CS6*

Sumber : Dokumen Pribadi (diakses 1 Juli2017)

IV.1.5 Media Utama

Video yang dihasilkan dengan format video mov dan berdurasi 3.20 menit.



Gambar IV. 1.8 Media Utama 1

Sumber : Dokumen Pribadi (diakses 1 Juli2017)



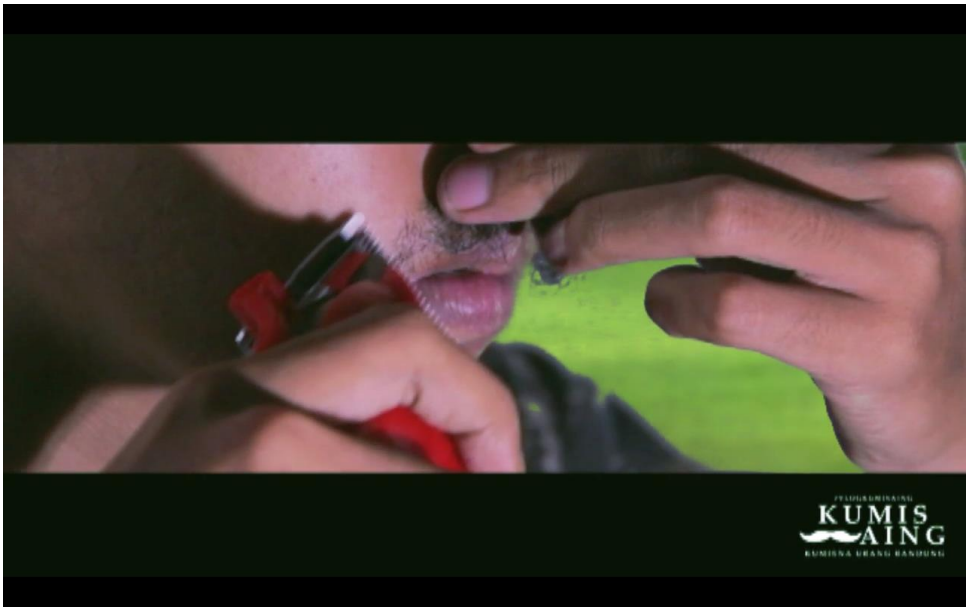
Gambar IV. 1.9 Media Utama 2

Sumber : Dokumen Pribadi (diakses 1 Juli2017)



Gambar IV. 1.10 Media Utama 3

Sumber : Dokumen Pribadi (diakses 1 Juli2017)



Gambar IV.11 Media Utama 4

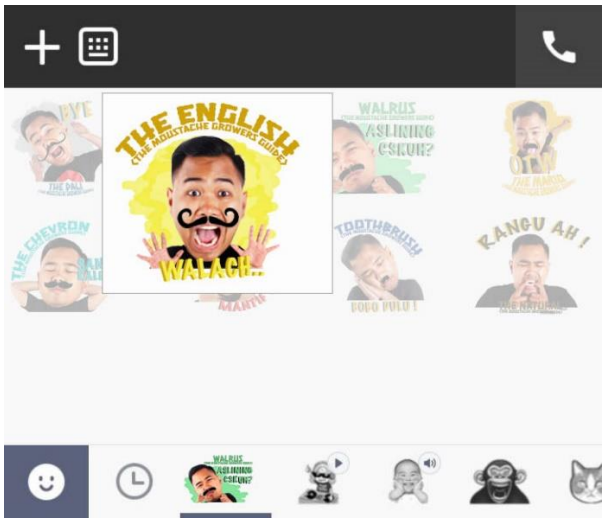
Sumber : Dokumen Pribadi (diakses 1 Juli2017)

IV.1.6 Media Pendukung

Beberapa media pendukung yang membantu jalur pendistribusian media utama

a. *Sticker Line*

Media pendukung berupa *sticker line* ini berperan sebagai pengingat. *Sticker line* juga hanya bisa didapatkan pada media digital. Sama halnya dengan media utama yang jalur distribusinya melalui media sosial *youtube*, *sticker line* ini bisa didapatkan dengan harga 10 coin.

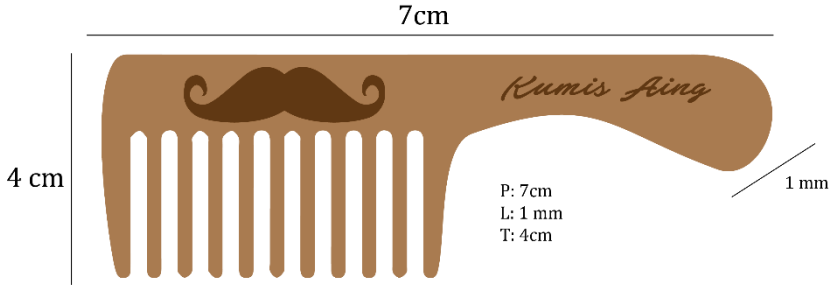


Gambar IV.12 *Sticker Line*

Sumber : Dokumen Pribadi (diakses 1 Juli2017)

b. Sisir Kumis

Alasannya dipilih sisir kumis sebagai media pendukung karena keterkaitan media utama tentang memberikan informasi tentang gaya kumis dan perawatanya, maka sisir kumis cocok untuk menjadi media pendukung.

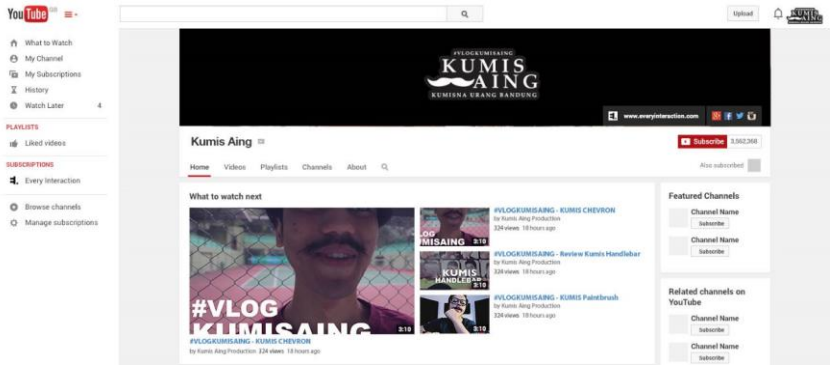


Gambar IV.13 Sisir kumis

Sumber : Dokumen Pribadi (diakses 1 Juli2017)

c. Akun Media Sosial

Media ini dipilih sebagai media pendukung karena kesinambungan dengan media utama yang berasal dari media elektronik.



Gambar IV.14 Akun resmi

Sumber : Dokumen Pribadi (diakses 1 Juli2017)

d. *TShirt*

Tshirt bisa didapat dengan harga Rp. 150.000,00. Pada proses ini dilakukan kerjasama dengan beberapa *barbershop* pada lima kota besar di Indonesia, hanya *barbershop* yang menjual produk penumbuh bulu Kumis Aing saja yang menyediakan produk *Tshirt* ini. Bahan yang digunakan *Catton Combed.*



Gambar IV.15 *Tshirt*

Sumber : Dokumen Pribadi (diakses 1 Juli2017)