BAB IV. MEDIA DAN TEKNIS PRODUKSI

IV.1 Teknik Produksi

IV.1.1 Pra Produksi

Tahap pra produksi adalah tahapan dimana konsep dan ide dibuat, tahapan ini adalah pondasi dari keseluruhan proses perancangan. Ada beberapa hal yang dilakukan pada tahapan ini yaitu :

- Pencarian referensi visual ataupun karya.
- Pembuatan *storyline*, untuk memudahkan dalam membuat rangkain cerita.
- Pembuatan sketsa karakter untuk memudahkan dalam proses digitalisasi.
- Pembuatan *storyboard* untuk memudahkan dalam menentukan *layout* dan *angle* dari desain. Karakter berupa sketsa kasar, karena sketsa detail telah dilakukan pada tahap sebelumnya.

Berikut adalah contoh sketsa karakter manusia yang telah di buat :



Gambar IV.1 Sketsa karakter manusia

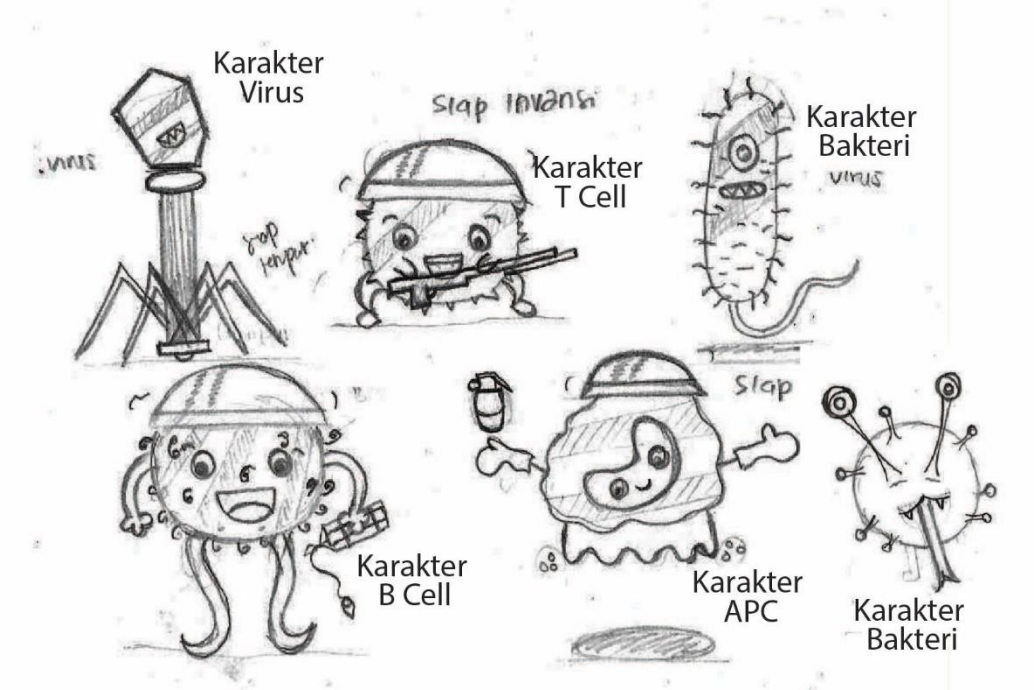
Sumber : Data Pribadi



Gambar IV.2 Sketsa adegan karakter manusia

Sumber : Data Pribadi

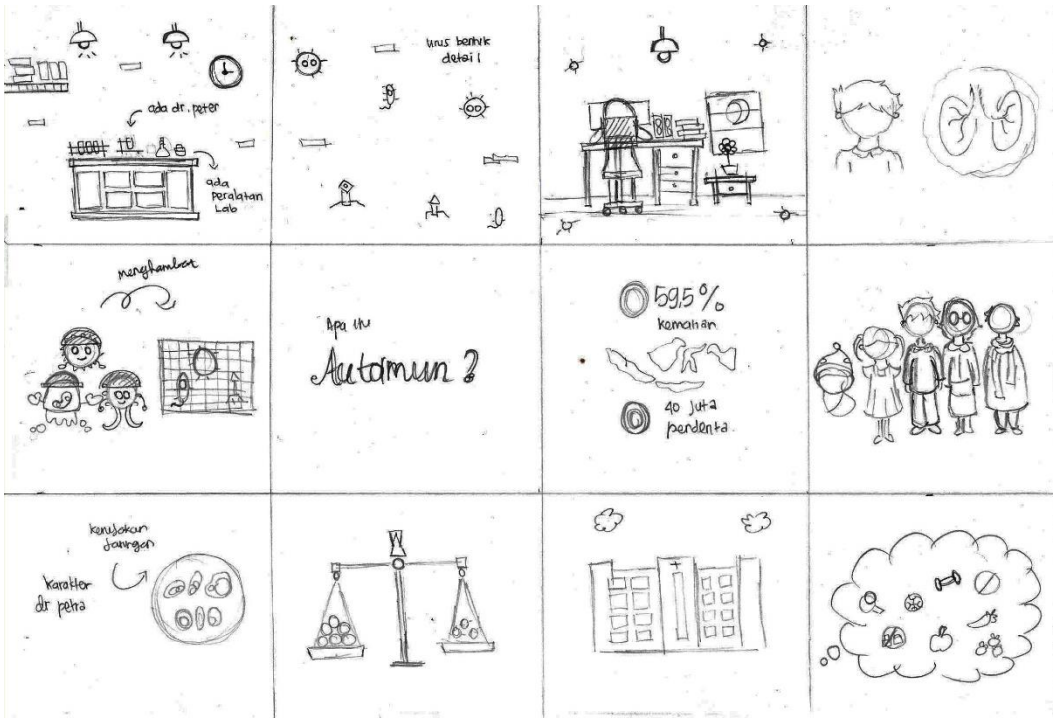
Berikut adalah contoh sketsa karakter sistem imun, virus dan bakteri yang telah di buat :



Gambar IV.3 Sketsa virus dan bakteri

Sumber : Data Pribadi

Berikut adalah tampilan *storyboard* yang telah di buat :



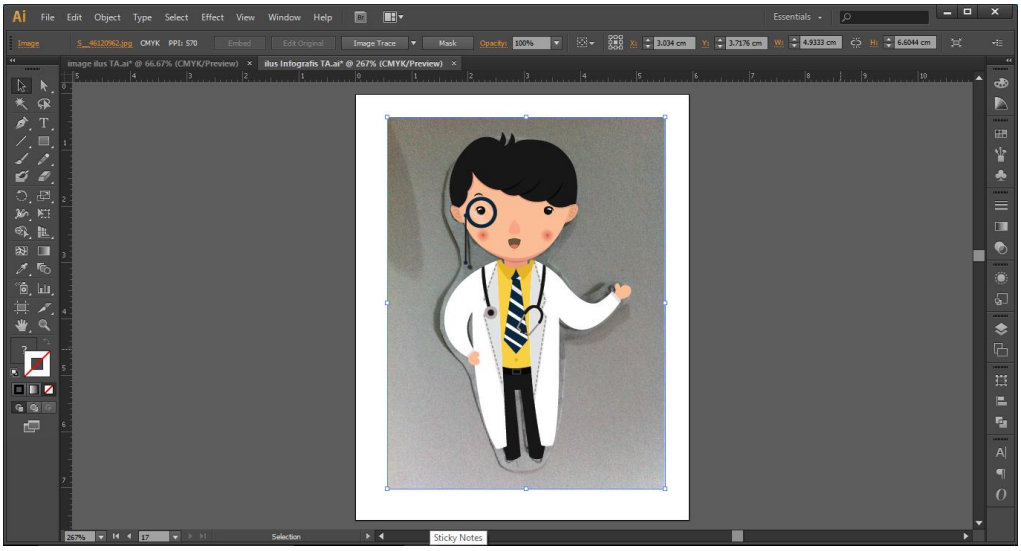
Gambar IV.4 *Storyboard*

Sumber : Data Pribadi

IV.1.2 Produksi

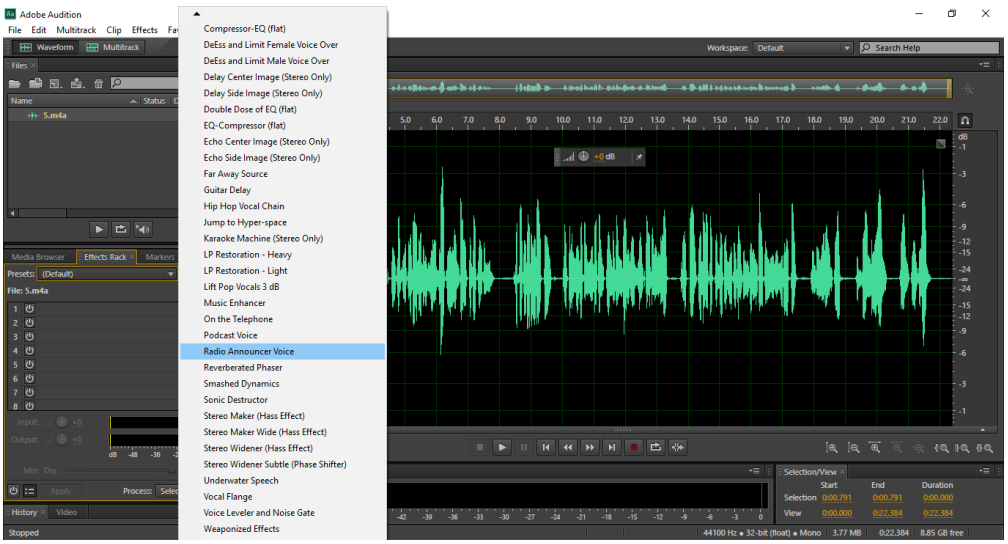
Tahap produksi adalah tahapan dimana konsep, ide, *storyline* serta sketsa yang telah disusun sebelumnya direalisasikan. Berikut adalah beberapa hal yang dilakukan pada tahap produksi :

- Pembuatan visualisasi digital melalui *trashing* dari sketsa yang telah dibuat pada tahapan pra produksi. *Software* yang digunakan adalah Adobe Ilustrator CS6. *Color mode* yang digunakan untuk media utama adalah RGB, karena karya tidak akan dicetak dan berupa *file* digital, berbeda dengan media pendukung kampanye yang sebagian menggunakan *color mode* CMYK, dengan resolusi atau *raster effects* 300ppi (*high resolution*), resolusi tertinggi untuk menghasilkan *image* yang maksimal. Tahapan ini adalah tahapan awal persiapan semua visual yang digunakan.



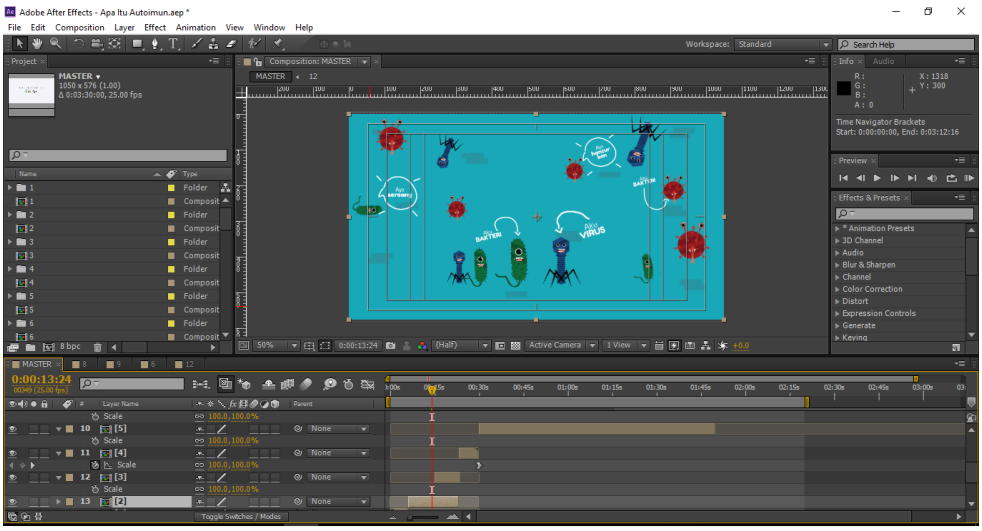
Gambar IV.5 Digitalisasi sketsa.
Sumber : Data Pribadi

- Tahapan selanjutnya adalah proses *editing* audio yang berfungsi sebagai narasi ke dalam video infografis. Proses *editing* audio dilakukan di *software* Adobe Audition CS6. Audio narasi diberikan *effect* "*Radio Announcer Voice.*" Tahapan ini adalah tahapan awal persiapan semua audio narasi yang digunakan, untuk memastikan suara tidak pecah dan tidak ada *noise* pada file suara.



Gambar IV.6 Proses *editing* audio.
Sumber : Data Pribadi

- Setelah semua elemen visual yang dibutuhkan telah berbentuk digital, maka tahapan selanjutnya adalah proses animasi ilustrasi menggunakan *software* Adobe After Effect CS6. Image harus berbentuk .png.



Gambar IV.7 Proses *animating*
Sumber : Data Pribadi

- Selanjutnya dilakukan proses *sound scouring* untuk memasukkan audio berupa narasi dan musik ilustrasi pada tampilan yang sudah diberi animasi.



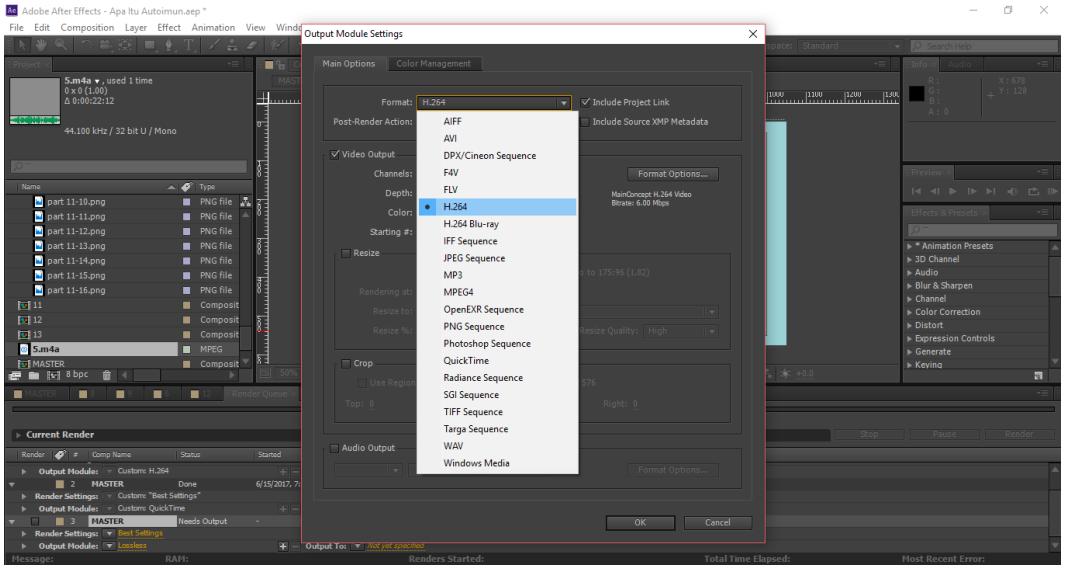
Gambar IV.8 Proses *sound scouring*
Sumber : Data Pribadi

IV.1.3 Pasca Produksi

Pada tahapan pasca produksi, yang dilakukan adalah proses *rendering*, yaitu proses penggabungan berbagai elemen yang ada dalam *timeline* seperti, ilustrasi, text, audio menjadi satu kesatuan video yang utuh.

Proses rendering dilakukan di *software* Adobe After Effect CS 6 dengan *render setting* sebagai 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



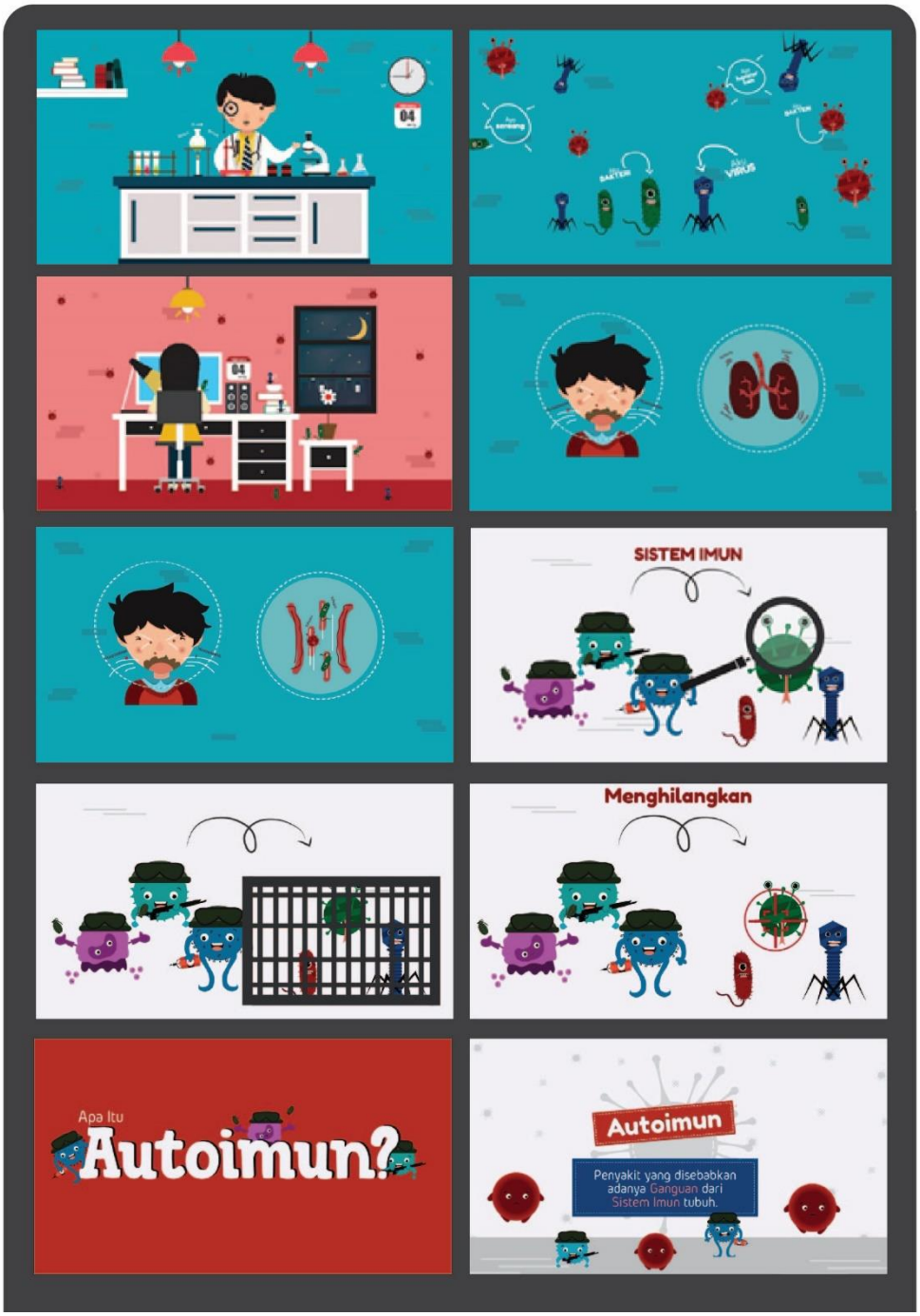
Gambar IV.9 Proses *rendering*
Sumber : Data Pribadi

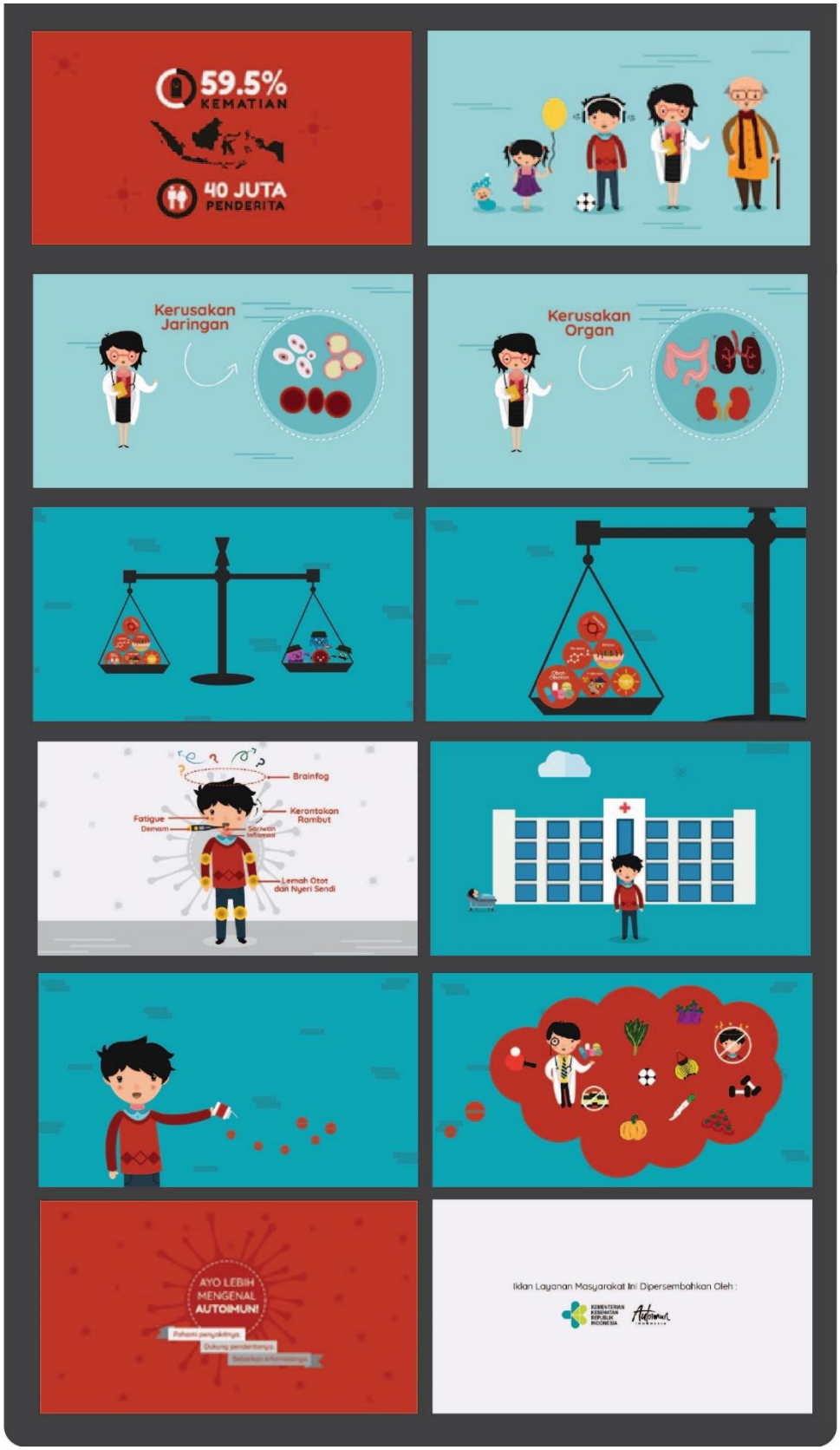
Setelah proses *rendering* selesai, maka media utama sudah dapat dipublikasikan ke khalayak sasaran. Media utama ini termasuk kedalam media tahapan *search.*

IV.2 Konsep Media dan Desain

IV.2.1 Media Utama

Berikut adalah tampilan *screen shoot* video infografis sebagai media utama kampanye sosial "Apa Itu Autoimun?":





Gambar IV.10 Media utama
Sumber : Data Pribadi

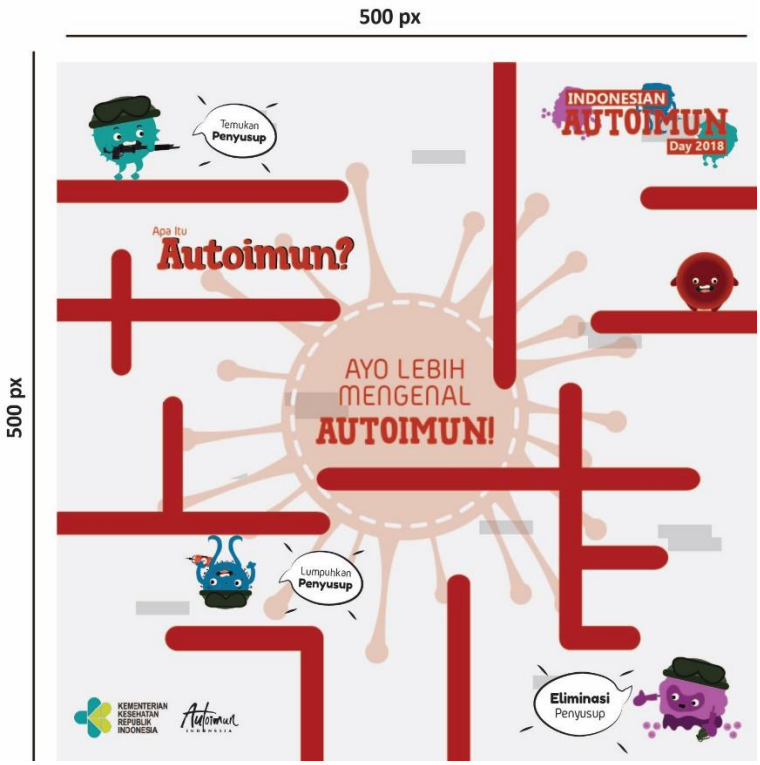
Media utama video infografis akan di-*publish* di berbagai media sosial dan di media luar ruang yaitu *billboard* di jalan raya dan iklan TV, sebagai Iklan Layanan Masyarakat yang dibawahi oleh Kementrian Kesehatan RI.

IV.2.1 Media Pendukung

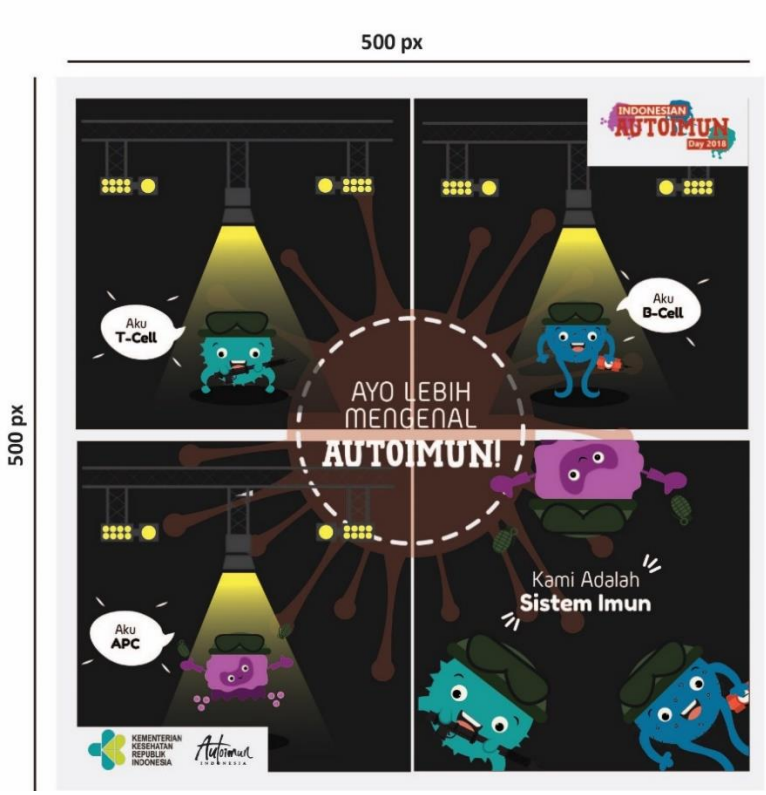
Berikut adalah media pendukung dalam kampanye sosial Autoimun :

- Media Pendukung *Interest* - Poster

Media pendukung poster akan ada di tahap pada tahap *attention* bersifat digital, berukuran 500 x 500 px dengan resolusi atau *raster effects* 300ppi (*high resolution*) *color mode* RGB, disebarkan di akun media sosial milik Autoimun, dan akun *public figure* dengan jumlah *follower* yang banyak . Poster digital berjumlah dua buah keduanya berfungsi sebagai *stopping power*, divisualisasikan berbentuk *games* dan komik strip.



Gambar IV.11 Poster digital tahap *attention* 1
Sumber : Data Pribadi



Gambar IV.12 Poster digital tahap *attention* 2
Sumber : Data Pribadi

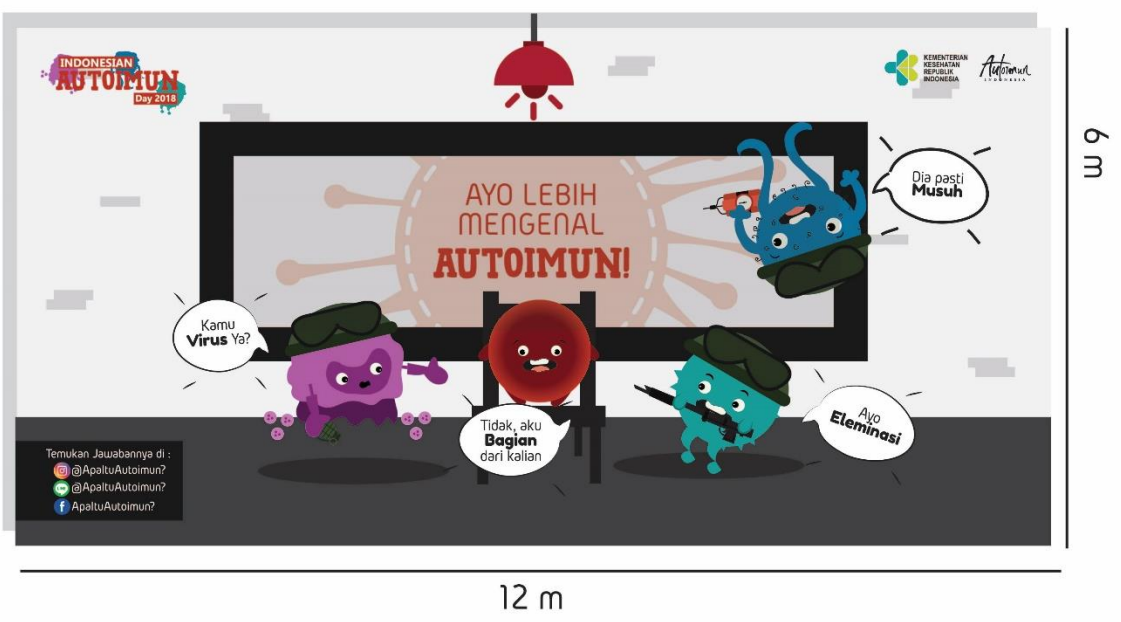
Berikut adalah tampilan aplikasi media poster pada salah satu akun media sosial "ApaItuAutoimun?".



Gambar IV.13 Aplikasi poster digital tahap *Attention*
Sumber : Data Pribadi

• Media Pendukung *Interest - Billboard*

Billboard berukuran 6 m x 12 m, berbahan dasar Flexi China, menggunakan teknik cetak *offset* akan ditempatkan di daerah ramai dan rawan kemacetan. *Billboard* termasuk kedalam media pendukung tahap *attention.*



Gambar IV.14 *Billboard* Apa itu Autoimun?
Sumber : Data Pribadi

• Media Pendukung *Interest* – Poster *Indonesian Autoimun Day* 2018

Sedangkan poster pada tahapan *interest* yang menginformasikan *event Indonesian* Autoimun *Day* 2018 akan ditempatkan di lingkungan yang bersinggungan dengan khalayak sasaran.

Poster dibuat dengan ukuran A3, ukuran ideal yang tetap menarik perhatian dan tidak menghabiskan tempat, diproduksi dengan menggunakan mesin cetak *offset* karena poster akan diproduksi dalam jumlah banyak.



Gambar IV.15 Poster *Indonesian* Autoimun *Day* 2018
Sumber : Data Pribadi

• Media Pendukung *Interest* - Sticker LINE

Stiker line yang akan dibuat berukuran 320 x 280px dengan resolusi 300 dpi, stiker ini merupakan media tahap *interest* dan berlaku selama 1 tahun, sampai acara *Indonesian* Autoimun *Day* di tahun berikutnya, didapatkan dengan cara menambahkan *official account* media sosial LINE "ApaItuAutoimun".



Gambar IV.16 Stiker Line
Sumber : Data Pribadi

Berikut adalah tampilan stiker LINE dalam media aplikasinya :



Gambar IV.17 Tampilan stiker Line
Sumber : Data Pribadi

• Media Pendukung *Action - X-banner*

X-banner dengan bahan luster dan ukuran 160 cm x 60 cm, akan ditempatkan di daerah strategis di acara *"Indonesian Autoimunne Day* 2018". *X-Banner* berisikan informasi singkat tentang autoimun yang menghantarkan khalayak ke akun media sosial "ApaItuAutoimun", sedangkan *X-banner* yang lain berfungsi untuk mempromosikan stiker LINE yang merupakan media pendukung dengan durasi keberadaan yang lama, sampai di tahun berikutnya.

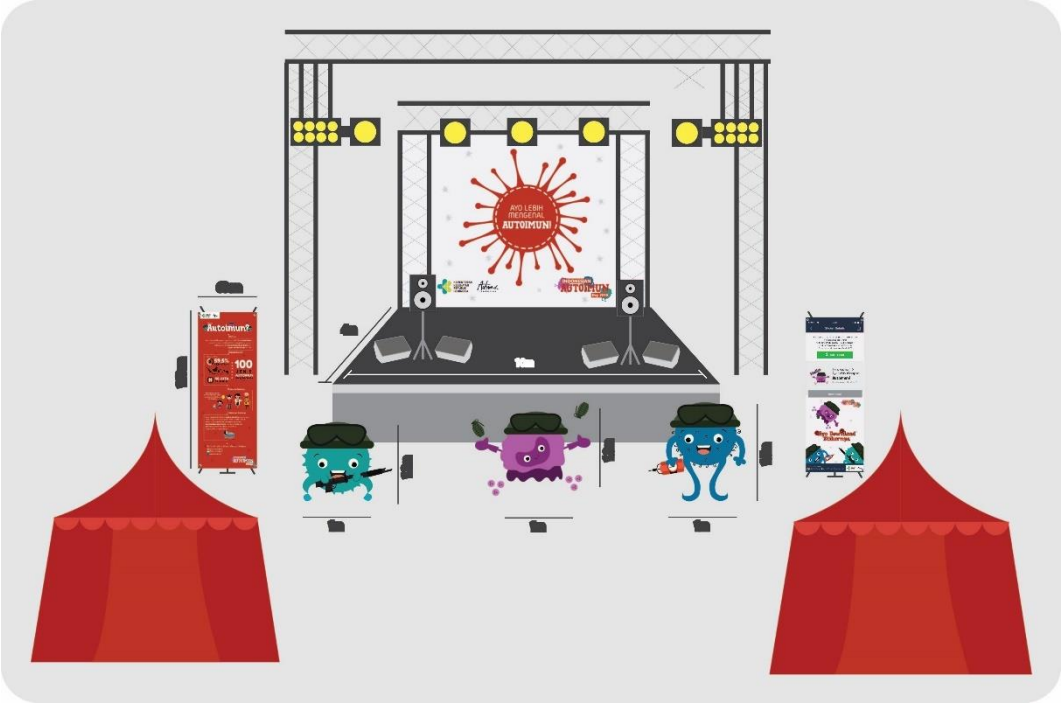


Gambar IV.18 *X-Banner*
Sumber : Data Pribadi

• Media Pendukung *Action – Event Indonesian* Autoimun *Day* 2018

Event "*Indonesia* Autoimun *Day 2018*", terdiri dari lomba lari marathon, sosialisasi penyakit Autoimun dari beberapa dokter spesialis Autoimun, dan sesi berbagi pengalaman dari penderita Autoimun. Di lokasi sekitar acara akan ada tenda-tenda yang berjualan makanan dan minuman organik.

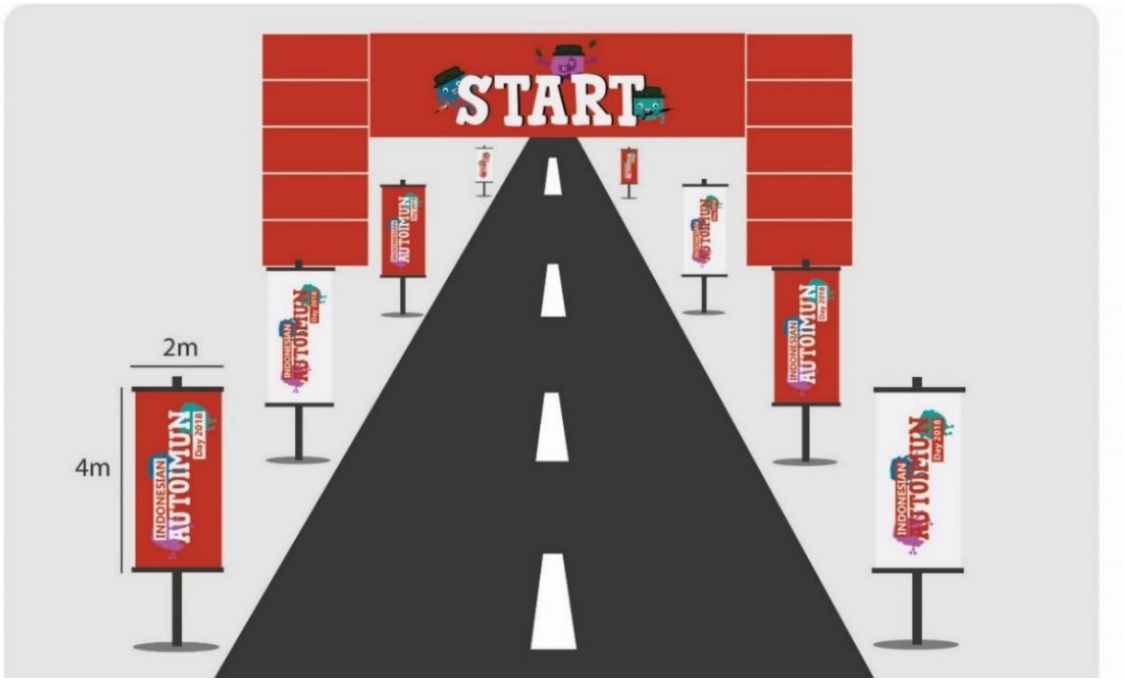
Lebar *stage event* berukuran 10m x 4m x 1m, dilengkapi dengan *lighting* dan *sound system. Background stage* berisikan logo *event*, logo *mandatory*, berukuran 10m x 6m, terbuat dari bahan korea. Dibawah *stage* akan ada karakter sistem imun yaitu, *T-Cell, B-Cell,* dan *APC.* Karakter tersebut dibuat dengan ukuran 1m x tinggi menyesuaikan, dibuat dari bahan sticker vinyl laminasi doff yang ditempel pada papan kayu, juga akan ada *X-Banner* Autoimun dan Stiker LINE. Sekitar *stage* dipenuhi *booth* berwarna merah yang merupakan warna dominan pada kampanye sosial ini. Berikut adalah tampilan lokasi sekitar *stage event :*



Gambar IV.19 Area *stage event*

Sumber : Data Pribadi

Untuk area lomba lari, akan ada *gate start dan finish,* dan sepanjang jalan akan ada baliho berukuran 4m x 2m yang berisikan logo *event,* terbuat dari bahan korea. Berikut adalah tampilan lokasi sekitar arena lari marathon :



Gambar IV.20 Area lari maraton

Sumber : Data Pribadi

• Media pendukung *Interest* - *Merchandise "Indonesian Autoimune Day* 2018"

Merchandise terdiri dari t-*shirt, tote bag*, handuk, topi, *note book* yang diberikan infomasi singkat terkait autoimun, *tumbler*, mug, gantungan pin, pin, stiker. *Merchandise* berbentuk t-*shirt, tote bag*, handuk, topi, *note book,* mug dan *tumbler* diberikan sebagai *doorprize* acara dan partisipan lomba lari maraton, sedangkan *merchandise* berbentuk gantungan kunci, pin, stiker, dan *note book* diberikan secara gratis kepada seluruh pengunjung acara.

T-Shirt

Jenis : Media pendukung *Share*

Ukuran : *All Size*

Material : *Cotton viscose*

Teknis Produksi : Sablon Digital - *Polyfex*

Penggunaan *Cotton viscose* dikarenakan karakteristik jenis kain ini yang lembut dan mudah menyerap keringat walaupun dengan harga yang relatif murah. Sedangkan *t-Shirt* dengan ukuran *all size*, memudahkan panitia acara dalam distribusi *t-shirt.* Teknik sablon digital dipilih dengan alasan prosesnya yang lebih cepat di bandingkan Teknik sablon manual, dengan jenis sablon *polyfex* dipilih dengan alasan hasil sablonnya yang tahan lama, walaupun dalam bahan akan sulit ketika disetrika.



Gambar IV.21 *T-Shirt*
Sumber : Data Pribadi

Totebag

Jenis	: Media pendukung *Share*
Ukuran	: 29.7 cm x 21 cm
Material	: Kain kanvas
Teknis Produksi	: Sablon Digital - *Polyfex*

Tote bag dibuat dengan dua desain yang berbeda dengan tujuan untuk membedakan *totebag* dengan isi *merchandise* yang bersifat gratis dan diberikan kepada seluruh pengunjung acara dengan *tote bag* yang berisi *merchandise* lengkap yang diberikan sebagai *doorprize* acara dan partisipan lomba lari maraton.

Penggunaan bahan kanvas karena kain jenis ini merupakan kain yang direkomendasikan untuk membuat *tote bag*, memiliki tekstur kain yang halus, tebal dan tidak kaku dibandingkan dengan kain untuk bahan *tote bag* yang lain.



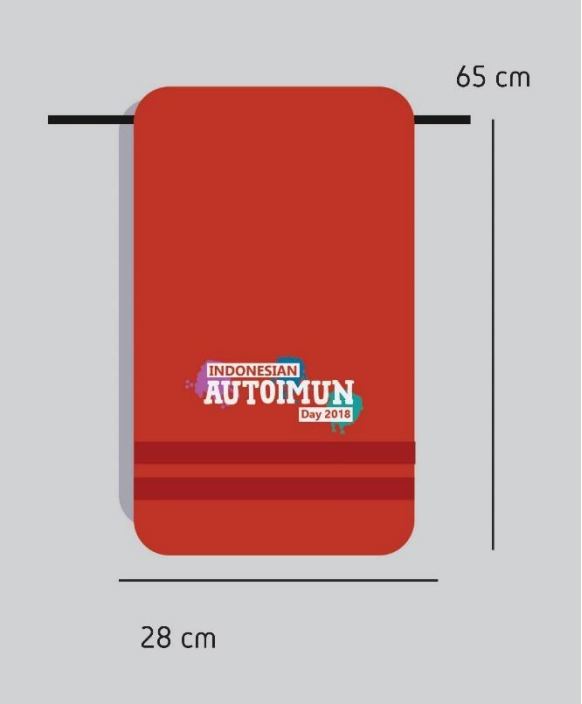
Gambar IV.22 *Tote Bag*
Sumber : Data Pribadi

Handuk

Jenis	: Media pendukung *Share*
Ukuran	: 28 cm x 65 cm
Material	: Kain handuk - Terry
Teknis Produksi	: Bordir mesin digital

Merchandise berbentuk handuk merupakan *merchandise* yang tepat diberikan dalam acara lomba lari maraton. Kain berbahan Terry merupakan jenis kain handuk dengan bahan terbaik yang bias mengeringkan tubuh dengan cepat, karena memiliki daya serap tinggi.

Penggunaan teknis produksi bordir mesin digital dengan menggunakan komputer dipilih dengan tujuan agar hasil produksi lebih cepat dan desain dapat diaplikasikan dengan lebih akurat.



Gambar IV.23 Handuk
Sumber : Data Pribadi

Topi

Jenis : Media pendukung *Share*

Ukuran : 28 cm x 65 cm

Material : Kain Raffel

Teknis Produksi : Bordir mesin digital

Merchandise berbentuk topi juga merupakan *merchandise* yang tepat diberikan dalam acara lomba lari maraton, melindungi dari panas ketika peserta mengililingi arena lari. Kain berbahan Terry merupakan jenis kain handuk dengan bahan terbaik yang bias mengeringkan tubuh dengan cepat, karena memiliki daya serap tinggi.

Penggunaan teknis produksi bordir mesin digital dengan menggunakan komputer dipilih dengan tujuan agar hasil produksi lebih cepat dan desain dapat diaplikasikan dengan lebih akurat.



Gambar IV.24 Topi
Sumber : Data Pribadi

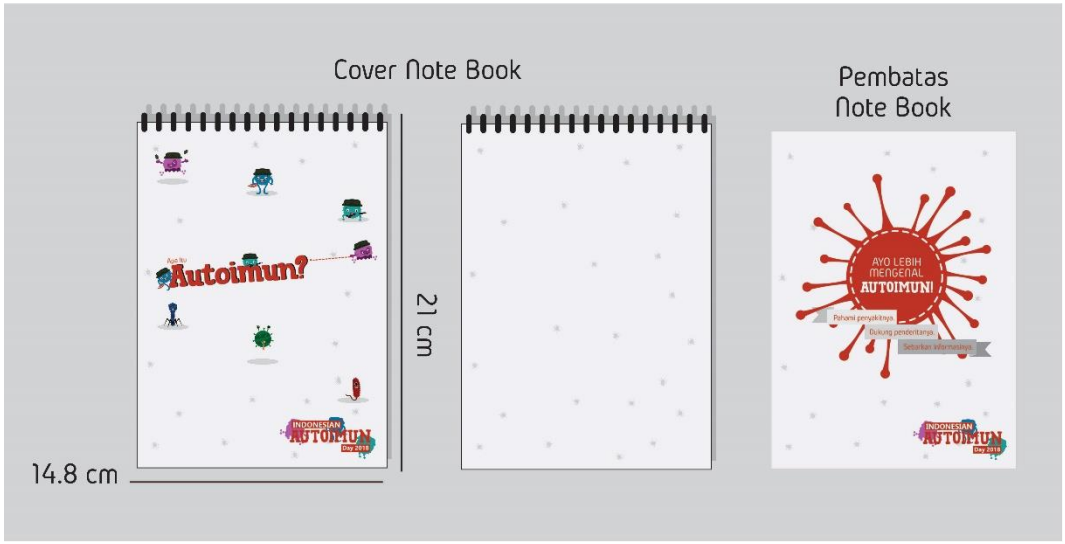
Note Book

Jenis	: Media pendukung *Share*
Ukuran	: 14,8 x 21cm (A5)
Material	: *Cover* = *Art paper* 230 gr laminasi doff
	Pembatas dan informasi = Akasia. Isi = HVS A5 , Ring
Teknis Produksi	: Cetak offset

Di dalam *Note book* ini berisikan informasi singkat tentang *Autoimun*, agar khalayak selalu mengingat tentang penyakit ini ketika akan menggunakan *note book*, lebih efektif dibandingkan dengan menyebarkan informasi via brosur, yang akan lebih mudah di buang.

Penggunaan kertas dengan jenis *art paper* 230 gr laminasi doff untuk *cover note book* dibuat dengan tujuan untuk membuat *note book* lebih awet karena kertas berbahan tebal. Pembatas dan informasi menggunakan Akasia di buat dengan tujuan agar desain lebih menarik dengan kertas bertekstur. Desain isi dibuat warna warni dengan menampilkan semua karakter utama dalam kampanye sosial ini.

Berikut adalah tampilan *cover note book* dan pembatas *note book :*



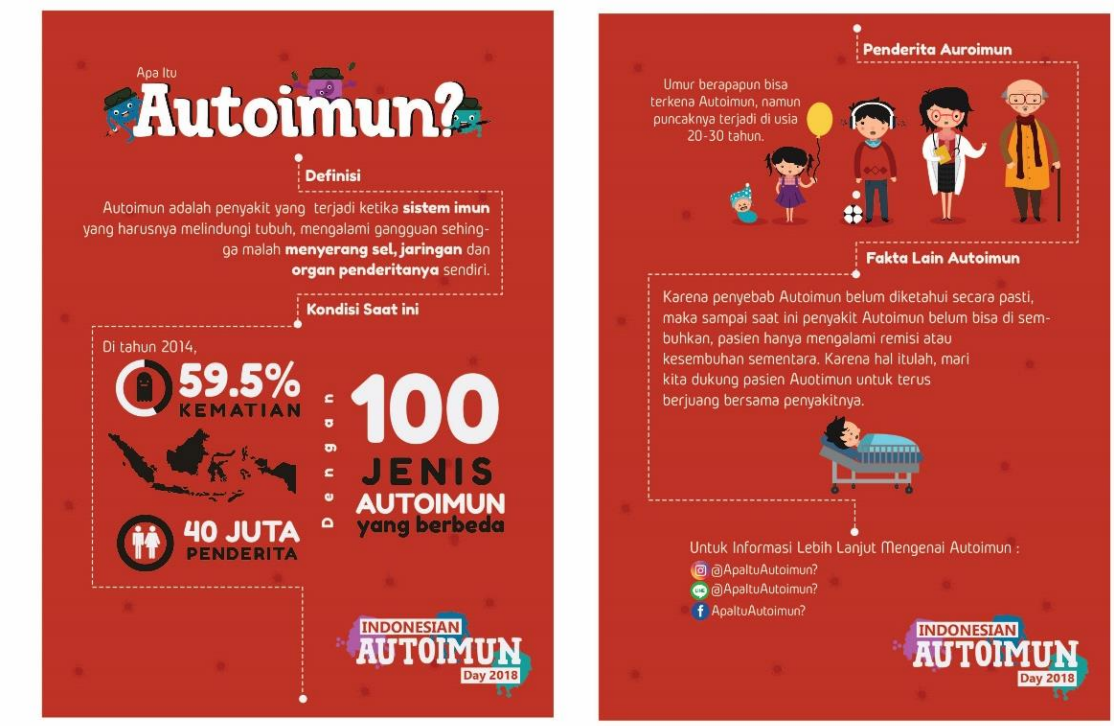
Gambar IV.25 *Cover Note Book* dan Pembatas
Sumber : Data Pribadi

Berikut adalah tampilan isi *note book :*



Gambar IV.26 Isi *Note Book*
Sumber : Data Pribadi

Berikut adalah tampilan isi informasi *Autoimun* yang ada di dalam *note book* :



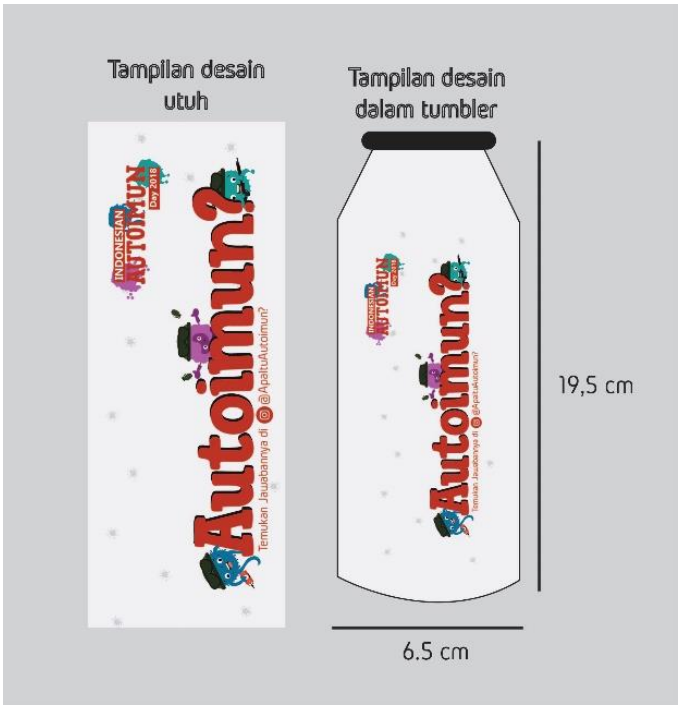
Gambar IV.27 *Note book* informasi
Sumber : Data Pribadi

Tumbler

Jenis	: Media pendukung *Share*
Ukuran	: 6,5 cm x 19,5 cm
Material	: Stiker transparan laminasi doff
Teknis Produksi	: Cetak offset

Merchandise berbentuk *tumbler* juga merupakan *merchandise* yang tepat diberikan dalam acara lomba lari maraton, tempat minum ini mudah di bawa kemana-mana dengan ukurnanya yang pas di genggaman.

Penggunakan *sticker* transparan dengan laminasi doff dipilih agar dapat menampilkan desain karakter detail, tidak seperti *cutting sticker* yang hanya dapat menampilkan desain *simple*. Cetak offset dipilih karena *tumbler* akan di produksi dalam jumlah yang banyak.



Gambar IV.28 *Tumbler*

Sumber : Data Pribadi

Mug

Jenis : Media pendukung *Share*

Ukuran : 20 cm x 8 cm

Material : Mug putih kaca

Teknis Produksi : Teknik sublimasi

Merchandise dengan jenis mug dipilih karena *merchandise* ini akan terus bersinggungan langsung dengan aktivitas khalayak sasaran sehingga akan selalu mengingatkan mereka tentang *Autoimun.*

Pemilihan Teknik sublimasi pada mug di buat dengan tujuan agar hasil warna pada desain mug lebih tajam dan ketahanan yang lama dibandingkan dengan sablom manual.



Gambar IV.29 Mug

Sumber : Data Pribadi

Gantungan pin

Jenis : Media pendukung *Share*

Ukuran : 6 cm x 6 cm

Material : Pin plastik, bagian *image* laminasi doff

Teknis Produksi : Cetak Offset

Merchandise dengan jenis gantungan kunci ini dibuat dengan tujuan sebagai pengingat khalayak sasaran terhadap *Autoimun.* Diberikan secara gratis kepada seluruh pengunjung acara.



Gambar IV.30 Gantungan pin

Sumber : Data Pribadi

Pin

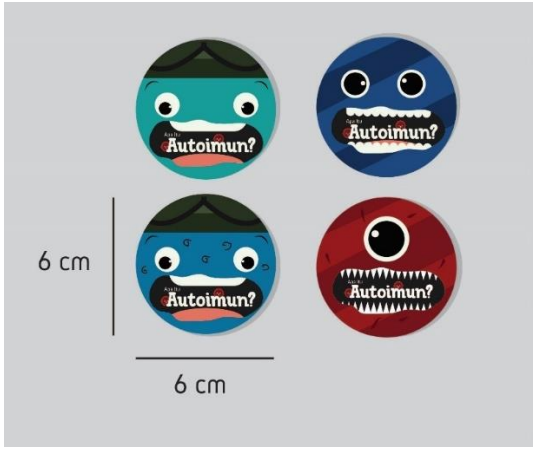
Jenis : Media pendukung *Share*

Ukuran : 6 cm x 6 cm

Material : Pin plastik, bagian *image* laminasi doff

Teknis Produksi : Cetak Offset

Sama halnya dengan *Merchandise* dengan jenis gantungan kunci, *merchandise* dengan jenis pin ini dibuat dengan tujuan sebagai pengingat khalayak sasaran terhadap *Autoimun.* Diberikan secara gratis kepada seluruh pengunjung acara.



Gambar IV.31 Pin

Sumber : Data Pribadi

Stiker

Jenis : Media pendukung *Share*

Ukuran : Stiker “Ayo Mengenal Autoimun” : 4.5cm x 4.5cm
Stiker “Apa Itu Autoimun” : 15cm x 4.5cm
Stiker “*Indonesian* Autoimun *Day* 2018” : 4.5cm x 4.5cm

Material : Stiker Vinil, laminasi doff

Teknis Produksi : Cetak Offset

Merchandise dengan jenis ini diberikan secara gratis kepada seluruh pengunjung acara. Dibuat dengan tiga jenis desain yang berbeda memberikan pilihan bagi khalayak sasaran



Gambar IV.32 Stiker

Sumber : Data Pribadi