BAB IV TEKNIS PRODUKSI MEDIA

IV.1 Media Utama

Media utama video infografis "*Adopt don't Buy !*" menggunakan *software* AE atau After Effect dan berdurasi 03:09 menit. Mengangkat konsep tentang data logis, yaitu fakta dan data tentang informasi kondisi saat ini di jalanan, informasi kenapa harus "*Adopt don't Buy !*" dan ajakan untuk adopsi. Agar kesan dari Iklan Layanan Masyarakat ini lebih terasa menarik dan informasi tersampaikan secara jelas, dan dapat menggugah emosional para penonton atau khalayak sasaran untuk mau mengadopsi daripada membeli.

IV.1.1 Teknis Pembuatan Infografis

Infografis berasal dari kata *Infographics* dalam Bahasa Inggris yang merupakan singkatan dari *Information* dan *Graphics*. Infografis adalah bentuk visualisasi data yang menyampaikan informasi kompleks kepada pembaca agar dapat dipahami dengan lebih mudah dan cepat. Dalam video infografis "*Adopt don't Buy !*" dilakukan secara bertahap mulai dari pembuatan *storyline*, *storyboard* dan pembuatan *visual asset* Adapun rinciannya sebagai berikut :

a. Pembuatan *Storyline*

Pembuatan *storyline* menentukan alur cerita dan visualisasi yang akan dibuat, berisikan *teks* dan visual pada video infografis "*Adopt don't Buy !*" yang berdasarkan data logis yang diperoleh saat penelitian.

b. **Pembuatan *Storyboard***

Pembuatan *storyboard* adalah sketsa bentuk visualisasi atau gambaran yang dibuat berdasarkan *storyline*. *Storyboard* menjadi patokan untuk apa saja yang diperlukan, sehingga memudahkan dalam pembuatan video infografis "*Adopt don't Buy !*".

c. Pembuatan *Visual Asset*

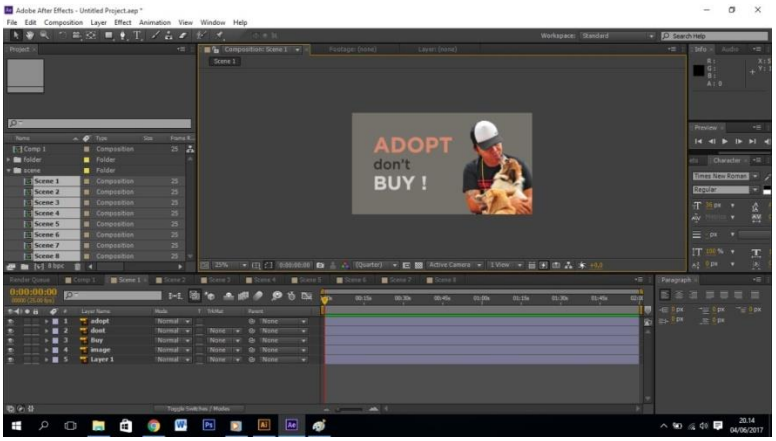
Pembuatan *visual asset* berupa foto, elemen grafis dan vektor anjing. Pembuatan *visual asset* dimaksudkan untuk melengkapi data *teks*, agar video infografis yang akan dibuat lebih menarik dan tidak membosankan.

IV.1.2 Produksi

Setelah proses teknis pembuatan infografis selesai dilakukan, tahap selanjutnya adalah produksi video infografis "*Adopt don't Buy !*" sebagai media utama. Pada tahap ini, akan dilakukan proses digital sesuai dengan *storyline* dan *storyboard*. Sebelum proses video infografis dilakukan di AE atau After Effect, akan dilakukan proses *layout* di AI atau Adobe Ilustrator.



Gambar IV.1 *Layout* di AI atau Adobe Ilustrator
Sumber : Data pribadi (15 Juni 2017)



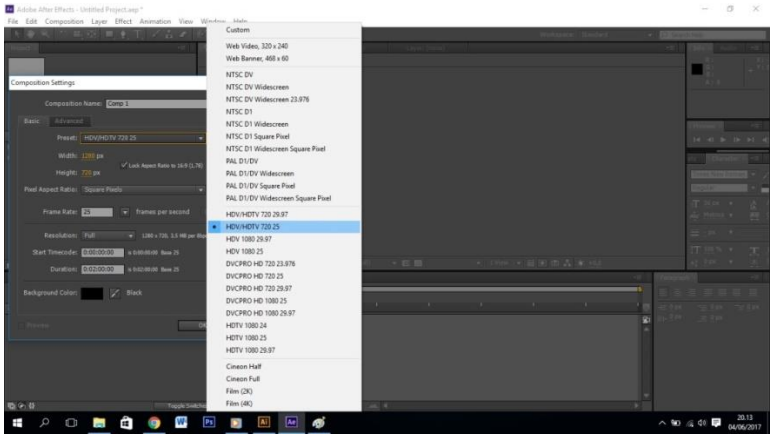
Gambar IV.2 Proses produksi di AE atau After Effect
Sumber : Data pribadi (15 Juni 2017)

IV.1.3 Teknis *Editing*

Setelah proses produksi selesai, tahap selanjutnya adalah proses *editing* menggunakan AE atau After Effect CS6. Langkah pertama dalam *editing* adalah :

a. *Composition*

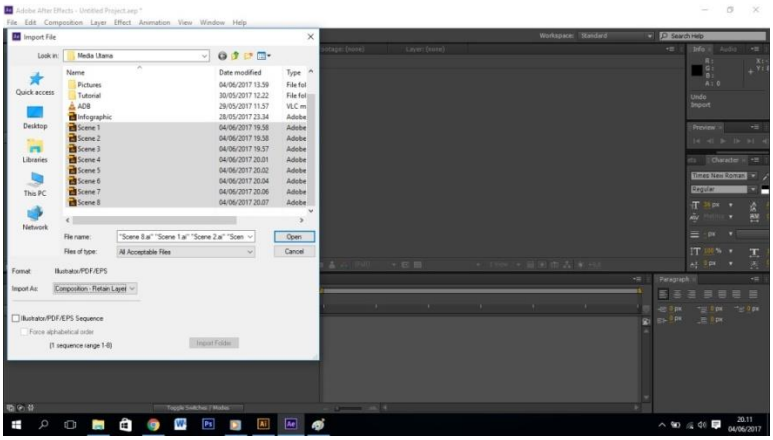
Langkah pertama adalah membuat komposisi baru, dimana komposisi adalah tahapan awal ketika mau mengedit video atau foto.



Gambar IV.3 *Composition*
Sumber : Data pribadi (15 Juni 2017)

b. Import

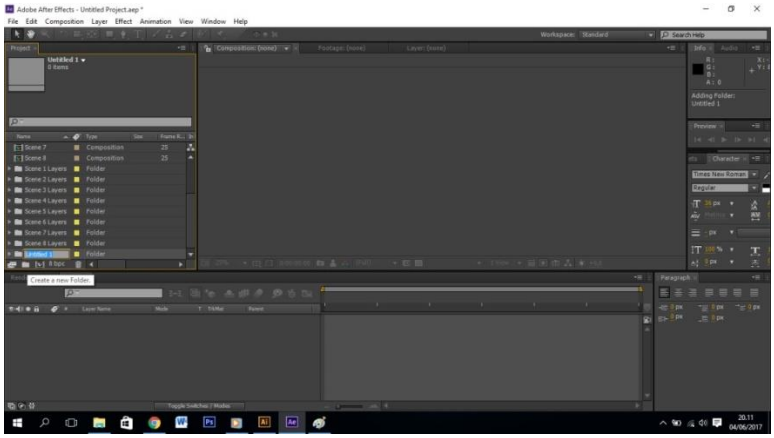
Setelah membuat komposisi, langkah selanjutnya adalah memasukan hasil membuat *layout* di AI atau Adobe Ilustrator ke AE atau After Effect dengan cara *import file* berdasarkan *storyline* dan *storyboard* agar mempermudah proses pengeditan.



Gambar IV.4 *Import*
Sumber : Data pribadi (15 Juni 2017)

c. *New Folder*

Folder adalah suatu program pada komputer yang berguna untuk menyimpan berbagai macam *file* di dalamnya. Fungsi utama dari *folder* adalah untuk menyimpan *file* sekaligus mengelompokkannya menurut jenis *file* itu sendiri. Setelah selesai *import file*, yaitu membuat *folder* baru. Lalu *file* tersebut disatukan dalam satu *folder*, agar terlihat rapih dan mempermudah proses pengeditan.



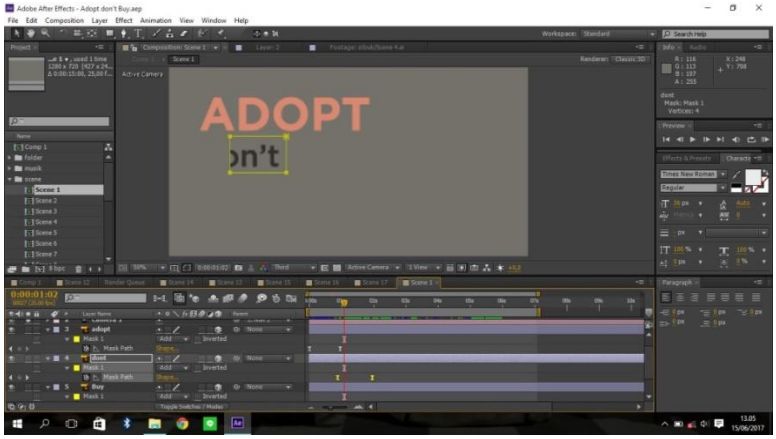
Gambar IV.5 *New Folder*
Sumber : Data pribadi (15 Juni 2017)

d. *Edit Scene*

Setelah membuat *folder* baru dan memasukan *file*, selanjutnya adalah *edit scene*. Dalam *edit scene*, terdapat proses penambahan *masking*, efek dan penambahan musik.

- Penambahan *masking*

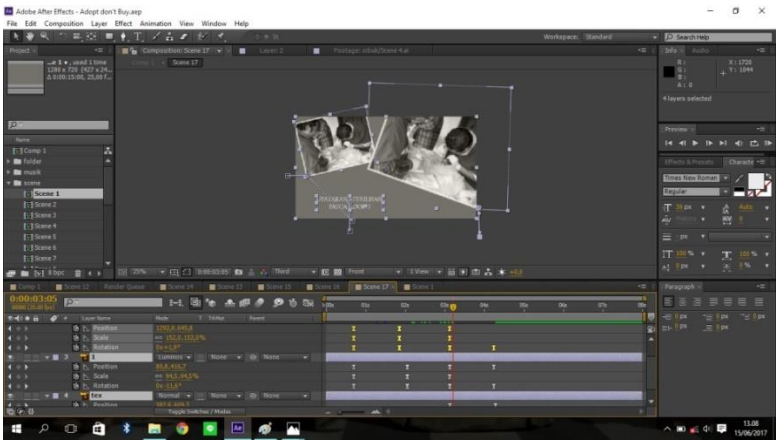
  Masking yaitu mengambil bagian atau objek dari sebuah video atau foto untuk memisahkannya dari bagian lain yang ada di video atau foto tersebut.



Gambar IV.6 Penambahan *masking*
Sumber : Data pribadi (15 Juni 2017)

- Penambahan Efek

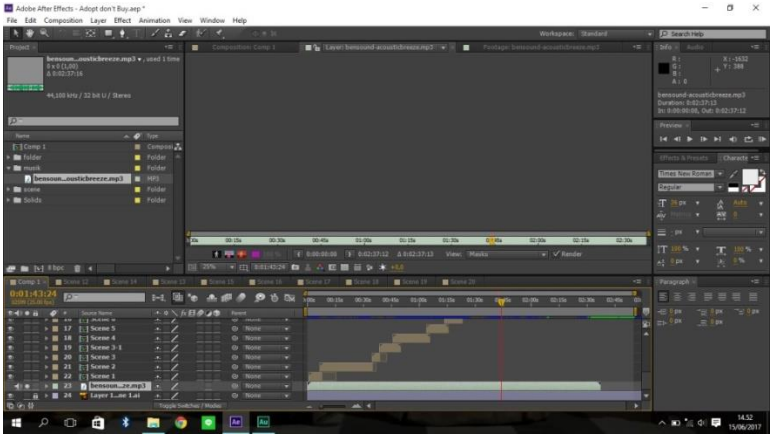
  Penambahan efek *rotain* dan *scale* bertujuan untuk menggerakan objek, seperti berputar. Sedangkan efek *opacity* bertujuan untuk mengatur video atau foto menjadi transparan.



Gambar IV.7 Penambahan efek
Sumber : Data pribadi (15 Juni 2017)

- Penambahan musik

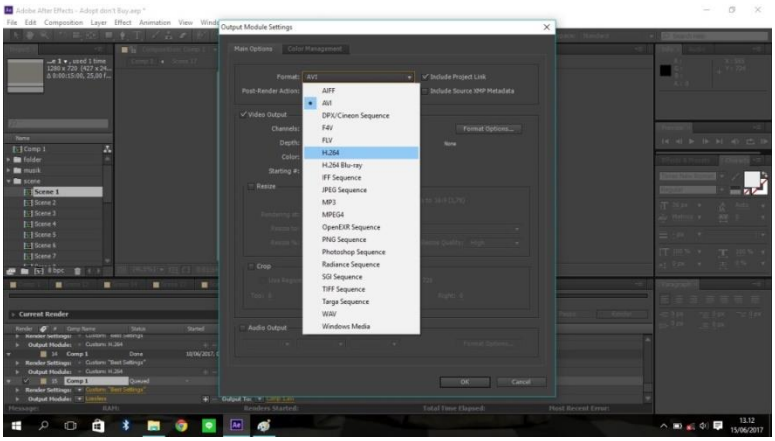
  Penambahan musik yaitu dengan cara di *import*, lalu disesuaikan dengan cara pemotongan. Musik yang dipakai dalam pembuatan video infografis "*Adopt don't Buy !*" adalah *acousticbreeze* dari Bensound.com.



Gambar IV.8 Penambahan musik
Sumber : Data pribadi (15 Juni 2017)

e. Proses *Rendering*

Render yaitu proses mengubah dari *project save* misalnya *project editing* kita untuk dijadikan dalam satu *file*. Proses rendering adalah proses akhir dalam pembuatan video infografis "*Adopt don't Buy !*".



Gambar IV.9 Proses *Rendering*
Sumber : Data pribadi (15 Juni 2017)

f. Hasil Akhir

Hasil akhir adalah hasil yang diporoleh dari suatu proses tertentu,dan mepunyai nilai yang mutlak.



Gambar IV.10 *Scene* 1
Sumber : Data pribadi (22 Juli 2017)



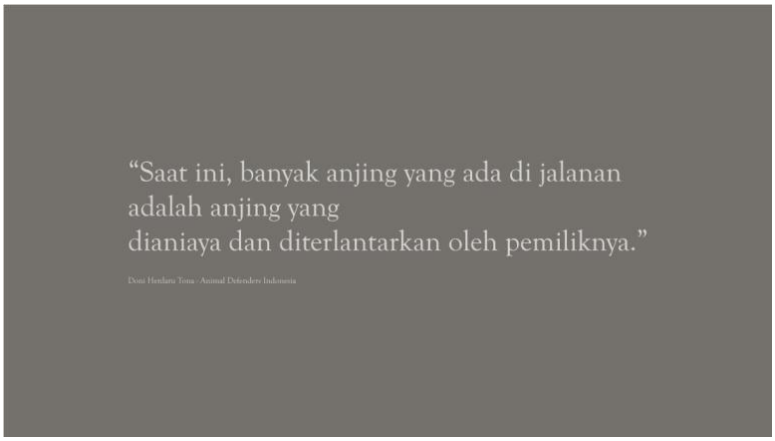
Gambar IV.11 *Scene* 2
Sumber : Data pribadi (22 Juli 2017)



Gambar IV.12 *Scene* 3
Sumber : Data pribadi (22 Juli 2017)



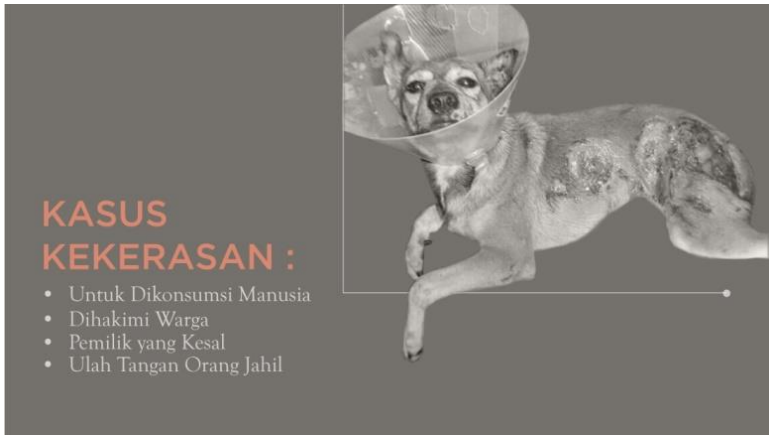
Gambar IV.13 *Scene* 4
Sumber : Data pribadi (22 Juli 2017)



Gambar IV.14 *Scene* 5
Sumber : Data pribadi (22 Juli 2017)



Gambar IV.15 *Scene* 6
Sumber : Data pribadi (22 Juli 2017)



Gambar IV.16 *Scene* 7
Sumber : Data pribadi (22 Juli 2017)



Gambar IV.17 *Scene* 8
Sumber : Data pribadi (22 Juli 2017)



Gambar IV.18 *Scene* 9
Sumber : Data pribadi (22 Juli 2017)



Gambar IV.19 *Scene* 10
Sumber : Data pribadi (22 Juli 2017)



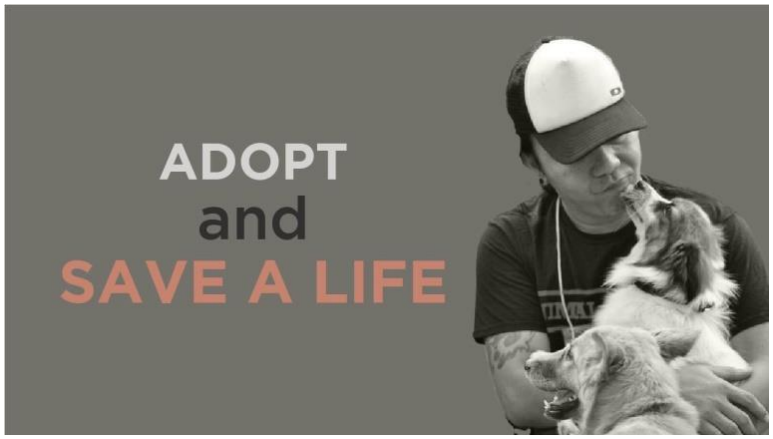
Gambar IV.20 *Scene* 11
Sumber : Data pribadi (22 Juli 2017)



Gambar IV.21 *Scene* 12
Sumber : Data pribadi (22 Juli 2017)



Gambar IV.22 *Scene* 13
Sumber : Data pribadi (22 Juli 2017)



Gambar IV.23 *Scene* 14
Sumber : Data pribadi (22 Juli 2017)



Gambar IV.24 *Scene* 15
Sumber : Data pribadi (22 Juli 2017)



Gambar IV.25 *Scene* 16
Sumber : Data pribadi (22 Juli 2017)



Gambar IV.26 *Scene* 17
Sumber : Data pribadi (22 Juli 2017)



Gambar IV.27 *Scene* 18
Sumber : Data pribadi (22 Juli 2017)



Gambar IV.28 *Scene* 19
Sumber : Data pribadi (22 Juli 2017)



Gambar IV.29 *Scene* 20
Sumber : Data pribadi (22 Juli 2017)



Gambar IV.30 *Scene* 21
Sumber : Data pribadi (22 Juli 2017)

IV.2 Media Pendukung

Untuk mendukung informasi pada media utama, maka dibutuhkan media pendukung agar khalayak sasaran dapat mengetahui keberadaan media utama dan bagaimana cara mengaksesnya.

a. Media Promosi

- *Flyer*

  Flayer akan didistribusikan dengan cara dibagikan kepada khalayak sasaran secara cuma-cuma, dibagikan di *shelter* Animal Defenders Indonesia, saat sosialisasi di universitas dan di acara *Dogs Camp Out* 2018. Desain *flyer* dibuat di *software* AI atau Adobe Ilustrator dengan ukuran A5 atau 14,8 x 21cm, dipilih mengikuti ukuran standar *flyer*. Di*print* di kertas Art Paper tipis, dipilih karena kertas tersebut adalah kertas standar yang sering digunakan untuk *flayer* dan dihampir semua tempat digital printing pasti ada kertas tersebut. Selain itu, dari harga cukup terjangkau.



Gambar IV.31 *Flyer*
Sumber : Data pribadi (15 Juni 2017)

- Poster

  Poster akan ditempel di *shelter* Animal Defenders Indonesia dan ditempel di universitas yaitu di mading kampus. Desain poster dibuat di *software* AI atau Adobe Ilustrator dengan ukuran A3 atau 29,7 x 42cm, dipilih mengikuti ukuran standar poster. Di*print* di

kertas Art Paper tebal, dipilih karena kertas tersebut adalah kertas standar yang sering digunakan untuk poster dan tebal atau tahan jika ditempel di mading. Hampir semua tempat digital printing pasti ada kertas tersebut. Selain itu, dari harga cukup terjangkau tapi kualitas cukup bagus.



Gambar IV.32 Poster
Sumber : Data pribadi (15 Juni 2017)

- Roll Banner

  Roll Banner akan didistribusikan dengan cara ditempatkan di saat sosialisasi di universitas dan di acara *Dogs Camp Out* 2018. Desain roll banner dibuat di *software* AI atau Adobe Ilustrator dengan ukuran 60 x 160cm, ukuran tersebut dipilih karena ukuran standar yang sering ada di digital *printing*. Di*print* di kertas Grey Back, kertas yang cukup lumayan mahal tapi sesuai dengan kualitas.



Gambar IV.33 Roll Banner
Sumber : Data pribadi (15 Juni 2017)

- Spanduk

  Spanduk akan didistribusikan dengan cara ditempatkan saat sosialisasi di universitas dan di acara *Dogs Camp Out* 2018. Desain spanduk dibuat di *software* AI atau Adobe Ilustrator dengan ukuran 2 x 1m, ukuran ini dipilih agar jelas dan di*print* di kertas Grey Back, kertas yang cukup lumayan mahal tapi sesuai dengan kualitas.



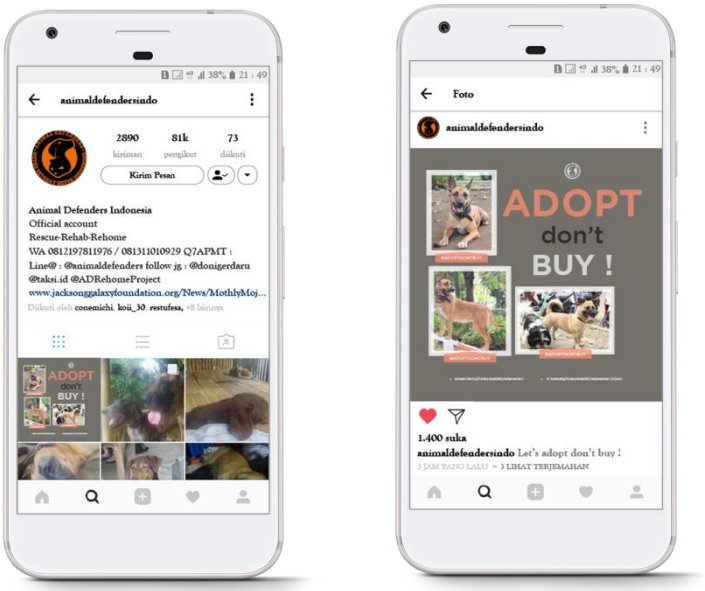
Gambar IV.34 Spanduk
Sumber : Data pribadi (15 Juni 2017)

- Media Sosial

  Media Sosial akan didistribusikan dengan cara di *post* atau di *share* di Facebook, Instagram dan Web.



Gambar IV.35 Media Sosial Facebook
Sumber : Data pribadi (15 Juni 2017)



Gambar IV.36 Media Sosial Instagram
Sumber : Data pribadi (15 Juni 2017)



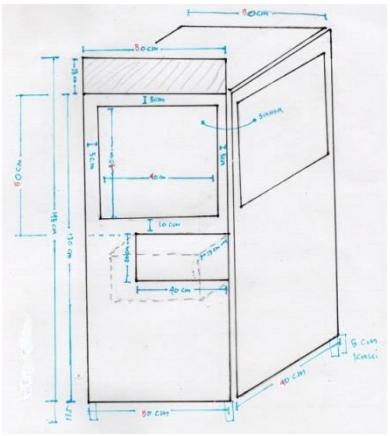
Gambar IV.37 Media Sosial Web
Sumber : Data pribadi (15 Juni 2017)

b. Media Pendukung

- *Ambient media*

  Ambient media diditribusikan dengan cara berinteraksi langsung dengan khalayak sasaran, seperti di tempat hiburan yang berada di mall dan saat di *Dogs Camp Out* 2018. *Ambient media*, dibuat 1:1 dengan ukuran T : 1,5 m x P : 50cm x L : 40cm. Adapun proses pembuatannya sebagai berikut :

  Tahap awal adalah dengan cara membuat pola, agar memudahkan dalam proses pembuatan 1:1 atau *real*.



Gambar IV.38 Proses pola
Sumber : Data pribadi (15 Juni 2017)

Tahap kedua, adalah proses produksi dengan cara menentukan bahan apa yang akan digunakan dan eksekusi *ambient media* sesuai pola.



Gambar IV.39 Proses produksi
Sumber : Data pribadi (15 Juni 2017)



Gambar IV.40 Hasil jadi *ambient media* tampak depan
Sumber : Data pribadi (15 Juni 2017)



Gambar IV.41 Hasil jadi *ambient media* tampak samping (kiri)
Sumber : Data pribadi (8 Agustus 2017)



Gambar IV.42 Hasil jadi *ambient media* tampak samping (kanan)
Sumber : Data pribadi (8 Agustus 2017)

- Stiker

  Stiker akan didistribusikan dengan cara dibagikan kepada khalayak sasaran secara gratis, dibagikan di saat sosialisasi di universitas dan diacara *Dogs Camp Out* 2018. Desain stiker dibuat di*software* AI atau Adobe Ilustrator dengan ukuran 7 x 7cm, ukuran tersebut dipilih karena tidak terlalu kecil dan tidak terlalu besar. Di*print* di kertas Vinil Dop, agar memudahkan untuk produksi skala besar atau kecil di tempat digital *printing*. Untuk harga produksi, cukup terjangkau.



Gambar IV.43 Stiker
Sumber : Data pribadi (15 Juni 2017)

- Buku

  Buku akan didistribusikan dengan cara dibagikan untuk yang mengikuti sosialisasi saja, pembagian dilakukan di saat sosialisasi di universitas dan diacara *Dogs Camp Out* 2018. Desain buku dibuat di*software* AI atau Adobe Ilustrator dengan ukuran A5 atau 14,8 x 21cm, ukuran tersebut dipilih agar tidak terlalu besar. Di *print* di kertas Art Paper tebal serta untuk bagian dalam kertas Tik Paper. Kertas tersebut dipilih, karna buku yang akan diproduksi adalah buku yang bisa dijadikan *diary* dan tidak diproduksi banyak.



Gambar IV.44 Buku
Sumber : Data pribadi (15 Juni 2017)

- *Tote Bag*

  Tote Bag akan didistribusikan dengan cara dibagikan untuk yang mengikuti sosialisasi saja, pembagian dilakukan di universitas dan diacara *Dogs Camp Out* 2018. Desain *tote bag* dibuat di*software* AI atau Adobe Ilustrator dengan ukuran A4 atau 29,7 x 21cm, sedangkan untuk *tote bag* ukuran 30 x 40cm dengan bahan Linen Euro. Saat eksekusi desain ke *tote bag* menggunakan teknik setrika desain ke bahan. Ukuran dipilih karena ukuran standar totebag dan bahan Linen Euro dipilih karena memudahkan untuk pencaharian bahan. Serta untuk teknik setrika ke bahan, agar lebih jelas untuk pengaplikasian desain ke bahan.



Gambar IV.45 Tote Bag tampak depan-belakang
Sumber : Data pribadi (15 Juni 2017)

- *T-Shirt*

  T-Shirt akan didistribusikan dengan cara dibagikan untuk yang mengikuti sosialisasi saja, pembagian dilakukan saat sosialisasi di universitas dan diacara *Dogs Camp Out* 2018. Desain *T-Shirt* dibuat di*software* AI atau Adobe Ilustrator dengan ukuran A4 atau 29,7 x 21cm, sedangkan untuk *T-Shirt* ukuran L dengan bahan cotton. Saat eksekusi desain ke tote bag menggunakan teknik setrika desain ke bahan. Ukuran L dipilih, karena ukuran L termasuk ukuran *all size* atau standar. Bahan cotton dipilih, karena bahan standar untuk *T-shirt* dan nyaman untuk digunakan serta dapat menyerap keringat.



Gambar IV.46 *T-Shirt*
Sumber : Data pribadi (15 Juni 2017)

- Bantal

  Bantal akan didistribusikan dengan cara diberikan sebagai hadiah untuk yang mengikuti *game*, yaitu juara 1, 2, dan 3 atau yang aktif bertanya saat sosialisasi di universitas dan diacara *Dogs Camp Out* 2018. Desain bantal dibuat di*software* AI atau Adobe Ilustrator dengan ukuran A5 atau 14,8 x 21cm, sedangkan untuk bantal ukuran 30 x 40cm dengan bahan Linen Euro. Saat eksekusi desain ke bantal menggunakan teknik setrika desain ke bahan. Untuk ukuran dipilih agar tidak terlalu besar dan tidak terlalu kecil, cukup untuk dijadikan sebagai hadiah. Untuk bahan sendiri agar mudah didapatkan.



Gambar IV.47 Bantal
Sumber : Data pribadi (15 Juni 2017)

- Hiasan Dinding

  Hiasan Dinding akan didistribusikan dengan cara diberikan sebagai hadiah untuk yang mengikuti *game*, yaitu juara 1, 2, dan 3 atau yang aktif bertanya saat sosialisasi di universitas dan diacara *Dogs Camp Out* 2018. Desain hiasan dinding dibuat di*software* AI atau Adobe Ilustrator dengan ukuran 20 x 25cm dan di *print* di kertas Art Paper tebal menggunakan bingkai berwarna putih. Ukuran tersebut adalah ukuran standar dan dapat diproduksi didigital *printing* biasa.

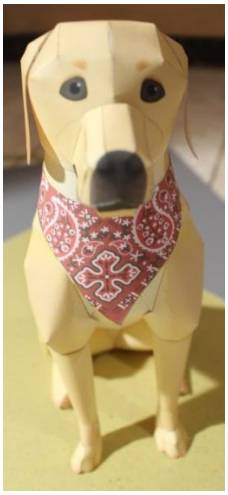


Gambar IV.48 Hiasan Dinding
Sumber : Data pribadi (15 Juni 2017)

- *Papercraft*

  Papercraft akan didistribusikan dengan cara diberikan sebagai hadiah cinderamata untuk yang membantu terlaksananya saat sosialisasi di universitas dan diacara *Dogs Camp Out* 2018. Desain *papercraft* untuk bentuk anjing, *download* di *Canon Creative Park*. *Canon Creative Park* yaitu situs web yang menyediakan desain

untuk membuat *papercraft* secara gratis. Untuk *print* di kertas Art Paper tipis. Kertas Art Paper dipilih agar memudahkan produksi *papercraft*.



Gambar IV.49 *Papercraft*
Sumber : Data pribadi (15 Juni 2017)

- Tempat Makan Anjing

  Tempat makan anjing akan didistribusikan dengan cara dijual di acara *Dogs Camp Out* 2018. Desain untuk di tempat makan anjing, menggunakan stiker yang sudah ada. Harga jual Tempat makan Anjing adalah Rp 75.000 sudah termasuk donasi.



Gambar IV.50 Tempat makan anjing
Sumber : Data pribadi (15 Juni 2017)

- Keset

  Keset akan didistribusikan dengan cara dijual diacara *Dogs Camp Out* 2018. Desain keset dibuat di *software* AI atau Adobe Ilustrator

dengan ukuran 16 x 30cmdan di*print* di kertas Art Paper tebal. Harga jual keset adalah Rp 55.000, sudah termasuk donasi.



Gambar IV.51 Keset
Sumber : Data pribadi (15 Juni 2017)

- Tulang-tulangan

  Tulang-tulangan akan didistribusikan dengan cara dijual diacara *Dogs Camp Out* 2018. Desain tulang-tulangan dibuat di*software* AI atau Adobe Ilustrator dengan ukuran 7 x 13cm dan di*print* di kertas Luster. Ukuran dipilih karena disesuaikan dengan *space* tulangnya dan bahan kertas dipilih karena tidak mudah sobek saat ditempel di tulang.



Gambar IV.52 Tulang
Sumber : Data pribadi (15 Juni 2017)