BAB IV. MEDIA DAN TEKNIS PRODUKSI

IV.1 Media Utama

Pada tahapan produksi ini berlokasi pada seluruh area Pasar Seni Ancol Taman Impian, meliputi area pintu masuk, patung, hiasan, kios para seniman, kantor manejemen Pasar Seni Taman Impian Jaya Ancol dan juga bagian dalam dari *Mini Art Gallery*. Dan peralatan produksi yang digunakan adalah :

- *Body* Sony a7s : 1 buah

  Kamera Sony a7s merupakan kamera mirorrles, sehingga memiliki ukuran lebih kecil disbanding dengan kamera dslr, sehingga beban kamera lebih ringan disbanding dengan kamera dslr, selain itu kamera Sony a7s termasuk jenis kamera *full frame*, sehingga hasil gambar yang dihasilkan menjadi lebih luas karena tidak ada pemotongngan gambar dari sensor kamera.

- *Battery* Sony a7s : 4 buah

  Kamera sony a7s yang lebih kecil daripada dslr mempunyai kapasitas baterai yang kecil, sehingga untuk pengambilan gambar diperlukan baterai cadangan, sehingga ketika salah satu baterai kehabisan daya maka bisa langsung diganti, tanpa harus menunggu baterai di-*cash* sehingga tidak memakan banyak waktu.

- Sandisk SDHC *card* 32gb : 1 buah

  Kapasitas memori yang besar sangat dibutuhkan dalam proses pengambilan gambar video, sehingga mampu mengambil gambar video yang cukup lama

tanpa harus memakan waktu untuk memindahkan data ketika memori penuh.

- *E-mount Lens Adapter* : 1 buah

  Dibutuhkan *E-mount Lens Adapter* untuk dipasangkan pada kamera Sony a7s sehingga mampu menggunakan lensa Canon

- Canon *Lens* 24-70mm f.2.8 : 1 buah

  Merupakan lensa yang tergolong lensa *wide*, atau lensa dengan tangkapan gambar lebih lebar, sehingga mampu mengambil gambar suasana keadaan secara luas

- Canon *Lens* 50mm f1.2 : 1 buah

  Merupakan lensa *Fix*, jenis lensa yang tidak bisa di*zoom*, sehingga untuk mengambil gambar dari jarak dekat harus mendekatkan kamera dengan objek yang akan diambil gambarnya, lensa *fix* unggul dalam mengambil hal-hal detail, sehingga mampu mengambil gambar detail dari jarak yang sangat dekat

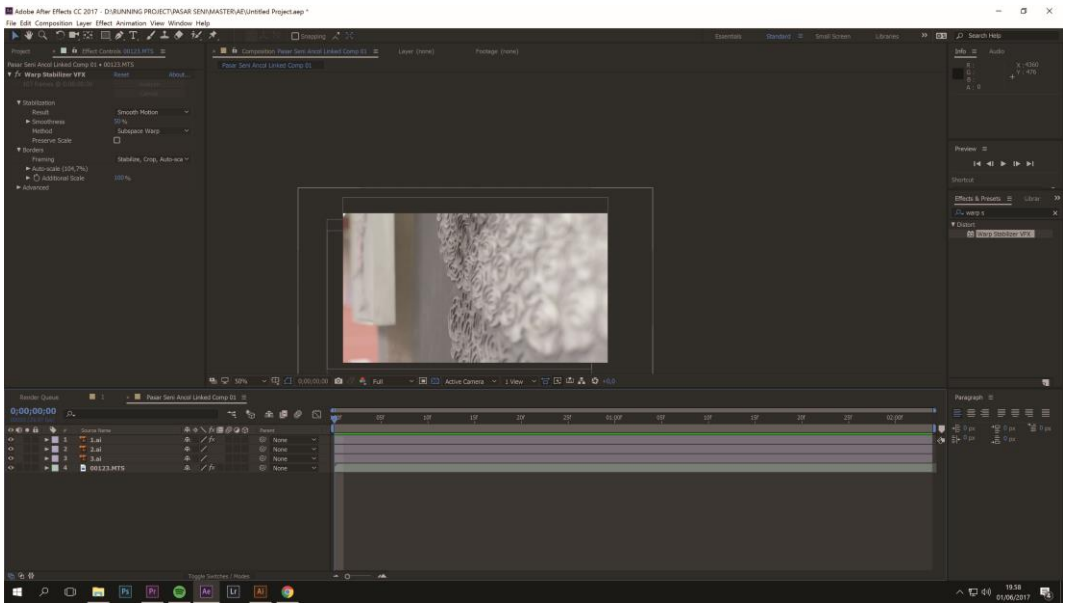
- *Tripod* : 2 buah

  Tripod dibutuhkan untuk membantu pengambilan gambar tanpa gerakan sehingga hasil gambar yang dihasilkan tidak mengalami goncangan, dan dalam proses pengambilan gambar perancangan informasi Pasar Seni Ancol Taman Impian, *Tripod* juga digunakan sebagai penahan *Slider* sehingga tinggi *Slide*r bisa disesuaikan dengan kebutuhan pengambilan gambar.

- *Slider* 80cm : 1 buah

  Slider dibutuhkan sehingga pergerakan gambar bisa sangat lembut dan terhindar dari goncangan yang tidak diinginkan.

Setelah proses pengambilan gambar selesai maka selanjutnya gambar yang sudah ada akan masuk ke proses edit yaitu menyatukan tiap potongan gambar agar menjadi satu kesatuan video.



Gambar IV.1 Proses Pemasukan Video Untuk Diedit

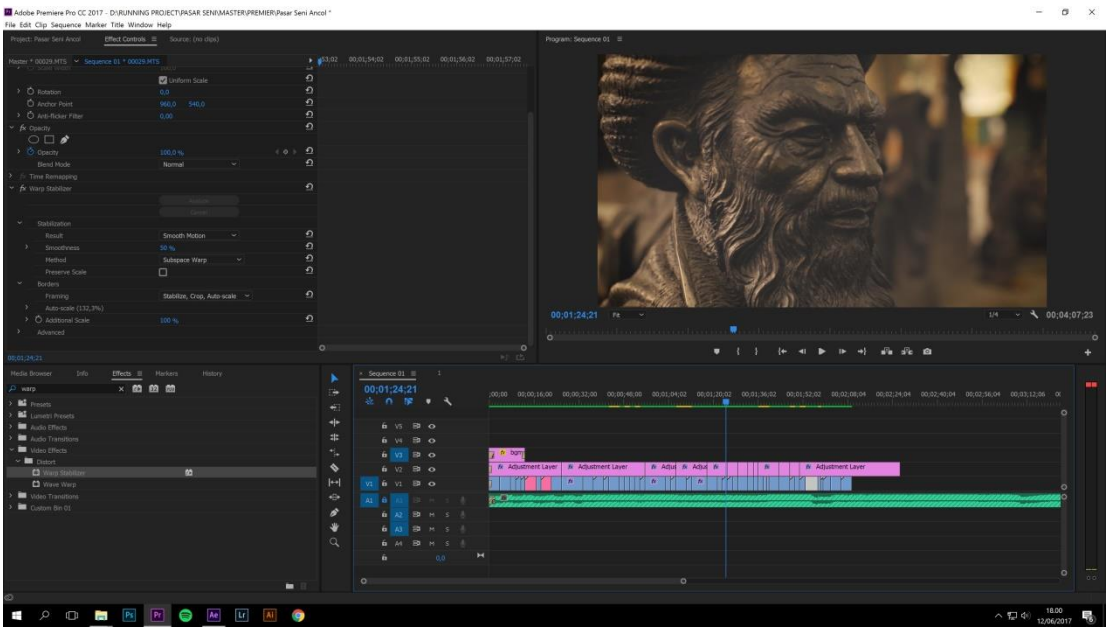
Sumber: Pribadi

Proses menyatukan gambar mengikuti *storyline* dan *storyboard* yang telah dibuat agar video yang dihasilkan bisa sesuai dengan konsep awal, dan tidak kebingungan saat mengurutkan urutan ceritanya, selain menggabungkan video audio yang dirasa tepat juga dimasukan, agar perpindahan gambar bisa mengikuti dengan tempo dari audio yang dipakai. Lagu yang digunakan sebagai *backsound* dalam video ini adalah lagu dari Axwell /\ Ingrosso yang berjudul *Something New*. Lagu ini memiliki nuansa (*mood*) yang ceria sesuai dengan konsep video, psikografis audien, dan mampu membangkitkan semangat yang mendengarnya.

Dalam menyusun alur video sesuai dengan *storyboard* aplikasi yang digunakan adalah Adobe Premiere CC 2017 dan Adobe After Effect CC 2017 untuk

membuat *motion graphic* yang dibutuhkan. Untuk proses edit menggunakan perangkat :

Dell xps 15 L502x core i7 ram 8gb



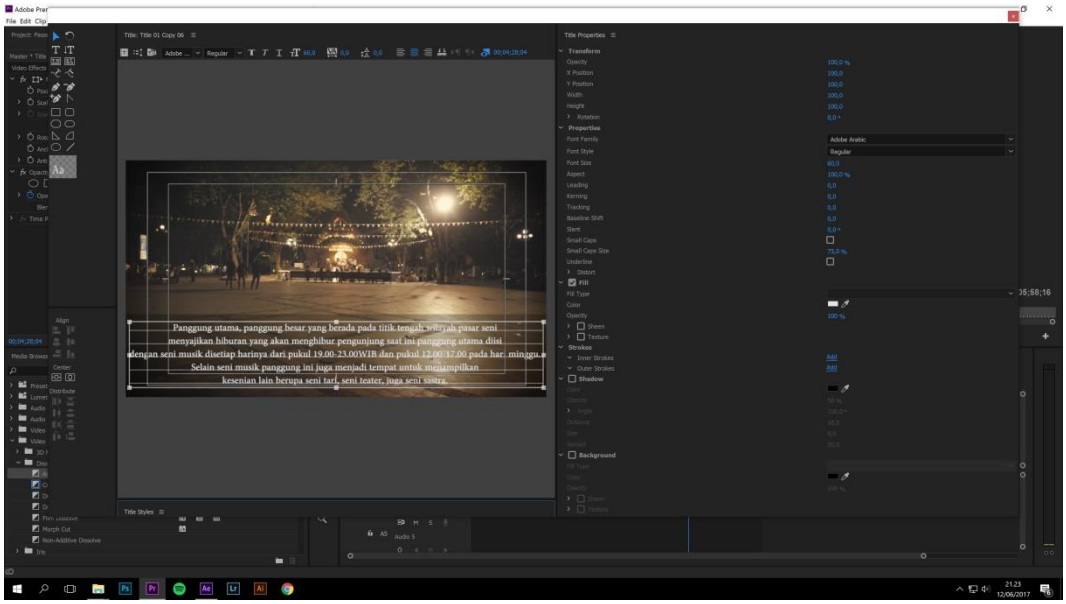
Gambar IV.2 *Screenshoot* Proses Penggabungan Video

Sumber: Pribadi

Setelah proses menyatukan video telah sesuai dengan urutan yang dan perpindahan gambar sudah sesuai dengan tempo dari audio yang digunakan, maka dilanjukan dengan proses pewarnaan

Warna yang digunakan pada video ini dengan menaikan temperatur dari video, sehingga warna pada video menjadi agak kekuningan, dan terlihat hangat. Warna tersebut digunakan agar khalayak sasaran yang menonton bisa merasakan gambaran kehangatan di Pasar Seni Ancol Taman Impian.

Setelah proses pewarnaan selanjutnya memasukan tulisan sebagai keterangan dari gambar tersebut, keterangan pada video bertujuan untuk menginformasikan segala jenis sarana dan prasarana yang ada di Pasar Seni Ancol, sehingga mampu menumbuhkan minat audien untuk mengunjungi Pasar Seni Ancol Taman Impian.



Gambar IV.3 Proses Memasukan Keterangan Pada Video

Sumber : Pribadi

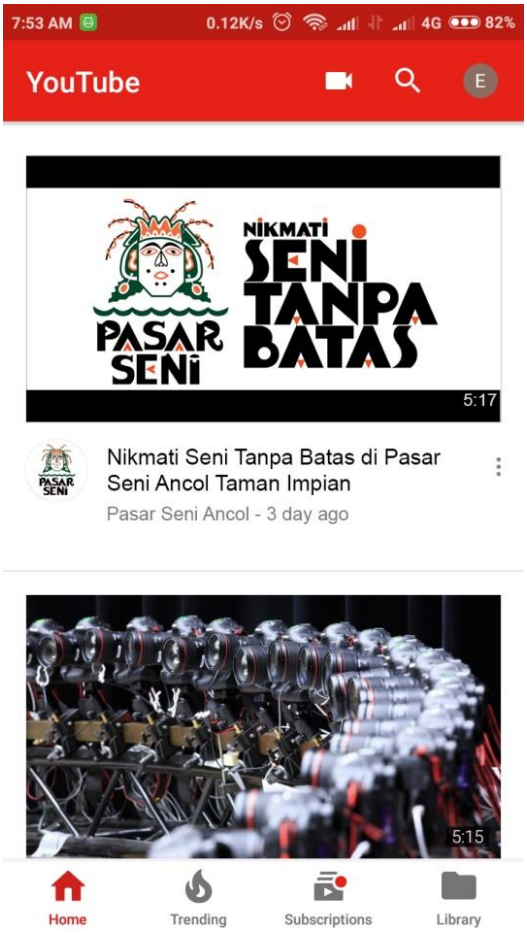
Setelah hasil dari proses pengeditan sudah sesuai dengan *storyline* dan *storyboard* maka video yang telah di-*edit* di-*rende*r, agar menjadi satu video utuh.

IV.1.2 Pengaplikasian Media Utama

Setelah proses editing selesai, maka video selanjutnya diunggah ke situs Youtube dengan setelah menentukan gambar tampilan awal, dan menentukan judul dari video.

Dengan diunggahnya video Pasar Seni kedalam situs Youtube maka penyebarannya semakin luas, karena situs Youtube bisa diakses di berbagai daerah dengan biaya murah. Sehingga informasi mampu sampai kepada khalayak sasaran. Dan saat ini hamir semua khalayak lebih banyak menghabiskan waktunya dengan internet, sehingga memudahkan untuk penyebaran informasi tentang Pasar Seni pada khalayak, dan mampu diakses oleh khalayak tanpa susah payah.

Berikut merupakan pengaplikasian penyebaran video,



Gambar IV.4 Youtube Pasar Seni

Sumber:Pribadi

IV.2 Media Pendukung

Media pendukung dibuat sebagai pelengkap dari media utama. Selain informasi yang diterima khalayak melalui media utama, khalayak juga menerima informasi tentang Pasar Seni melalui media pendukung, sehingga makin menguatkan informasi yang ada pada media utama, dan mampu menumbuhkan minat khalayak untuk mengunjungi Pasar Seni Taman Impian maka penting untuk membuat berbagai *layout* serta *copywriting* yang mampu menarik minat masyarakat untuk berkunjung ke Pasar Seni Taman Impian Jaya Ancol. Layout dibuat dengan aplikasi Adobe Photoshop dan Adobe Illustrator, dan dipadukan dengan logo Pasar Seni dan logo ancol untuk mempertegas keberadaan Pasar Seni Taman Impian Jaya Ancol.



Gambar IV.5 Logo Pasar Seni

Sumber : Pribadi

Dan beberapa media pendukung dibuat untuk menyebarkan promosi Pasar Seni Taman Impian Jaya Ancol, sehingga mampu menjangkau tiap target khalayak

Diantara lain :

- **Poster *Digital***

  Poster *digital* dibuat untuk semakin memperluas penyebaran promosi, poster *digital* berisi sebuah kalimat ajakan dan ditambah dengan gambar logo Pasar Seni Ancol Taman Impian juga logo Ancol Taman Impian

Berikut spesifikasi dari desain poster digital

- Ukuran : W: 1080px, H: 1090px

- Material : *Digital*

- Teknik produksi : *Digital*



Gambar IV.6 Desain Poster *Digital*

Sumber: Pribadi

Poster *digital* ini akan disebarluaskan melalu jejaring sosial media, seperti Instagram, Facebook, dan Twitter.



Gambar IV.7 Instagram Pasar Seni

Sumber:Pribadi

Dan juga akan memasukan foto keadaan Pasar Seni Ancol Taman Impian saat ini sehingga mampu memberikan informasi keadaan Pasar Seni saat ini dan mampu menumbuhkan minat masyarakat untuk mengunjungi Pasar Seni Ancol Taman Impian.



Gambar IV.8 Facebook Pasar Seni

Sumber:Pribadi

Sosial media dibuat agar mampu menjangkau hampir seluruh masyarakat termasuk tanpa hambatan, dan dengan biaya yang jauh lebih murah, sehingga promosi yang dilakukan bisa dijangkau semua lapisan masyarakat.



Gambar IV.9 Twitter Pasar Seni

Sumber:Pribadi

- ***Flyer***

Flyer memudahkan khalayak membaca informasi yang terdapat dalam media utama dan mampu disebarkan diberbagai titik untuk dibagikannya kepada masyarakat karena bersifat fleksibel dikarenakan ukurannya yang kecil dan mudah dibawa.



Gambar IV.10 *Flyer* Pasar Seni

Sumber : Pribadi

Menggunakan Adobe Illustrator dan adobe photoshop dengan gaya layout minimalis dan berwarna warni agar menarik dan informasi menjadi lebih mudah tersampaikan. Warna yang digunakan terdapat tiga warna yang mengisyaratkan bahwa di dalam area Pasar Seni dibagi menjadi 3 blok seniman yang ditandai dengan warna yang ada pada palang bagian atas tiap blok, warna biru menandakan blok pelukis, warna hijau menggambarkan blok pematung dan warna ungu menggambarkan blok suvenir

- Ukuran : A4 (21 cm x 29,7 cm).

- Material : Art paper 150gr.

- Teknis Produksi : *Digital printing*.

- ***Billboard***



Gambar IV.11 *Billboard* Pasar Seni

Sumber : Pribadi

Billboard menjadi pilihan lain dalam media pendukung, hal ini dikarenakan *billboard* sebenarnya relatif murah karena berlaku selama 1 tahun untuk sekali kontrak, dan mampu mengingatkan produk secara terus-menerus dan dengan ukurannya yang besar dan pencahayaan yang sempurna *billboard* dapat menarik

setiap pengguna jalan. Dampak yang jauh adalah mampu mempengaruhi langsung masyarakat

Penempatan :

- *Billboard* akan dibuat agar terlihat dari jalan tol yang menuju ke arah ancol
- Diletakan juga di beberapa titik di jalan protokol kota Jakarta yang ramai dengan aktifitas warga Jakarta seperti di jalan Gatot Subroto, Sudirman, dan Hayam Wuruk
- *Billboard* juga akan diletakan di beberapa titik di jalan Tol Lingkar Luar yang mengarah ke Kota Jakarta
- *Billboard* juga akan diletakan di stasiun Gambir, dan stasiun Senen, juga bandara Halim Perdana Kusuma juga di bandara Soekarno Hatta

- Ukuran : 12m x 8m

  Sehingga mampu dilihat dari jarak yang cukup jauh dan bisa dilihat sambil berkendara tanpa harus membutuhkan konsentrasi yang besar karena gambar dan tulisan terlihat cukup besar

- Material : Flexi korea

  Menggunakan bahan Flexi Korea selain harganya yang murah, bahan Flexi Korea juga mempunyai tekstur yang lebih halus dan lebih kuat terhadap cuaca hujan maupun panas.

- Teknis Produksi : *Hi – Res Digital printing*.

  Menggunakan *Hi-Res Digital Printing* sehingga menghasilkan hasil yang sesuai dengan keinginan tanpa ada perbedaan warna yang cukup jauh.

- ***Banner***



Gambar IV.12 *Banner*

Sumber Pribadi

Banner digunakan disekitar area Taman Impian Jaya Ancol, tujuannya untuk mengingatkan masyarakat bahwa terdapat wahana Pasar Seni di dalam area ancol, selain harganya yang murah, *Banner* juga bisa menjadi sebuah media informasi

yang cukup efisien karena adanya pengulangan yang terus menerus. *Banner* ini akan diletakan di sekitar jalan di dalam area ancol, baik itu sebelum pintu gerbang masuk maupun di dalam. diletakan di tengah jalan yang terdapat pembatas jalan yang cukup lebar

Untuk detail penopang media adalah sebagai berikut

- Ukuran penopang : 100cm x 200m

  Sehingga mampu dilihat dari jauh dari dalam maupun dari luar kendaraan

- Material : Pipa besi

  Karena memiliki kekuatan yang mampu menahan beratnya spanduk, sehingga tidak mudah rusak.

Dan untuk detail *Banner* sebagai berikut

- Ukuran : 50cm x 100cm

  Dengan ukuran yang lebih panjang, maka tidak terlalu banyak membutuhkan tempat, dan bisa terlihat dengan jelas pesan yang ingin disampaikan

- Material : Flexi Korea

  Menggunakan bahan Flexi Korea selain harganya yang murah, bahan Flexi Korea juga mempunyai tekstur yang lebih halus dan lebih kuat terhadap cuaca hujan maupun panas, dan mempunyai berat yang lebih ringan sehingga tidak membebankan penopang.

- Teknis Produksi : *Hi-res Digital Printing*

  Menggunakan *Hi-Res Digital Printing* sehingga menghasilkan hasil yang sesuai dengan keinginan tanpa ada perbedaan warna yang cukup jauh.

- ***X-Banner***



Gambar IV.13 *X-Banner*

Sumber : Pribadi

X-banner merupakan salah satu media informasi yang banyak digunakan, untuk penempatan *x-banner* ini sendiri akan diletakan di hampir semua gardu pintu masuk Taman Impian Jaya Ancol, sehingga mampu menarik perhatian masyarakat yang berkunjung ke Taman Impian Jaya Ancol. Dalam *X-banner* terdapat warna biru, hijau, dan ungu, dengan maksud untuk menggambarkan warna dari tiap blok yang ada di dalam area Pasar Seni Ancol Taman Impian.

- Ukuran : 60cm x 160m

  Merupakan ukuran standar dari *x-banner*, tidak cukup besar sehingga mudah dalam hal penempatannya karena tidak terlalu banyak memakan ruang, juga tidak terlalu kecil sehingga informasi dapat terlihat dengan jarak yang cukup jauh oleh khalayak sasaran

- Material : Flexi korea

  Menggunakan bahan Flexi Korea selain harganya yang murah, bahan Flexi Korea juga mempunyai tekstur yang lebih halus dan lebih kuat terhadap cuaca hujan maupun panas.

- Teknis Produksi : *Hi – Res Digital printing*

  Menggunakan *Hi-Res Digital Printing* sehingga menghasilkan hasil yang sesuai dengan keinginan tanpa ada perbedaan warna yang cukup jauh.

- **Kaos**



Gambar IV.14 Kaos

Sumber : Pribadi

Pakaian termasuk salah satu kebutuhan pokok tiap manusia, salah satunya adalah kaos. Kaos bisa menjadi salah satu media informasi dikarenakan penyebarannya sangat luas, dan mampu menjadi pengingat bagi orang lain yang melihat ketika sedang digunakan, dan mampu memberitahu tentang keberadaan Pasar Seni yang ada didalam kawasan Ancol Taman Impian, Maka itu kaos menjadi salah satu pilihan media pendukung untuk penyebaran informasi Pasar Seni Ancol Taman Impian, dengan desain yang berisi ajakan berharap mampu menumbuhkan minat masyarakat untuk berkunjung. Kaos ini akan dijual di setiap kios pengusaha yang ada di Pasar Seni Ancol Taman Impian, dan juga bisa dibeli secara *online*

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

  Gambar dengan ukuran A3 dirasa cukup menampilkan gambar dan tidak terlalu besar sehingga khalayak sasaran yang melihat bisa langsung fokus pada gambar desain dan mampu langsung menangkap pesan yang ada pada desain.

- Material : Katun combed

Menggunakan bahan Katun Combed yang mampu menyerap keringat dan tidak panas ketika digunakan, juga dengan bahannya yang lembut bisa membuat nyaman khalayak sasaran yang memakai.

- Teknis Produksi : *Print Direct To Garment* (DTG)

Sehingga desain yang terdapat pada kaos tidak mempunyai tekstur timbul dan gambar lebih awet, dan tidak memerlukan perawatan yang cukup sulit.

- ***Tote bag***



Gambar IV.15 *Tote bag*

Sumber : pribadi

Tote bag atau tas jinjing saat ini sedang digemari oleh anak muda, sama halnya dengan kaos, *tote bag* mampu menyebarkan informasi secara luas. *Tote bag* ini akan dijual di setiap kios pengusaha yang ada di Pasar Seni Ancol Taman Impian, dan juga bisa dibeli secara *online*

- Ukuran desain : 32cm x 30cm (A3)

Gambar dengan ukuran A3 dirasa cukup menampilkan gambar dan tidak terlalu besar sehingga khalayak sasaran yang melihat bisa langsung fokus pada gambar desain dan mampu langsung menangkap pesan yang ada pada desain.

- Material : Sthenolid

Menggunakan bahan Stenolid, bahan yang memiliki tekstur yang lebih halus dan tidak kaku, berbeda dengan bahan kanvas yang terkesan lebih kasar dan memiliki bentuk yang kaku dan tidak mengikuti bentuk badan.

- Teknis Produksi : *Print Direct To Garment* (DTG)

Sehingga desain yang terdapat pada t*ote bag* tidak mempunyai tekstur timbul dan gambar lebih awet, dan tidak memerlukan perawatan yang cukup sulit.

- ***Stiker***

Stiker atau gambar temple menjadi salah satu media yang cukup banyak digunakan oleh tempat wisata, stiker ini akan dibagikan secara gratis di pintu masuk Ancol Taman Impian berbarengan dengan saat petugas pintu masuk menyerahkan tiket masuk Ancol Taman Impian kepada pengunjung.



Gambar IV.16 *Stiker*

Sumber: Pribadi

- Ukuran desain : 15cm x 7cm & 10cm x 11cm

Dengan ukuran yang tidak terlalu besar sehingga bisa diletakan dibagian manapun pada kendaraan, dan tidak terlalu kecil sehingga mampu terbaca dengan mudah.

- Material : Stiker kromo

  Menngunakan stiker kromo yang memiliki daya tahan lebih lama dalam hal kerekatannya, dan diberi laminasi Glossy sehingga mampu bertahan lebih lama.

- Teknis Produksi : *Digital Printing*

  Menggunakan *Digital Printing* sehingga menghasilkan hasil yang sesuai dengan keinginan tanpa ada perbedaan warna yang cukup jauh