BAB IV. MEDIA & TEKNIS PRODUKSI

IV.1 Media Utama

Media utama *Video Profile* " Mandalagiri Lodong Gejlig " berdurasi kurang lebih 5 menit ini mengangkat tentang Salah satu Sanggar Seni Sekar Galih Lodong Gejlig dan memperkenalkan alat yang digunakan hingga cara memainkannya. Sesuai dengan strategi perancangan dan konsep visual yang telah dibuat, maka media utama yang dalam perancangan media informasi Kesenian Lodong Gejlig ini dengan *video profile*.

IV.1.1 Teknis Produksi

Pra Produksi

Format video digital dengan resolusi *full High Definition* berdurasi ± 5 menit dan dengan aspek ratio *common sizer* 16:9. Karena pemutaran film ini menggunakan media proyektor dan Laptop, maka format film akan dibagi menjadi dua resolusi. Untuk pemutaran dengan proyektor menggunakan resolusi 1920x1280 *pixel* dengan *frame rate* 25fps, sedangkan untuk resolusi DVD adalah 720x576 *pixel*. karena sudut pandangan mata seseorang memiliki sifat horizontal, agar mendapatkan suatu kenyamanan saat menonton.

Dengan Teknik pengambilan gambar yang sesuai dengan apa yang harus disesuaikan, maka berikut Teknik pengambilan gambar yang akan digunakan. Dengan begitu sudut pengambilan gambar atau (*camera angle*) video sebagai berikut :

- *Frog Eye*, Teknik pengambilan gambar dengan ketinggian kamera sejajar dengan dasar (alas) kedudukan obyek atau dengan ketinggian yang lebih rendah dari dasar (alas) kedudukan obyek. Dengan teknik ini dihasilkan satu pemandangan objek yang sangat besar. Biasanya terjadi distorsi perspektif berupa pengecilan ukuran subyek, sehingga menghasilkan kesan keangkuhan, keagungan, dan kekokohan.

- *Low Angle* Sudut pengambilan dari arah bawah obyek sehingga kesan objek jadi membesar.

- *Eye Level* Sudut pengambilan gambar sejajar dengan obyek. Hasilnya memperlihatkan tangkapan pandangan mata seseorang yang berdiri atau pandangan mata seseorang yang mempunyai ketinggian tubuh tepat tingginya sama dengan obyek. Sering disebut dengan normal shot .

- *High Angle* Sudut pengambilan dari atas obyek sehingga kesan obyek jadi mengecil. Selain itu teknik pengambilan gambar ini mempunyai kesan dramatis, yakni kesan kerdil.

- *Bird Eye* Teknik pengambilan gambar yang dilakukan juru kamera dengan ketinggian kamera di atas ketinggian obyek yang direkam. Hasil perekaman teknik ini memperlihatkan lingkungan yang demikian luas dengan benda-benda lain yang tampak di bawah demikian kecil.

- *Slanted* Jenis shot ini merupakan perekaman dengan sudut tidak frontal dari depan atau frontal dari samping obyek, melainkan dari sudut 45‘ dari objek, sehingga obyek yang lain ikut masuk kedalam bingkai rekam.

- *Over Shoulder* Shot ini merupakan versi close-up dari slanted shot sehingga seakan-akan objek lain di-shot dari bahu obyek utama.

Alat yang akan digunakan dalam proses shooting sebagai berikut:

Tabel IV.1 Alat yang digunakan.

Nama Barang	**Gambar**
• Canon 60D EOS 60D dirancang khusus menjadi saingan berat Nikon D90, dengan tambahan screen yang diartikulasikan serta rekaman movie 1080p.	

• Canon 600D (2 Unit) Fitur Full High Definition Movies, dengan titik Auto Focus yang dapat membantu mengambil dari posisi manapun.	
• Lensa Canon 18-135mm memudahkan untuk mengatur framing yang presisi untuk shot dengan sudut yang lebar. • Lensa Canon 55-250mm Mempunyai fitur bayangan warna pada transisi kontras yang keras. • Lensa Canon 50mm kemampuan makro yang kualitasnya sangat bagus.	  

• Lensa Tokina 11-20mm lensa ini merupakan lensa wide angle serbaguna yang memiliki focal lenght 11-20mm.	
• Memory Sandisk 64GB Extreme Pro Video Speed Class 30 (V30) 4, recording video dapat memenuhi standar resolusi tertinggi saat ini. • Tripod Membantu mencapai angle sulit dalam pemotretan Landscape.	 

• Slider Semut DIY 100cm untuk memperhalus movement camera, baik dari segi teknik pengambilan maupun segi sinematografi.	
• Dhrone DJI Mavic Pro menggunakan drone untuk dapat melakukan pemetaan menggunakan jalur udara.	
• Boya Microphone By – M1 Fungsi microphone adalah menangkap gelombang suara dan mengubahnya menjadi arus listrik. Intinya untuk me record suara.	

IV.1.2 Software Penunjang

- Adobe Premiere Pro CC 2017

Digunakan untuk mengedit video

- Adobe Photoshop CC 2017

Digunakan untuk mengedit foto

- Xilisoft Video Converter Ultimate

Digunakan unutuk mengkompres video

IV.1.3 Anggota Tim

- Gilang Saputra Hidayat : Sutradara, Kameramen, Editor
- Ilvan Yushal Hendriawan : Kameramen, Narator
- Nugraha Oktarindo : Kameramen
- Ivan Okta Putra : Drone Handle, Kameramen

- **Produksi**

Setelah tahap pra produksi dilakukan selanjutnya masuk pada perancangan video ini, dikumpulkan materi yang dibutuhkan sehingga dapat dilanjutkan ke tahap produksi mulai dari hari dan jam apa akan dilaksanakannya, pemilihan lokasi hingga tahap mengambil gambar.



Gambar IV.1 Proses pengambilan gambar.

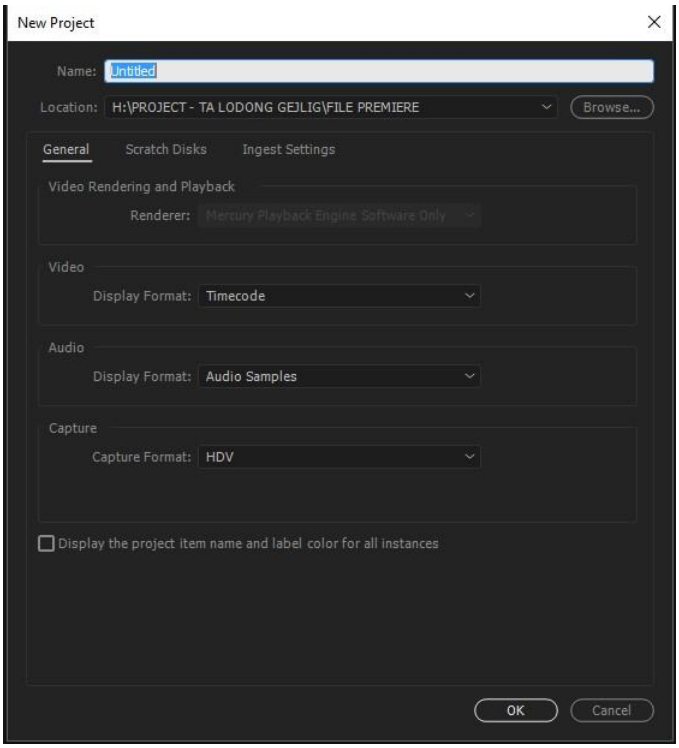
Sumber : Dokumentasi Pribadi, 2017

IV.2 Teknis Produksi Media Pendukung

Media Pendukung sebagian besar dibuat dengan teknik cetak, namun ada beberapa media yang tidak dicetak, hal ini dibuat untuk melakukan promosi di dunia digital seperti sosial media.

IV.3 Teknis Editing

Setelah seluruh proses pengambilan gambar selesai langkah selanjutnya adalah proses editing dimana proses tersebut sangat penting untuk menggabung-gabungkan gambar yang sudah diambil. Editing *video profile* ini menggunakan *software* Adobe Premiere CC 2017 dengan langkah pertama membuat *setting frame*, *import frame*, pemotongan *frame*, *insert frame*, penambahan efek, transisi suara, penambahan teks, ilustrasi musik dan yang terakhir adalah proses *rendering*.



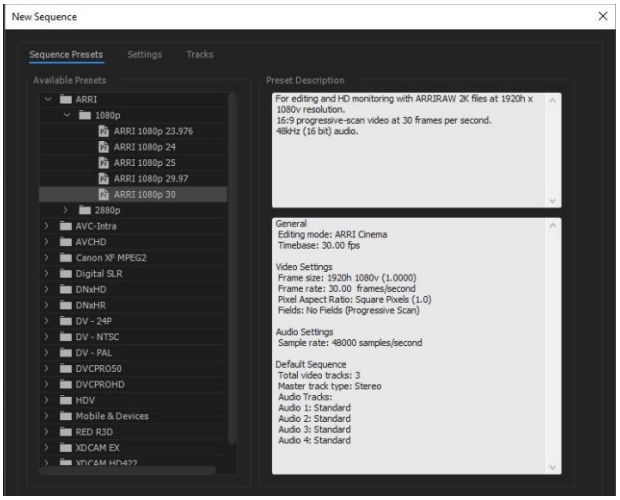
Gambar IV.2 Teknis Editing.

Sumber : Dokumentasi Pribadi, 2017

IV.3.1 *Setting Frame*

Setting frame pada film dokumenter ini adalah Untuk pemutaran dengan proyektor menggunakan resolusi 1920x1280 *pixel* disesuaikan dengan

pengambilan gambar pada saat syuting. Hal ini dilakukan agar kualitas video yang telah diambil tetap maksimal yaitu video *high definiton* (HD).

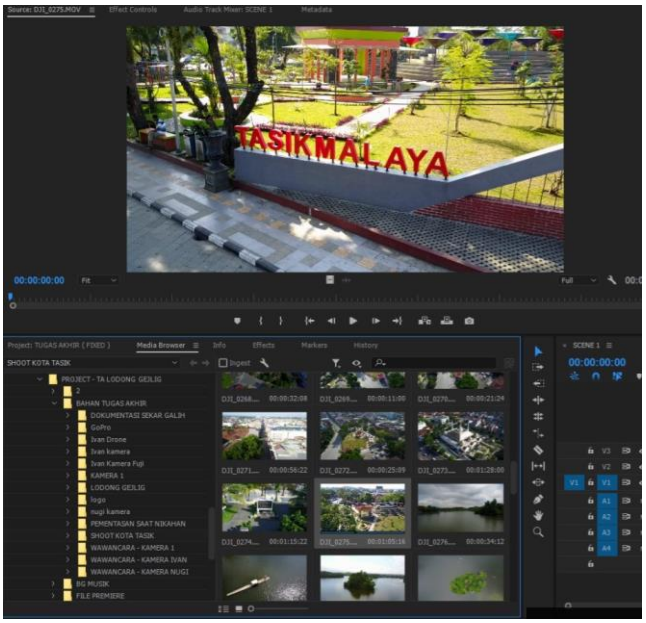


GambarIV.3 Setting Frame.

Sumber : Dokumentasi Pribadi, 2017

IV.3.2 *Import Frame*

Setelah melakukan *setting frame* selanjutnya adalah *import frame* video berdasarkan arahan *storyline* dan *Storyboard* hal ini dilakukan agar dapat mempermudah proses editing.

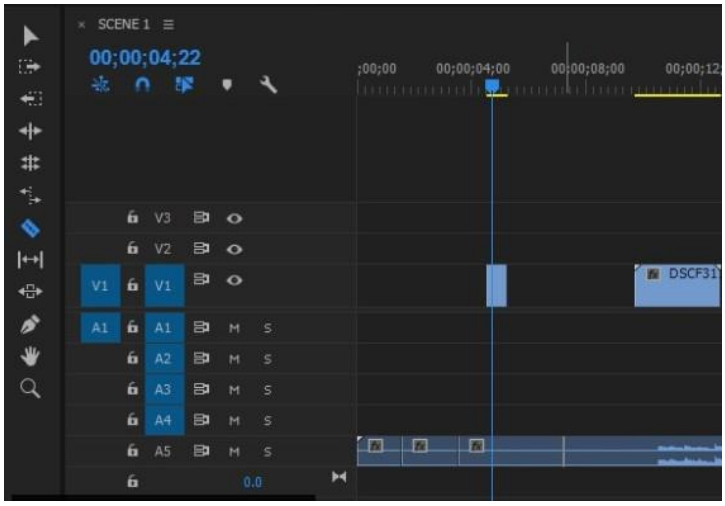


Gambar IV.4 Import Frame.

Sumber : Dokumentasi Pribadi, 2017

IV.3.3 Pemotongan *Frame*

Pemotongan *frame* dilakukan untuk memastikan gambar yang perlu diambil menggunakan *razor tool*.



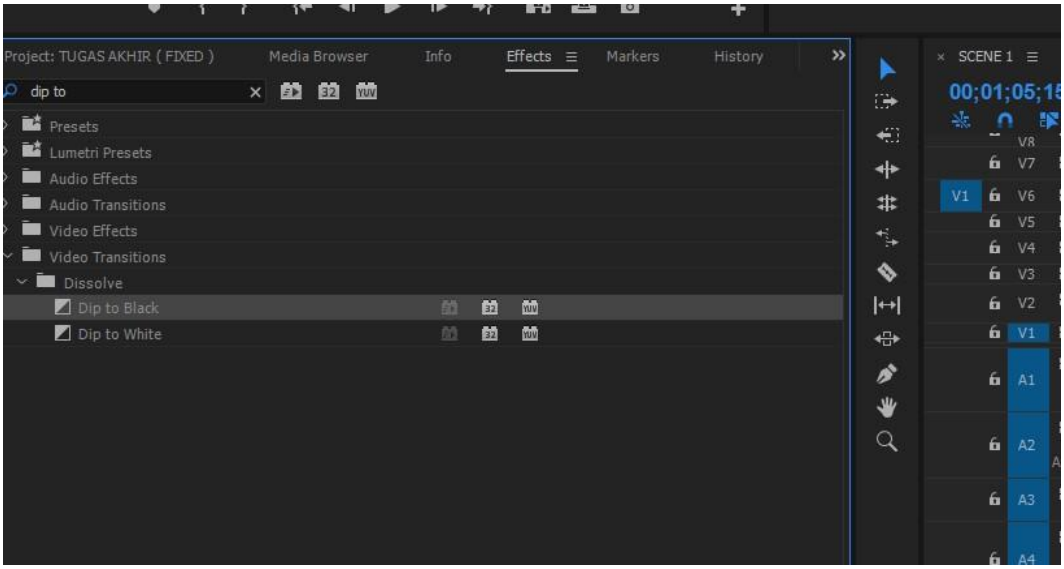
Gambar IV.5 Pemotongan Frame.

Sumber : Dokumentasi Pribadi, 2017

IV.3.4 Penambahan Transisi Video

Penambahan transisi video hal ini digunakan untuk mempermudah atau memperhalus perpindahan gambar agar hasil tidak terlihat seperti gambar yang berpindah secara kasar atau perpindahannya kurang bagus.

Dalam proses editing film ini juga menggunakan teknis *opacity*, *opacity* seringkali berhubungan dengan bagaimana suatu gambar nampak terang atau gelap dengan *background* yang ada. Agar terlihat perpindahan gambar yang halus, misalnya gambar yang tadinya terang kemudian menjadi gelap, dengan cara mengatur penambahan atau pengurangan *opacity* nya. Intinya semakin kecil nilai *opacity*, maka gambar semakin tidak terlihat.

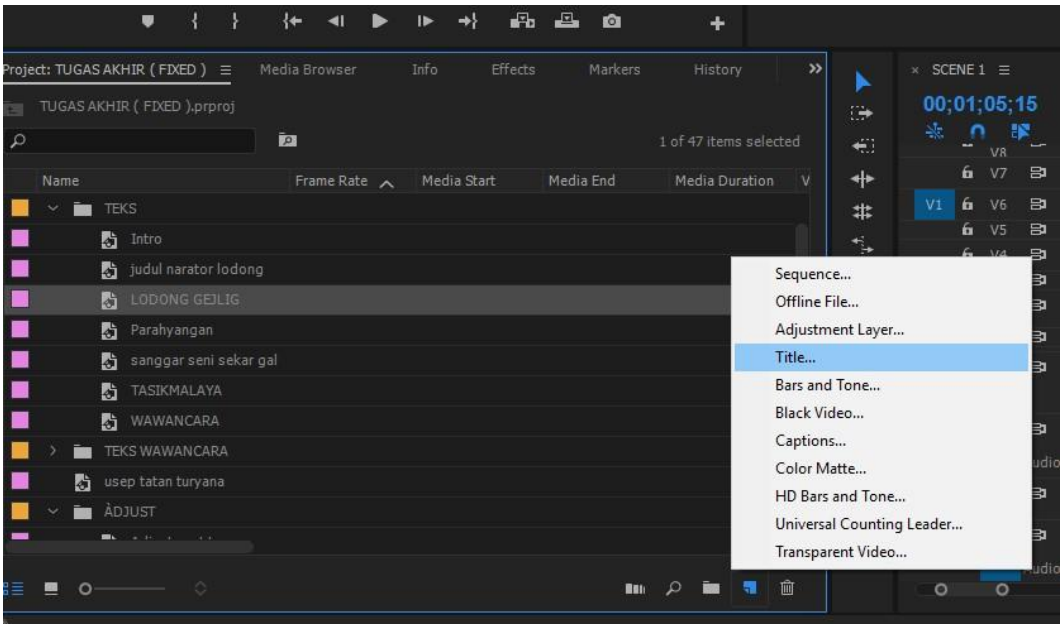


Gambar IV.6 Penambahan Transisi Video.

Sumber : Dokumentasi Pribadi, 2017

IV.3.5 Penambahan Teks

Penambahan teks baik itu digunakan untuk judul, atau *short body* teks judul "Mandalagiri Lodong Gejlig" maupun informasi pada videonya itu sendiri dan *credit tittle* juga akan sangat diperlukan penambahan teks.

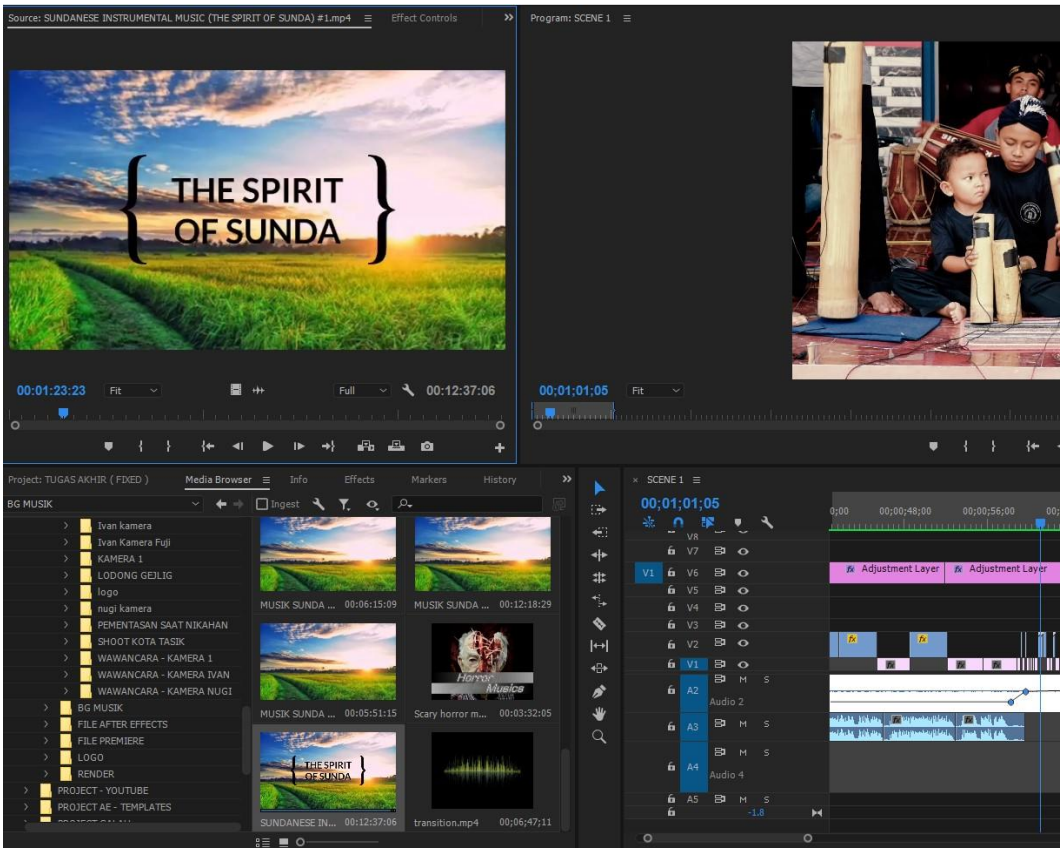


Gambar IV.7 Penambahan Teks.

Sumber : Dokumentasi Pribadi, 2017

IV.3.6 Penambahan Teks Dan Suara

Musik atau suara difungsikan sebagai *backsound* agar dalam pembuatan film dokumenter ini sangat terasa disaat adanya suatu adegan film dan *backsound* ini sangat berkesinambungan sekali dengan film.

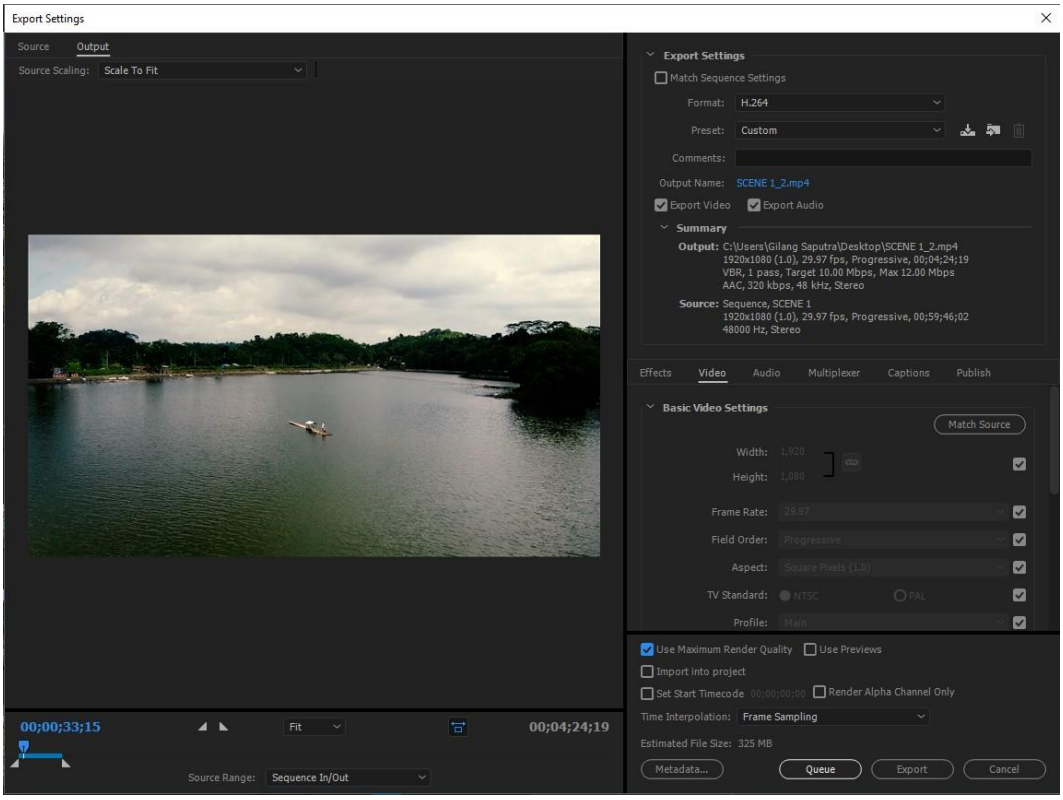


Gambar IV.8 Penambahan Teks Dan Suara.

Sumber : Dokumentasi Pribadi, 2017

IV.3.7 Proses *Rendering*

Pada tahap terakhir adalah proses *rendering* yaitu menjadi sebuah video atau film yang utuh. Dimana satu persatu gambar mulai digabungkan dan di jadikan sebuah *video profile*. Semua ornamen, bahan yang telah dibuat dan disatukan. Teks sebuah cerita video atau musik dengan panjang dan dimodifikasi dan dipaskan hingga ditambahkan *effect* tersebut maka hasil yang akan di *rendering* akan dijadikan satu kesatuan yang harmonis hingga video tersebut utuh atau bisa jadi semua file yang diprogres telah ditampilkan sampai akhir.



Gambar IV.9 Proses Rendering.

Sumber : Dokumentasi Pribadi, 2017

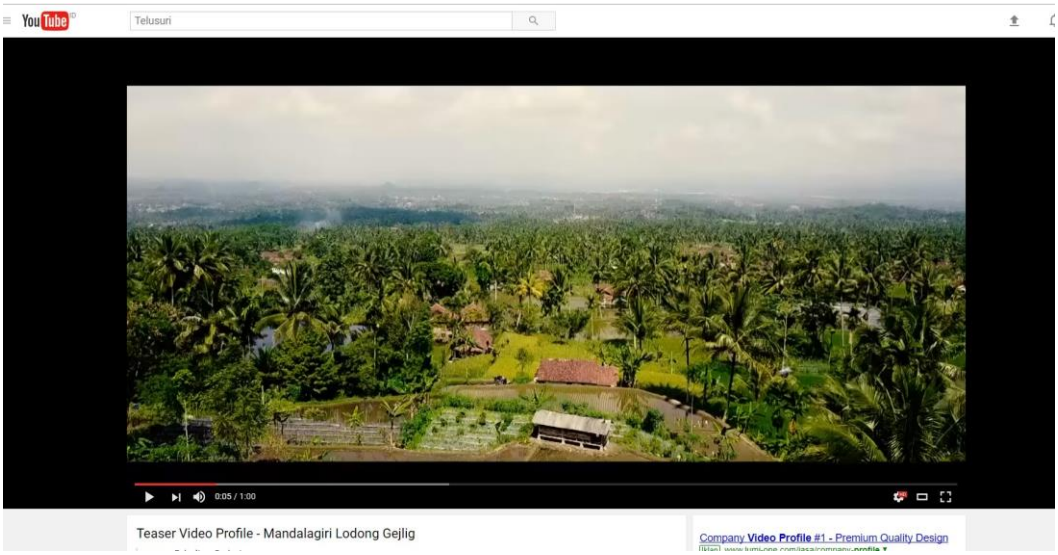
Proses ini adalah proses terakhir untuk menampilkan atau mengubah dari *project save* yang sudah di edit atau sudah dioleh sedemikian rupa sehingga di aplikasi *editing* yang menggunakan *software adobe premiere cc 2017* dari hasil olahan edit tersebut bisa dijadikan berbentuk video seperti mp4 atau avi.

Membangun gambar hingga menjadikan sebuah file di computer yang dalam data file terisi program *rendering* akan muncul detil-detil yang disimpan dalam sebuah file adegan yang sudah jadi.

Rendering disini digabungkan dengan mendeskripsikan sebuah proses dari efek-efek dalam sebuah file video editing.

IV.4 Aplikasi Desain Media Utama

Setelah tahap produksi dilakukan dan telah selesai di *render*. Tahap selanjutnya adalah pengunggahan *Video profile* ini ke *video YouTube*, dengan menyiapkan tampilan awal pada video. Dan menentukan judul dari video tersebut. Berikut adalah aplikasi dari video yang diunggah ke *platform youtube*:



Gambar IV.10 Tampilan Youtube.
Sumber : Dokumentasi Pribadi, 2017

Akses yang didapat adalah video yang secara informatif, mampu memberikan pesan, kesan, dan sejarah Kesenian Lodong Gejlig ini. Sehingga video tersebut bisa membuat lebih dari apa yang diharapkan. Hal tersebut bisa menjadikan sebuah cuplikan yang menarik. Video tentang Mandalagiri Lodong Gejlig ini diputar secara terus menerus. Hingga khalayak sasaran bisa menjadi atau ikut serta menginformasikan kepada sesamanya.

Video yang ditampilkan memulai cerita tentang bagaimana seorang seniman bisa bertahan untuk memperkenalkan kepada masyarakat luas bahkan untuk anak-anak. Sehingga video ini sedikitnya ada cuplikan dramatis, atau nuansa sedih dan senang ketika menonton video tersebut.

Dan berikut ini adalah tampilan *Screen Shoot Video Profile* "Mandalagiri Lodong Gejlig" Sebagai media utama:



Gambar IV.11 Tampilan Media Utama.

Sumber : Dokumentasi Pribadi, 2017

IV.5 Media Pendukung

Media Pendukung sebagian besar dibuat dengan teknik cetak, namun ada beberapa media yang tidak dicetak, hal ini dibuat untuk melakukan promosi di dunia digital seperti sosial media.

IV.5.1 *X-Banner*

X-Banner ini digunakan sebagai sarana promosi dari media utama yang telah dibuat. Banner ini juga bisa memuat informasi – informasi lainnya. X-Banner ini akan ditempatkan di bagian depan pameran, *event*, dan di berbagai tempat lain. X-banner ini dirancang agar orang tertarik dan diharapkan mampu mengarahkan ke media utama. Pada media X-banner ini menggunakan teks berupa *tagline "*Enjoy the music save the culture*"* dimana bertujuan untuk memberikan informasi pada masyarakat bahwa kita bangga mempunyai seni dan budaya yang banyak hingga kita tidak lupa identitas kita yang sebenarnya.



Gambar IV.12 Visual X Banner.

Sumber : Dokumentasi Pribadi, 2017

Ukuran dan Teknis Media

Format : Potrait

Ukuran : 60cm x 160cm

Teknis Produksi : Digital Printing

IV.5.2 Poster

Poster digunakan sebagai media pendukung untuk mempromosikan halaman web yang telah dibuat, untuk media poster ini dibagi menjadi 2 bentuk yaitu poster cetak dan poster digital. Untuk poster cetak ditempel dan diletakan di tempat-tempat yang strategis. Poster dibuat menggunakan latar yang sama pada papan utama, namun dengan persepektif yang berbeda. Hal ini dimaksudkan untuk membangun keselarasan antara media utama dan pendukung.



Gambar IV.13 Visual Poster.

Sumber : Dokumentasi Pribadi, 2017

Poster ini yang nantinya akan ditempelkan disekolah sekolah dan disebarluaskan melalui poster cetak ini, sehingga khalayak sasaran merasa penasaran kepada

acara tersebut dan merasa ingin menonton Mandalagiri Lodong Gejlig ini. Pada kesempatan yang sama yang nantinya ditempelkan pada dinding dinding kampus,



Gambar IV.14 Poster..

Sumber : Dokumentasi Pribadi, 2017

Ukuran dan Teknis Media

Format : Potrait

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

Material: Art Paper

Teknis Produksi : Digital Printing

IV.5.3 *Sticker*

Sticker ini digunakan sebagai media promosi untuk mengarahkan pada media utama. Jika *sticker* ini ditempel di kendaraan umum seperti mobil atau motor pribadi, maka secara tidak langsung orang-orang pun akan mengetahui mengenai keberadaan media utama dari perancangan ini. Sehingga diharapkan masyarakat pun akan tertarik untuk menggunakan *sticker* ini di properti pribadinya.

Stiker banyak digunakan sebagai produk, industry pengguna stiker mampu mendorong untuk memenuhi tuntan, tetapi pada stiker ini tujuannya yaitu untuk *reminding* sehingga khalayak sasaran selalu mengingat bahwa telah melihat pertunjukan tersebut sehingga bisa menjadi daya tarik pengingat.



Gambar IV.15 Visual Sticker.

Sumber : Dokumentasi Pribadi, 2017

Ukuran dan Teknis Media

Format : Landscape

Ukuran : 4cm x 3,5cm dan 8cm x 4,5cm

Material: Cromo laminasi doff

Format pada stiker ini yang nantinya akan dibagikan pada saat pementasan di acara *Tasikmalaya Creative Festival* yang akan dibuka stand dan membagikan sticker gratis untuk para remaja akhir atau masyarakat umum yang menyaksikan secara langsung acara tersebut.

Pada media ini digunakan dalam proses dengan tujuan untuk mengingat acara tersebut dengan screening pada acara yang akan digelar. Untuk kesempatan itu penonton yang akan dibagikan diharapkan mengingat bahwa budaya lokal sedikitnya tidak akan terjadi untuk menjadikan daya tarik mengingat.

Dibuat dengan bahan anti air, sehingga dapat bisa ditempel dimanapun. Stiker dibuat dan dilakukan dengan cetak offset atau dicetak digital. Kelebihan nya tergantung tujuannya. Stiker ini *full colour* yang di desain sedemikian rupa,

Lapisan bawah harus dikupas ketika akan menempelkan stiker ke media yang diinginkannya.

Tujuan stiker juga bisa menggabungkan antara kesamaan dari setiap kualitas atau jenis yang digunakan. Untuk material perekat kertas *release* Material pembawa adalah jenis material yang dapat dicetak dan dapat dilapisi oleh bahan bahan karet.

IV.5.4 Kaos



Gambar IV.16 Visual Kaos.
Sumber : Dokumentasi Pribadi, 2017

Kaos menjadi media pendukung yang selalu ada, karena kegunaannya yang bisa dipakai sehari-hari dan dimanapun itu. Kaos bisa dibuat sederhana namun sedikit mencolok untuk menimbulkan rasa penasaran. Kaos dibuat untuk membangun

kecintaan konsumen terhadap produk karena kaos merupakan barang yang selalu di pakai.

Tujuan dibuatnya kaos ini adalah untuk menjadikan *souvenir* yang akan digunakan sebagai daya pengingat yang kuat akan suatu event tertentu. Dan bisa bermanfaat untuk digunakan sehari hari baik *main event* ataupun diluar dari hal tersebut.

Ukuran dan Teknis Media

Format : Potrait

Ukuran : All size

Material: *Cotton combed 30's*

Teknis Produksi : Digital

IV.5.5 Sosial Media

Sosial media membantu setiap pengguna *smartphone* ataupun komputer mendapatkan informasi tentang Kesenian Lodong Gejlig. Selain sebagai pemberi informasi, social media juga menjadi sarana promosi karena mudah dijangkau oleh setiap orang.

Cover Banner Youtube :



Gambar IV.17 Visual Youtube.

Sumber : Dokumentasi Pribadi, 2017

Cover Banner Facebook :



Gambar IV.18 Visual Facebook.

Sumber : Dokumentasi Pribadi, 2017

IV.5.6 *Name Tag*

Name Tag untuk tanda pengenal panitia penyelenggara di acara tersebut.



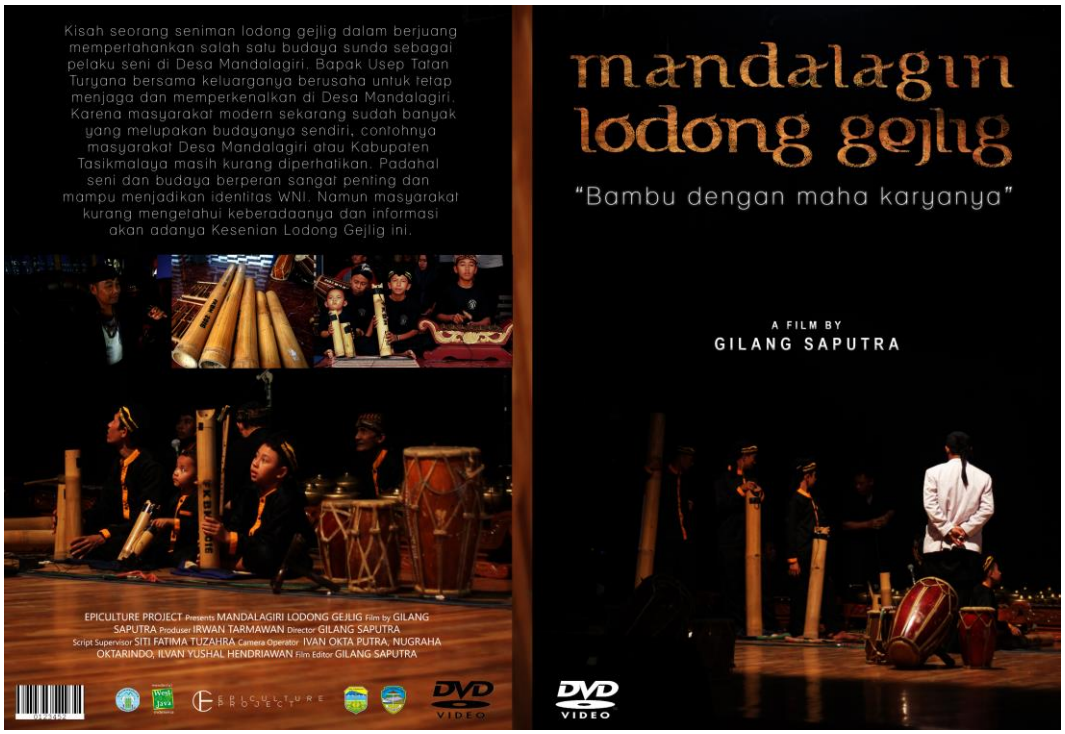
Gambar IV.19 Visual Name Tag.

Sumber : Dokumentasi Pribadi, 2017

IV.5.7 DVD

DVD *case* berbahan plastik mengikuti ukuran DVD pada umumya, bahan yang digunakan yaitu bahan *art paper* sedangkan untuk label DVD menggunakan bahan stiker. Nantinya akan diberikan kepada pihak yang bekerjasama dalam pembuat video profile ke dinas pariwisata dan kebudayaan Kabupaten Tasikmalaya.

DVD yang akan digunakan memiliki kapasitas penyimpanan 4,7 GB single layer dan dapat dimasukan file video tersebut. Sehingga para remaja akhir dapat menikmati dan menyimpan momen tersebut. Dengan begitu dengan mutu tinggi yang dilengkapi audiotrack dengan format stereo Dolby Digital mampu memberikan suasana lebih kepada khalayak sasaran.



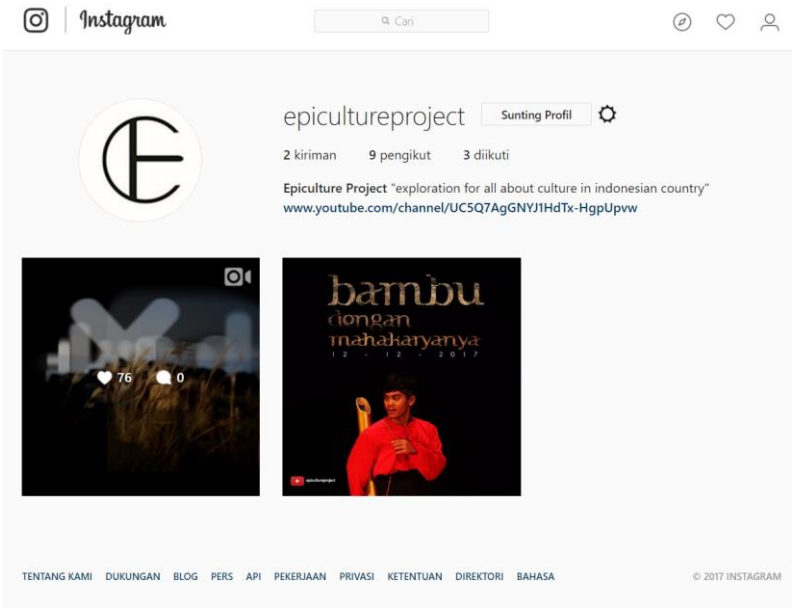
Gambar IV.20 Cover DVD.

Sumber : Dokumentasi Pribadi, 2017

IV.5.8 Media Publikasi Video

- **Instagram**

Untuk memberikan pengenalan kepada khalayak sasaran dengan tepat, maka dibuatlah akun Instagram dengan isi dari poster digital. Agar bisa dilakukan untuk informasi yang bisa tersampaikan oleh para remaja.



Gambar IV.21 Instagram.

Sumber : Dokumentasi Pribadi, 2017

- **Youtube**

Memberi informasi kepada khalayak sasaran dengan video profile Mandalagiri Lodong Gejlig,Karena sangat efektif di kalangan remaja masa kini. Agar bisa dilakukan untuk informasi yang bisa tersampaikan dengan sangat detail.

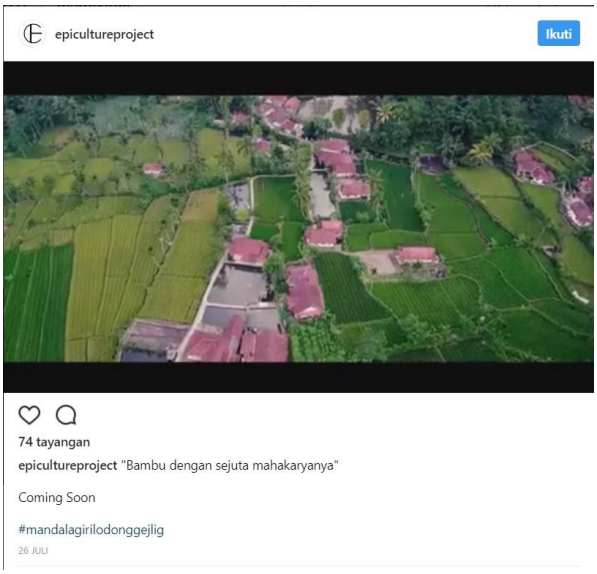


Gambar IV.22 Youtube.

Sumber : Dokumentasi Pribadi, 2017

IV.5.9 Gimmick

Gimmick berbentuk *Teaser video* sengaja dibuat dengan musik yang sangat menghentak, Karena itu menambah daya Tarik penonton agar bisa mendapatkan perhatian saat diadakan event yang ditempatkan di Kota Tasikmalaya.



Gambar IV.23 Gimmick.

Sumber : Dokumentasi Pribadi, 2017