BAB IV
KONSEP TEKNIS PRODUKSI DAN APLIKASI MEDIA

IV.1 Media Utama

Sesuai dengan strategi perancangan dan konsep visual, media utama yang dibuat dalam perancangan kampanye sosial ini adalah video infografis.

IV.1.1.Perangkat Produksi

Pembuatan video infografis ini membutuhkan perangkat komputer dengan spesifikasi :

- *Processor : Intel Core i5-4200u 2.3 Ghz*
- *Intel HD Graphic 520, up to 2112 MB Dynamic Video Memory*
- *Hardisk : 500 Gb HDD*
- *Memory : 12000*
- *RAM : 4GB DDR4 Memory*
- *Motherboard : Gigabyte Technology Co., Ltd*
- *VGA : NVIDIA GeForce GT 630, 2GB*
- *Monitor : Acer Aspire E15*
- *Speaker : Logitech Speaker System Z313*

Komputer berfungsi sebagai alat untuk melakukan proses produksi digital mulai dari modeling hingga rendering. Adapun *software* yang digunakan dalam kampanye ini adalah :

Adobe Illustrator CS6, untuk melakukan proses modeling dan pembuatan desain media pendukung.

Adobe Flash CS6, untuk melakukan proses *animasi, compositing, lighting, dan rendering.*

Adobe Audition CS6, untuk melakukan *proses dubbing*

IV.2 Teknis Produksi

A. Pra Produksi

Pada tahap pra produksi, dilakukan pembuatan konsep yang akan di aplikasikan pada tahap produksi, diantaranya :

Storyline.

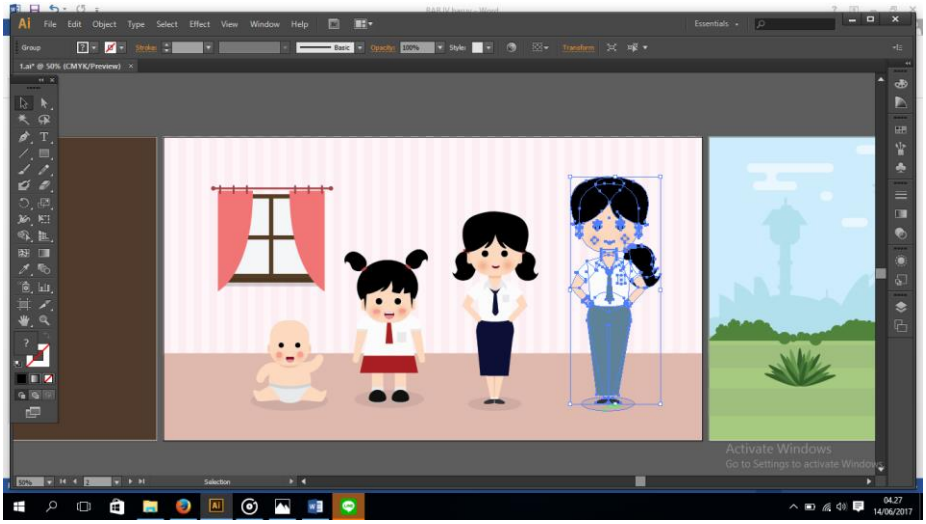
Digunakan untuk membuat urutan cerita yang berkesinambungan atau *continuity.*

Storyboard.

Digunakan untuk mempermudah proses produksi dalam menentukan *angle, layout, efek, dan transisi.*

Pembuatan *Visual Asset.*

Setelah membuat storyboard, selanjutnya adalah membuat ilustrasi digital dengan menggunakan *software Adobe Illustrator CS6*. Pada tahapan ini, konten-konten ilustrasi yang dibutuhkan dalam proses produksi dibuat.



Gambar IV.1 Pembuatan Visual Menggunakan Adobe Illustrator

(Sumber : Dokumentasi Pribadi 2017)

Narasi

Proses pembuatan narasi dilakukan menggunakan Adobe Audition CS6 Narasi dibuat oleh seorang wanita menggunakan *microphone dynamic*di ruangan yang kedap suara.

B. Produksi

Pada tahap produksi, pertama-tama yang dilakukan adalah melakukan *animating* terhadap objek yang dibuat di Adobe Illustrator CS6, pembuatan akan dilakukan di Adobe Flash CS6.



Gambar IV.2 Pembuatan Visual Menggunakan Adobe Flash

(Sumber : Dokumentasi Pribadi 2017)

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



Gambar IV.3 Pembuatan Visual Menggunakan Adobe Flash

(Sumber : Dokumentasi Pribadi 2017)

C. Pasca Produksi

Saat sudah selesai semua ditahap produksi, masuk ke 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.

Proses rendering dilakukan di *Software Adobe After Effect* dengan *Render Setting* seperti berikut :

- *Format : h264 (.mp4)*
- *Video Codec : Animation*
- *Video Channel : RGB*
- *Depth : Millions of Colours+*
- *Color : Premultiplied (Matted)*
- *Audio Sampe Rate : 48 kHz*
- *Audio Channel : Stereo*

Setelah proses pasca produksi selesai, maka video siap untuk dipublikasikan di sekolah-sekolah dan di media internet.



Gambar IV.4 Hasil Visual

(Sumber : Dokumentasi Pribadi 2017)

IV.3 Media Pendukung

Untuk menunjang media utama, maka dibuat beberapa media pendukung sebagai berikut :

Poster Attention

Poster yang dibuat adalah berukuran A3 (29,7x42cm). menggunakan teknik cetak offset menggunakan bahan kertas Art Paper 260 gr *laminasi glossy*. Dicetak menggunakan cetak offset.



Gambar IV.5 Pembuatan Visual Poster Attention

(Sumber : Dokumentasi Pribadi 2017)

Poster Interest

Poster yang dibuat adalah berukuran A3 (29,7x42cm) Art Paper 260 gr laminasi glossy. menggunakan teknik cetak offset menggunakan bahan kertas *Art Paper 260* gr. Dicetak menggunakan *cetak offset.*



Gambar IV.6 Pembuatan Visual Poster Interest

(Sumber : Dokumentasi Pribadi 2017)

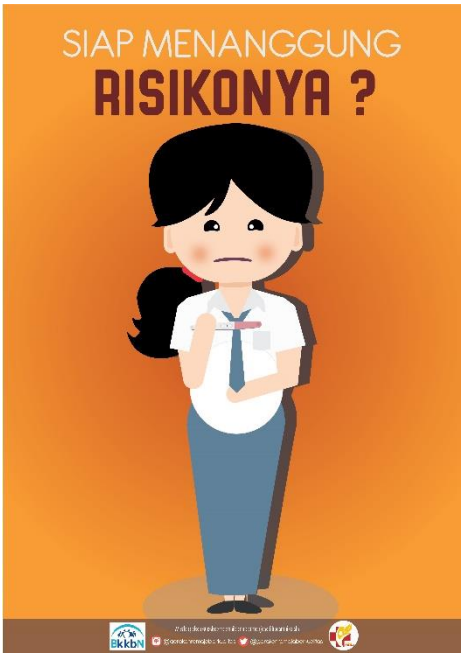
BillBoard

Poster yang dibuat adalah berukuran A3 (29,7x42cm). menggunakan teknik cetak offset menggunakan bahan kertas Art Paper 260 gr *laminasi glossy*. Dicetak menggunakan cetak *offset*.



GambarIV.7 Pembuatan Visual *Billboard Attention*

(Sumber : Dokumentasi Pribadi 2017)



GambarIV.8 Pembuatan Visual *Billboard Attention*

(Sumber : Dokumentasi Pribadi 2017)

X-Banner

X-banner digunakan untuk promosi event Ayo! Jadilah Remaja Berkualitas, Hari Anak Nasional 2017 *photo contest*. *X-banner* dibuat menggunakan bahan luster dicetak dengan teknik cetak digital. Ukuran*X banner* adalah160x60 cm dan *X-banner* mengenai permasalahan risiko kehamilan remaja *X-banner* dibuat menggunakan bahan luster dicetak dengan teknik cetak digital. Ukuran*X banner* adalah 160 x 60 cm.



GambarIV.9 Pembuatan *Visual X-Banner*

(Sumber : Dokumentasi Pribadi 2017)



GambarIV.10 Pembuatan Visual *X-Banner*

(Sumber : Dokumentasi Pribadi 2017)

Spanduk

Spanduk digunakan untuk memeriahkan *event* Ayo! Jadilah Remaja Berkualitas, Hari Anak Nasional 2017 photo contest. Spanduk dibuat menggunakan bahan luster dicetak dengan teknik cetak digital. Spanduk banner adalah 60 x 160 cm.



GambarIV.11 Pembuatan Visual Spanduk

(Sumber : Dokumentasi Pribadi 2017)

Sticker

Sticker digunakan sebagai media pengingat kampanye yang telah dibuat. Sticker dibuat menggunakan kertas Vinyl laminasi doff dengan teknik cetak offset.



GambarIV.12 Pembuatan Visual Sticker

(Sumber : Dokumentasi Pribadi 2017)

Gantungan Kunci

Gantungan kunci digunakan sebagai media pengingat. Memiliki diameter berukuran 4 dan 6 cm terbuat dari bahan *acrylic.*



GambarIV.13 Pembuatan Visual Gantungn Kunci

(Sumber : Dokumentasi Pribadi 2017)

Buku Catatan

Buku catatan yang digunakan berukuran A5 (21x17 cm). Dibuat menggunakan cetak offset. Bahan cover adalah Akasia 150 gr. Isi buku menggunakan bahan HVS 70 gr.



GambarIV.14 Pembuatan Visual Notebook

(Sumber : Dokumentasi Pribadi 2017)

Mug

Mug dibuat menggunakan cetak offset. Bahan mug beling.



GambarIV.15 Pembuatan Visual Mug

(Sumber : Dokumentasi Pribadi 2017)

Botol Minum



GambarIV.16 Pembuatan Visual Botol Minum

(Sumber : Dokumentasi Pribadi 2017)

Kaos

T-shirt dibuat dari bahan Cotton Combed 30s disablon menggunakan bahan poliflex. Teknik produk dilakukan secara digital.



GambarIV.17 Pembuatan Visual Kaos

(Sumber : Dokumentasi Pribadi 2017)

Totebag

Totebag dibuat sebagai bungkus dari merchandise. Terbuat dari kain kanvas dengan ukuran 33cm x 35 cm. Sablon dibuat menggunakan bahan *poliflex*. Teknik produksi dilakukan secara digital.



GambarIV.18 Pembuatan Visual Totebag

(Sumber : Dokumentasi Pribadi 2017)

Topi

Topi dibuat untuk merchandise.



GambarIV.19 Pembuatan Visual Topi

(Sumber : Dokumentasi Pribadi 2017)

Selempang Duta Remaja Berkualitas

Selempang dibuat sebagai merchandise apabila memenangkan kontes pada saat acara berlagsung. Terbuat dari kain satin dengan. Teknik produksi dilakukan secara manual yaitu bordir.



GambarIV.20 Pembuatan Visual Slempang

(Sumber : Dokumentasi Pribadi 2017)

Piagam Penghargaan

Piagam dibuat sebagai merchandise apabila memenangkan kontes pada saat acara berlagsung. Terbuat dari kertas Akasi A4. Teknik produksi dilakukan secara digital.

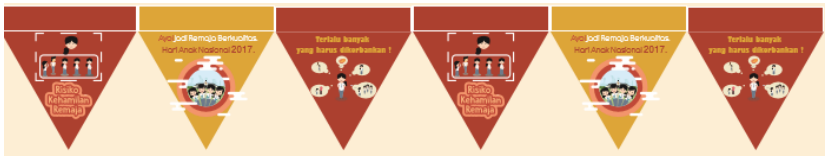


GambarIV.21 Pembuatan Visual Piagam

(Sumber : Dokumentasi Pribadi 2017)

Flag Chain

Flag chain dibuat untuk memeriahkan acara hari anak nasional 2017 dipasang disekitar acara. Terbuat dari kertas *art paper* tipis 160 gr. Teknik produksi dilakukan secara digital.



GambarIV.22 Pembuatan Visual Flag Chain

(Sumber : Dokumentasi Pribadi 2017)

Gimmick

Dibuat mini karakter untuk memberikan *memorable experience* bagi pengunjung pada acara "*Ayo! Jadi Remaja Berkualitas, Hari Anak Nasional 2017*".



GambarIV.23 Pembuatan Visual Gimmick

(Sumber : Dokumentasi Pribadi 2017)