BAB IV

MEDIA & TEKNIS PRODUKSI

IV. 1 Media Utama

Media utama dalam perancangan informasi ini adalah sebuah video yang bedurasi 1 menit 7 detik yang berjudul "dampak *nongkrong*" yang berukuran 1920x18010 pixel. Dengan resolusi ini gambar dari sebuah video yang dihasilkan akan terlihat sangat jelas sampai ke detail-detailnya**.**

IV. 2 Pra Produksi Media

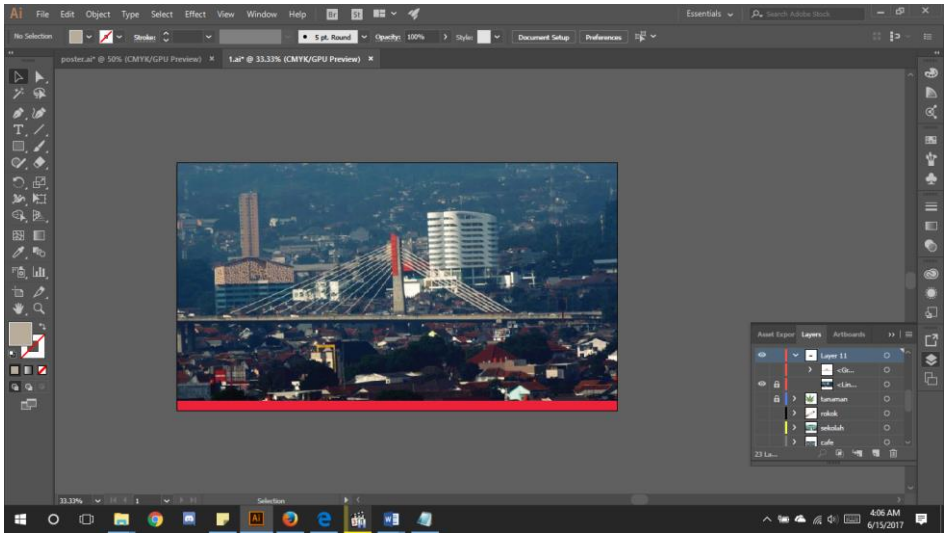
Dalam proses pembuatan media utama yaitu *motion graphic* ini harus melalui beberapa tahap yang harus dilewati seperti:

IV.2.1 Konsep

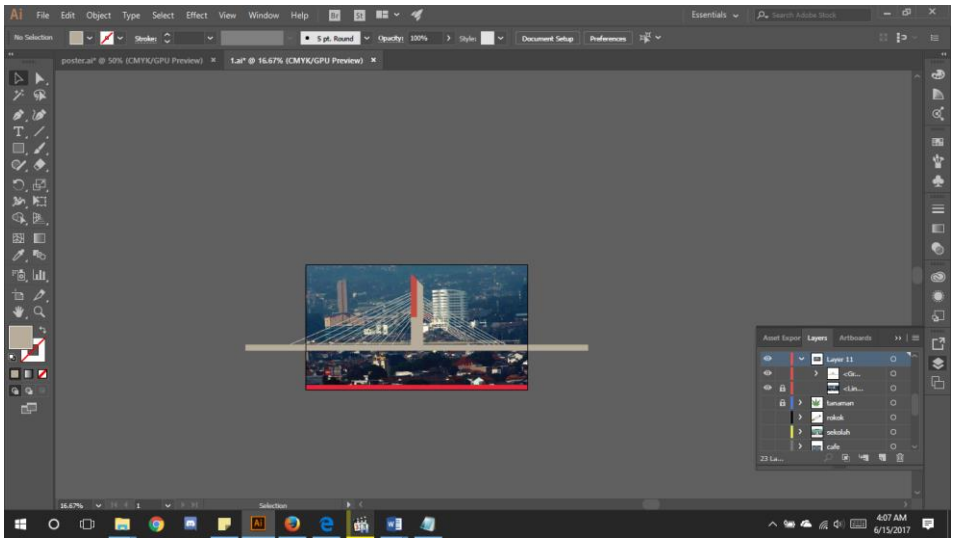
Membuat sebuah konsep untuk menentukan gaya ilustrasi yang sesuai dengan tema dan khalayak sasaran. Mecari sebuah referensi yang dapat menjadi acuan dalam pembuatan video tersebut. Oleh sebab itu dipilihlah *style vector* atau dalam sebutan video adalah *motion graphic* karena berkembang mengikuti tren dan sangat cocok untuk target audience yaitu remaja. Setelah itu membuat sebuah storyline tujuannya untuk membuat alur atau jalan cerita agar sesuai dengan tujuan dari pembuatan video tersebut, setelah itu mebuat *storyboard* untuk gambaran dalam video tersebut. Barulah pembuatan visual dilakukan secara digital.

IV.2.2 Produksi

Tahap produksi dimulai dengan membuat visual dengan menggunakan *style vector* agar sesuai dengan tema yang telah dibuat. Pembuatan visual menggunakan software Adobe Illustrator CC dan setelah selesai dilanjutkan dengan menggunakan Adobe After Effects untuk menggabungkan visual tersebut menjadi sebuah video yang disebut *motion graphic*.

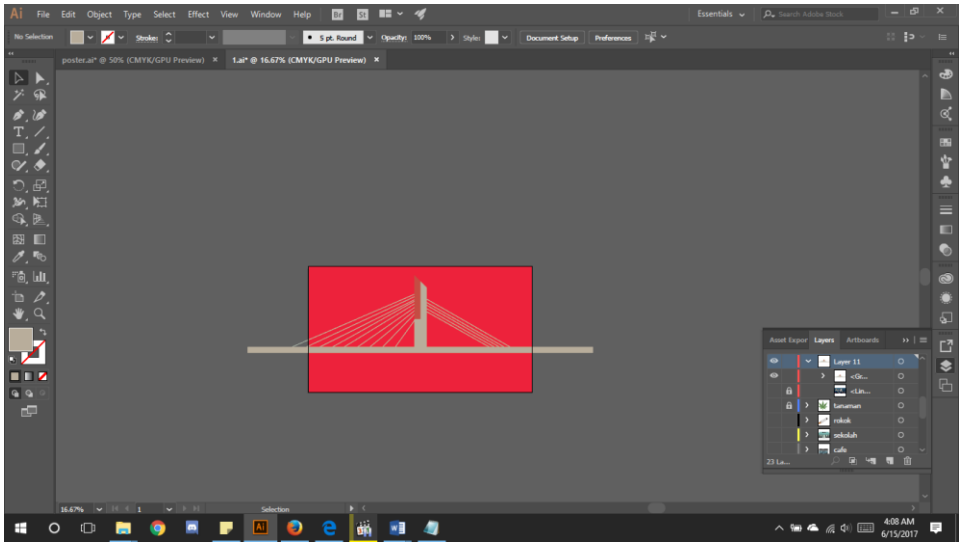


Gambar IV.1 Pembuatan visual
Sumber : Dokumentasi pribadi

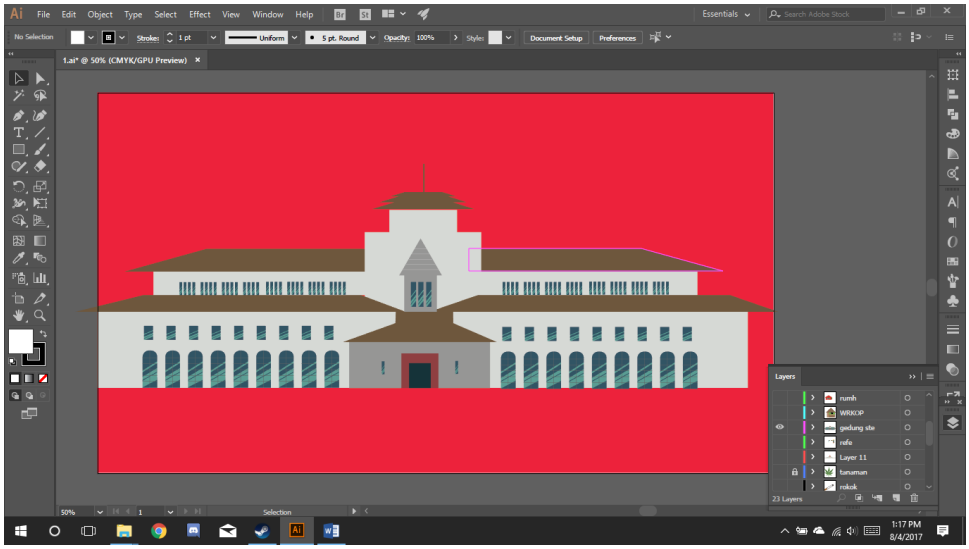


Gambar IV.2 Pembuatan visual
Sumber : Dokumentasi pribadi

Dalam pembuatan ilustrasi ini gambar yang dibuat adalah jembatan surapati karena gambar tersebut adalah ciri khas dari kota bandung. Dengan ditambah gambar gedung sate yang menambah kesan bahwa video ini tentang kota bandung.

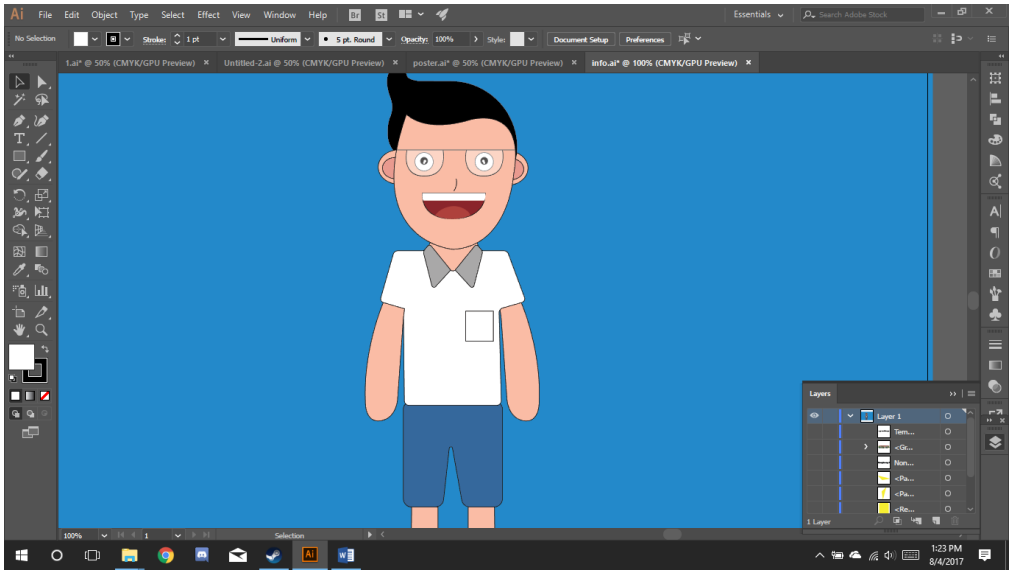


Gambar IV.3 Pembuatan visual
Sumber : Dokumentasi pribadi



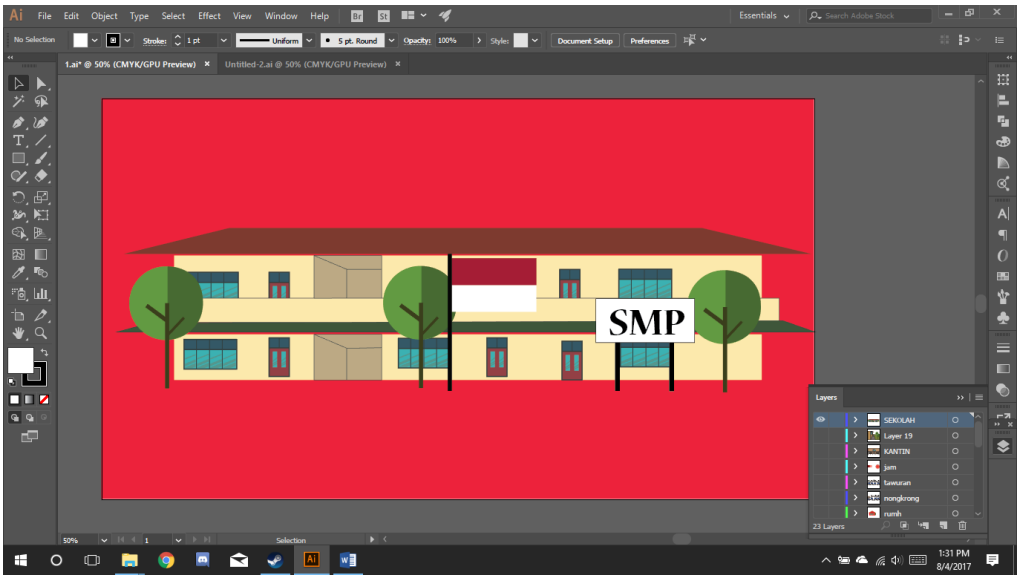
Gambar IV.4 Pembuatan visual
Sumber : Dokumentasi pribadi

Gambar gedung sate menambah kesan bahwa video ini berada di kota bandung. Setelah membuat visual gambar membuat karakter seseorang yang akan memberikan pesan kepada yang melihat video tersebut.



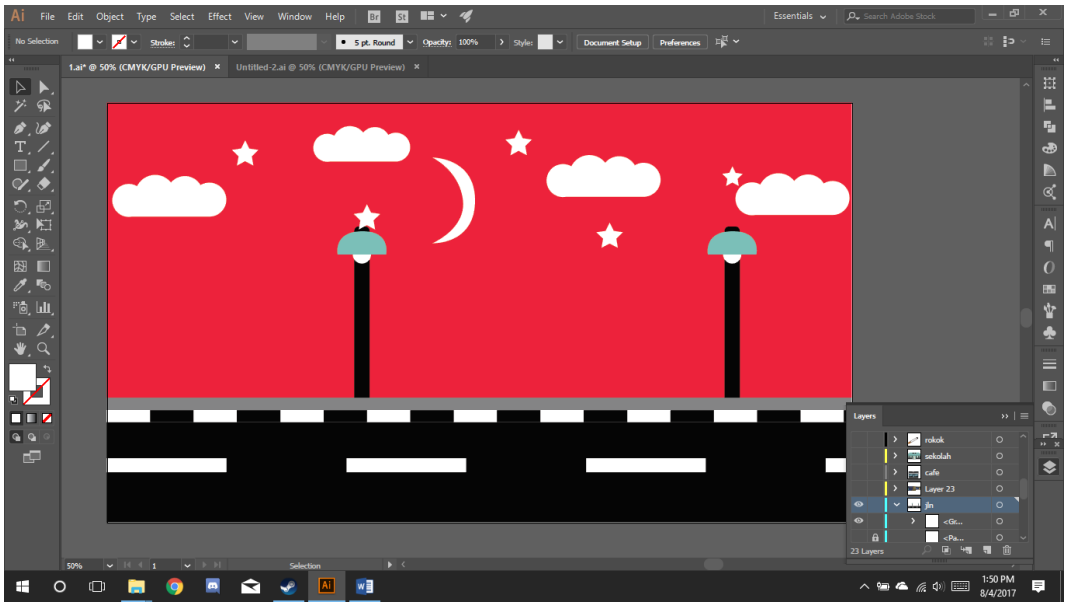
. Gambar IV.5 Pembuatan visual
Sumber : Dokumentasi pribadi

Dalam pembuatan karakter dalam video tersebut membuat karakter yang bisa mewakili kesan dalam video tersebut. Karakter dibuat laki-laki karena kebanyakan anak remaja yang melakukan kegiatan nongkrong adalah laki-laki sehingga dibuatlah karakter laki-laki. Dalam karakter tersebut menggunakan baju putih berkerah dan celana pendek agar memberi kesan bahwa karakter tersebut adalah anak SMP yang masih sekolah.



Gambar IV.6 Pembuatan visual
Sumber : Dokumentasi pribadi

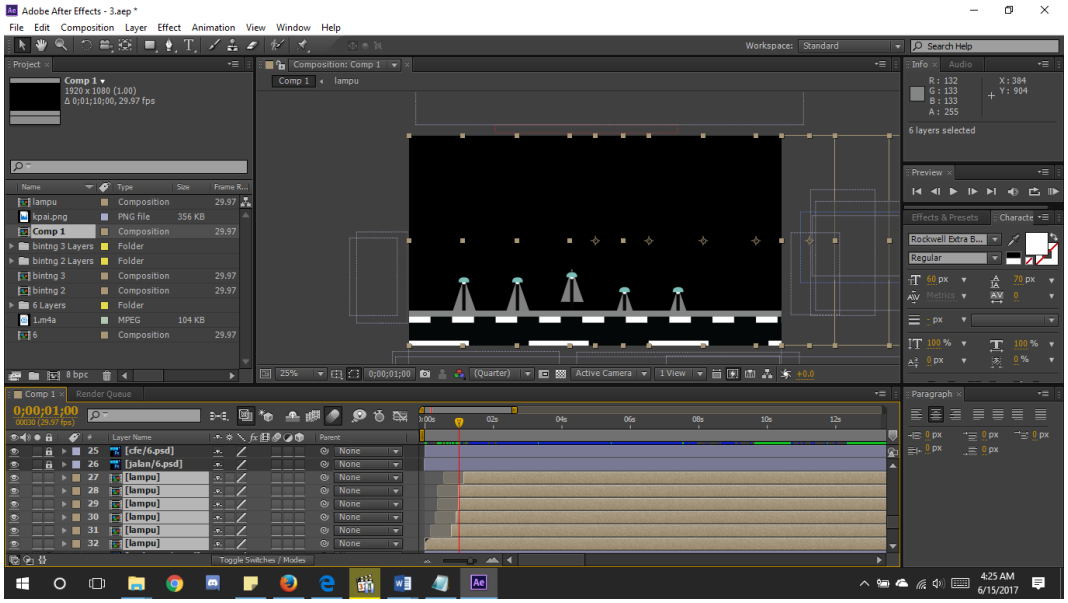
Agar memberi kesan bahwa pesan ini disampaikan untuk anak sekolah yaitu anak SMP maka dibuatlah sebuah gedung sekolah SMP agar memberi kesan bahwa ini pesan ditujukan untuk anak SMP.



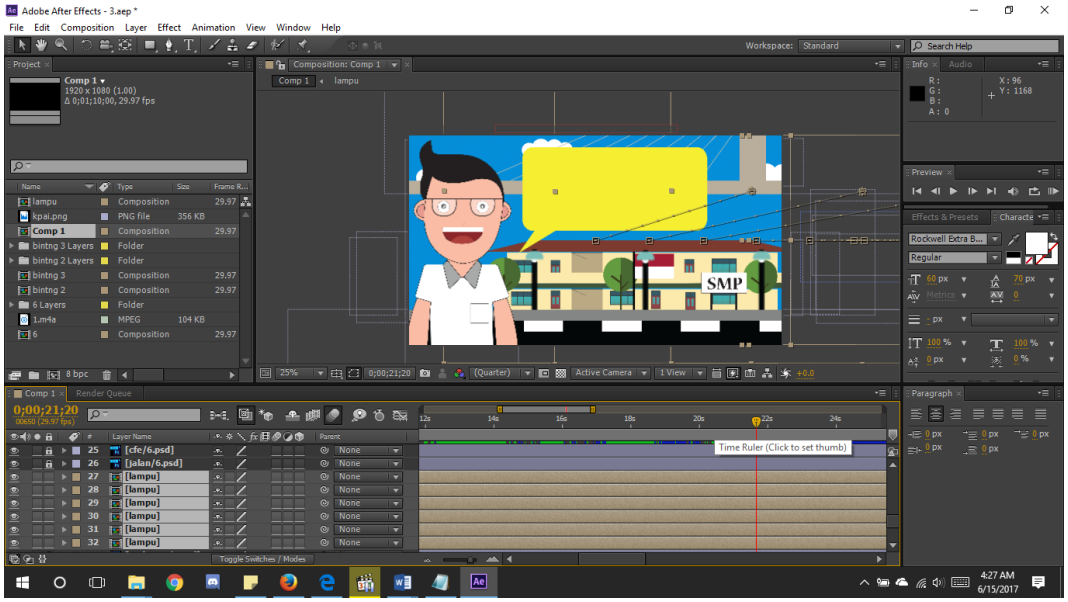
Gambar IV.7 Pembuatan visual
Sumber : Dokumentasi pribadi

Untuk memberi kesan suasana dalam pembuatan video tersebut maka dibuat sebuah ilustrasi tentang suasana siang hari karena kegiatan *nongkrong* ini dilakukan di siang hari. Selanjutnya dibuat tempat seperti dipinggir jalan karena tempat-tempat yang biasa dijadikan tempat untuk nongkrong berada dipinggir jalan sehingga dibuatlah sebuah ilustrasi seperti dipinggir jalan.

Setelah selesai membuat visual pada *software* Adobe Illustrator maka tahap selanjutnya memasukannya kedalam *software* Adobe After Effect untuk membuat sebuah video *motion graphic.* Pengaturan dalam *software* agar resolusi bagus dan dapat terlihat jelan hingga detail-detailnya maka digunakan resolusi 1920x1080 pixel. Tahap ini adalah tahap terakhir dalam pembuatan video tersebut.



Gambar IV.8 Proses pembuat *Motion Graphic*
Sumber : Dokumentasi Pribadi

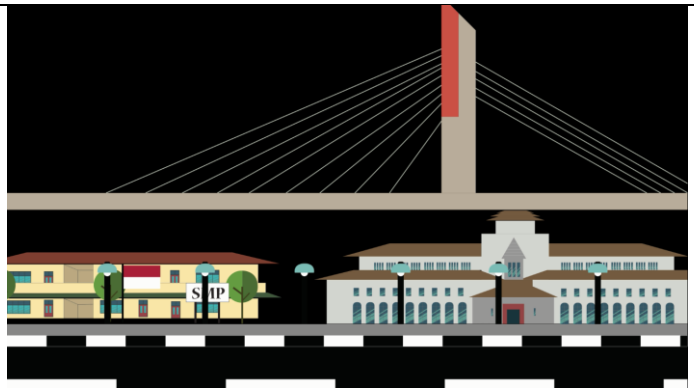


Gambar IV.9 Proses pembuat *Motion Graphic*
Sumber : Dokumentasi Pribadi

Pembuatan video dalam software *adobe after effect* senlanjutnya hanya membuat perpindahan antara gambar yang satu dengan yang lain menarik.

IV.2.3 Hasil Akhir

Tabel IV.1 hasil akhir
Sumber : data pribadi

Visual	Adegan
	Menampilkan ciri khas bandung dan sekolah SMP
	Muncul seseorang dan menjelaskan tentang nongkrong
	Memperbesar gambar sekolah dan seseorang menjelaskan tempat-tempat nongkrong disekolah

	Menjelaskan beberapa tempat nongkrong
	Memindahkan posisi seseorang berada di tengah dan menjelaskan tentang ada dampak negatif dan positif
	Bergeser ke sebelah kiri dan menjelaskan dampak negatif
	Menjelaskan dampak selanjutnya

	Mejelaskan dampak positifnya
	Menjelaskan nongkrong yang boleh
	Menjelaskan nongkrong yang boleh
	Menampilkan logo mandatory

Hasil akhir dalam pembuatan video tersebut menggunkan *software* Adobe After Effect. Dalam pembuata video tersebut tinggal menggabungkan gambar yang sudah dibuat sebelumnya.

IV.3 Media Pendukung

IV.3.1 Poster



Gambar IV.10 Poster
Sumber : Dokumentasi Pribadi

Material : Kertas Art Paper 210 gram

Ukuran : A3

Penggunaan material kertas art paper 210 gram adalah agar poster dapat bertahan lama dan tidak cepat rusak. untuk membuat informasi dalam video tersebut dapat oleh remaja di tempat mading-mading disetiap sekolah. .

IV.3.2 Flyer



Gambar IV.11 Flyer
Sumber : Dokumentasi Pribadi

Material : Kertas Art Paper 150 gram

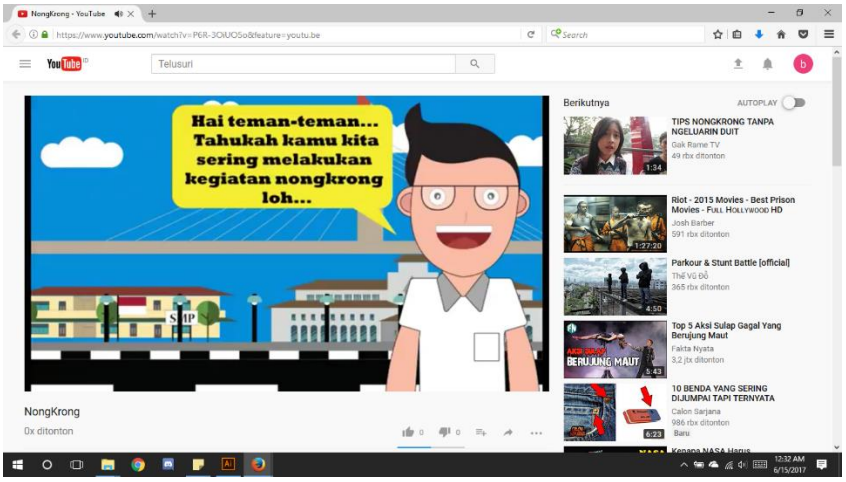
Ukuran : A5

Pembuatan flyer dengan kertas art paper 150 gram agar mudah dibawa kemana-mana oleh remaja tersebut.

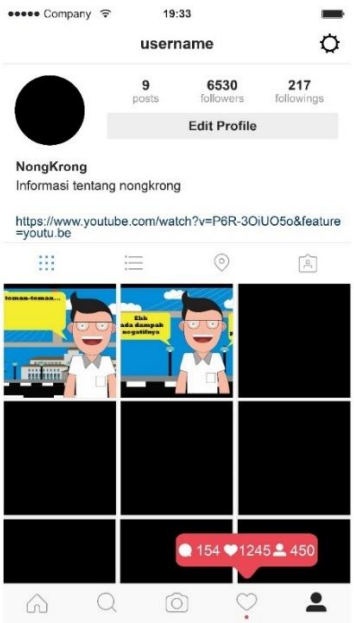
IV.3.3 Media Sosial

Penggunaan Instagram dan youtube adalah sebagai sarana yang paling penting dalam penyembaran video karena remaja zaman sekarang tidak lepas dari yang namanya media sosial jadi sangat cocok untuk memberikan informasi kepada khalayak khususnya remaja

Media Internet



Gambar IV.12 youtube
Sumber : Dokumentasi Pribadi



Gambar IV.13 Instagram
Sumber : Dokumentasi Pribadi

IV.3.4 X Banner



Gambar IV.14 X Banner
Sumber : Dokumentasi Pribadi

Material : Luster

Ukuran : 160 cm x 60 cm

Penggunaan x-banner ialah sebagai media pendukung ketika remaja akan masuk ke sekolah karena akan di pasangkan disekolah-sekolah.

IV.3.5 Stiker



Gambar IV.15 Stiker
Sumber : Dokumentasi Pribadi

Material : *Vinyl Doft*

Ukuran : 15 cm x 6 cm

Dimaksudkan sebagai pengingat kepada remaja agar tetap ingat dengan nongkrong yang tidak berlebihan.

IV.3.6 Web Banner



Gambar IV.16 Web Banner
Sumber : Dokumentasi Pribadi

Material :

Ukuran : 728 x 90 pixel

Web Banner berukuran 729px x 90px menggunakan teknik digital painting. Media pendukung ini dipasang di website yang biasa dikunjungi oleh anak muda seperti youtube atau wesite lainnya.

IV.3.6 Gantungan



Gambar IV.17 Gantungan
Sumber : Dokumentasi Pribadi

Material : Pin Plastik

Ukuran : 8 cm x 8 cm

Tujuan penggunaan gantungan adalah sebagai salah satu media pendukung agar tetap selalu ingat dengan kegiatan nongkrong yang tidak berlebihan. Pembuatan pin plastik dengan harga yang murah dan dapat bertahan lama