BAB IV
MEDIA DAN TEKNIS PRODUKSI

Pada BAB ini akan dijelaskan bagaimana proses lanjutan dari seluruh konsep dan rencana yang telah dipersiapkan pada BAB sebelumnya diaplikasikan kedalam media utama dalam perancangan ini yaitu berupa video informasi.

IV. 1 Konsep Desain

Konsep desain yang akan diaplikasikan kedalam media utama merupakan pertimbangan dari hal-hal yang telah dijelaskan pada BAB sebelumnya. Adapun konsep desain pada media video informasi ini sebagai berikut:

- Gaya ilustrasi menggunakan gaya *flat deign* dengan mempertimbangkan segmentasi demografi dari khalayak sasaran.
- *Footage* keadaan lalu lintas diambil dengan menggunakan aturan *rule of third* agar mendapatkan komposisi gambar yang menarik.
- *Footage* lalu lintas akan diolah kembail warnanya dengan menggunakan tekneik *natural grading* dimana hasil akhir gambar akan terlihat lebih tajam dan waran yang ada pada gambar terlihat lebih soft.
- Animasi yang digunakan dalam media video ini merupakan animasi sederhana yang mampu menyampaikan pesan secara maksimal dan mudah dicerna oleh khalayak sasaran dengan dibantu penjelasan narasi.
- Pergerakan animasi menggunakan gerakan *easy ease* agar pergerakan terlihat lebih dinamis dan juga ditambahkan geraka *bounce* untuk menambah kesan dinamis dari pergerakan animasi.

IV. 2 Konsep Media

Dalam perancangan ini, media utama yang dipilih adalah berupa media video informasi yang menjelaskan informasi-informasi penting mengenai PKB. Media video atau audi visual dipilih karena berdasarkan dari survey yang dilakukan dengan menyebarkan kuisioner yang disebar pada responden dengan populasi Kota Bandung, responden lebih memilih untuk melihat informasi dengan media gambar yang bergerak. Menurut data hasil dari kuisioner yang disebar, mayoritas

responden berpendapat bahwa gambar bergerak lebih menarik dibandingkan dengan gambar yang diam. Selain itu juga media video mampu menjelaskan sebuah proses dengan lebih mudah karena adanya pergerakan sehingga informasi yang disampaikan dapat lebih mudah diterima oleh penonton atau khalayak sasaran.

Konsep dasar dari video informasi ini adalah menjelaskan poin penting yang harus diketahui oleh para wajib pajak PKB. Poin-poin penting ini dijelaskan melalui animasi dengan gaya ilustrasi *flat design* yang akan didukung oleh *voice over* yang akan didengarkan bersamaan dengan berjalannya animasi. Animasi *motion graphic flat design* digunakan untuk melengkapi kekurangan yang tidak bisa dilakukan dengan mengambil gambar secara langsung, dengan animasi *motion graphic*, video dapat menjelaskan proses-proses tertentu yang tidak mungkin terjadi atau membutuhkan waktu yang sangat lama apabila gambar diambil dengan kamera digital secara langsung.

Sebelum memasuki penjelasan mengenai PKB lewat animasi, terlebih dahulu akan diperlihatkan *footage* mengenai lalu lintas kendaraan dan sarana berkendara yang ada di Kota Bandung guna memperlihatkan bahwa pengguna kendaraan bermotor di Kota Bandung terbilang sangat banyak dan tentunya dibutuhkan keseimbangan antara kendaraan dengan sarana berkendara. Hal ini menunjukan bahwa PKB berperan sangat penting dalam menjaga keseimbangan dua hal tersebut. Selain itu juga terdapat empat orang *talent* dalam video ini.
Para *talent* ini berguna untuk mempertegas hal yang akan dijelaskan pada *scene* penjelasan mengenai PKB. Sebelum masuk ke dalam animasi penjelasan PKB, para *talent* ini terlebih dahulu ber-*acting* seolah-olah memberikan pertanyaan mengenai PKB.
\
Dalam video informasi ini, akan sangat menonjolkan identitas Kota Bandung itu sendiri. Penonjolan identitas itu diperlihatkan melalui *footage-footage* yang memvisualkan tempat-tempat *iconic* yang ada di Kota Bandung. Selain ditunjukan melalui gambar nyata, identitas Kota Bandung juga ditunjukan melalui aset

ilustrasi berupa Gedung Sate, Jembatan Pasopati dan benda lainnya yang sudah menjadi *iconic* Kota Bandung. Semua visual itu akan didukung kembali oleh *background music* yang mencampurkan instrumen modern dan tradisional khas Jawa Barat, sehingga identitas Kota Bandung akan semakin terasa oleh khalayak sasaran.

Flat design dipilih sebagai gaya ilustrasi dalam animasi yang ada pada media berupa video informasi ini. Alasan mengapa *flat design* dipilih sebagai gaya ilustrasi adalah karena gaya *flat design* mampu memberikan informasi yang ingin disampaikan dengan lebih cepat. Dengan gerakan animasi yang sederhana informasi yang disampaikan akan lebih mudah dicerna oleh khalayak sasaran. Selain itu juga *flat design* dipilih dengan memperttimbangkan segmentasi demografi yang telah dijelaskan dalam BAB sebelumnya. *Flat design* dilihat sangat cocok dengan khalayak sasarn perancangan ini yaitu remaja. Selain itu juga dengan *flat design* video akan terlihat lebih sederhana dengan tidak terlalu banyak warna yang digunakan namun tetap terkesan modern dan ceria.

IV. 3 Spesifikasi Media

Dalam perancang media informasi ini terdapat satu media utama dalam bentuk video informasi dan beberapa media pendukung. Berikut adalah spesifikasi dari masing-masing media:

IV. 3. 1 Media Utama

Sebagaimana seperti yang telah dijelaskan sebelumnya bahwa media utama dari perancangan ini berupa video informasi. Spesifikasi media video informasi dalam rancangan ini sebagai berikut :

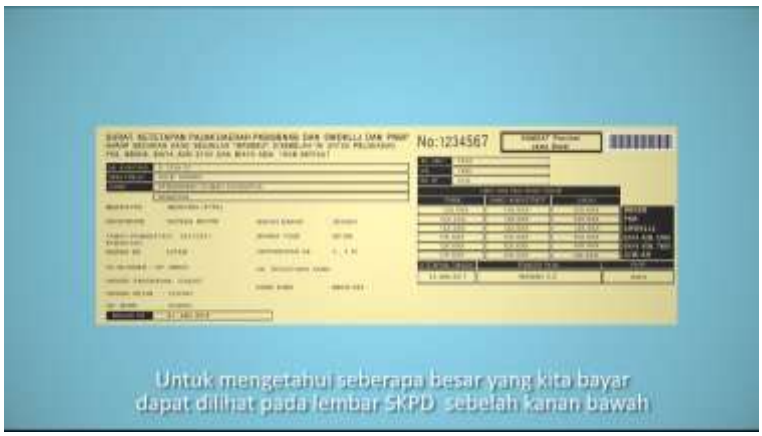
- *Frame Size* : 1920px x 1080px
- *Frame Rate* : 24 *frames/second*
- *Type of file* : MP4 Video
- *Duration* : 00: 02: 36
- *Audio Bit Rate* : 157kbps

- *Audio Channel* : 2 (*Stereo*)
- *Audio Sample Rate* : 48 kHz
- *Colors* *: RGB*

Hasil akhir dari media utama ini berupa video yang telah direnderdan di*burn* kedalam keping DVD.

Pada media utama dalam bentuk video ini, *frame size* sengaja dibuat ke ukuran 1920*px* x 1080*px* agar menghasilkan ukuran layar yang lebar atau *wide* dengan kualitan *full high definition* atau *full HD.* 24 *frame/second* juga dipilih karena sudah menjadi standar *frame rate* sebuah film di Asia yang menggunakan format *Phase Alternating Line* atau *PAL* (Hendratman Hendi, 2012, h.406) . *Audio Channel* dalam video ini juga dibuat menjadi *stereo* agar lebih menimbulkan kesan ruang dalam audionya. Selain itu juga dengan audi *stereo* suara-suara yang ada dalam video lebih dapat ditata kembali.





Gambar IV.1 Cuplikan Video Media Utama
Sumber : Dokumentasi Pribadi

IV. 3. 2 Media Pendukung

Selain media utama, terdapat beberapa media pendukung yang ada pada perancangan media informasi ini. Spesifikasi media pendukung dalam perancangan ini sebagai berikut :

1. **Poster**

Media pendukung pertama adalah sebuah poster yang hasil akhirnya berupa *print out*. Spesifikasinya sebagai berikut :

- Ukuran Kertas : 29,7cm x 42,0cm (A3)
- Bahan Material : Art Paper
- *Type of file* : JPEG
- Mode Warna *: CMYK*

Bahan atau jenis kertas yang digunakan pada media pendukung poster ini adalah kerta *art paper*. Jenis kertas *art paper* dipilih karena tergolong kertas yang memiliki ketahanan yang kuat, karena media pendukung poster ini akan ditempatkan di luar ruangan atau *outdoor* sehingga jenis kertas *art paper* diperhitungkan mampu bertahan cukup lama dibanding kertas lain. Selain ketahanannya, bahan kertas *art paper* juga tergolong murah sehingga dari segi produksi lebih ramah *budget*.

Ukuran yang digunakan juga merupaka ukuran A3 atau 29,7cm x 42cm. Ukuran ini digunakan agar poster ini dapat terlihat dari jarak yang cukup jauh, apabila menggunakan ukuran yang lebih kecil poster ini dikhawatirkan tidak disadari keberadaannya atau khalayak sasaran harus melihat dari jarak yang dekat. Sebaliknya apabila ukuran yang digunakan lebih besar, dikhawatirkan poster akan menjadi sampah visual. Selain itu juga akan sulit untuk menemukan *spot* atau tempat yang sesuai untuk menyimpan poster ini. Maka dari itu ukuran A3 diperhitungkan cocok untuk media poster ini.



Gambar IV.2 Poster
Sumber : Dokumentasi Pribadi

2. ***X-Banner***

Media pendukung selanjutnya adalah sebuah x-banner yang hasil akhirnya berupa *print out*. Spesifikasinya sebagai berikut :

- Ukuran : 60cm x 160cm
- Bahan Material : German
- *Type of file* : JPEG
- Mode Warna *: CMYK*

Ukuran *x-banner* ini adalah 60cm x 160cm, ukuran ini merupakan ukuran standar dari *x-banner*. Bahan yang dipilih untuk *print out x-banner* ini adalah bahan *German*, bahan *german* dipilih karena memilki ketahanan yang bagus sehingga *x-banner* dapat digunakan dalam jangka waktu yang cukup lama yang dimana dalam perancangan ini *x-banner* akan digunakan selama kurang lebih tiga sampai empat bulan. Selain itu, bahan *german* juga cocok untuk digunakan di dalam ruangan maupun diluar ruangan. Sehingga penempatan *x-banner* tidak akan terganggu atau terbatasi.



Gambar IV.3 *X- Banner*
Sumber : Dokumentasi Pribadi

3. **Gantungan Kunci**

Media pendukung berikutnya adalah gantungan kunci dengan dua jenis bahan.. Spesifikasinya sebagai berikut :

- Ukuran : 4cm x 6cm, 7,5cm x 9cm, 8,33cm x 9cm
- Bahan Material : *Acrylic &* Plastik
- *Type of file* : PNG
- Mode Warna *: CMYK*

Media pendukung gantungan kunci ini dibuat dengan berbagai ukuran dan juga berbagai bahan. Alasan digunakan beberapa pilihan agar gantungan kunci ini tidak terkesan monoton sehingga ketika mulai disebar orang-orang tidak akan cepat bosan dengan hanya satu macam gantunga kunci. Selain itu juga ukuran yang berbeda digunakan agar gantungan kunci bisa disesuaikan dengan tempat dimana gantungan kunci ini akan dipasang. Ukuran yang besar cocok untuk dipasangkan pada tas, sementara ukuran yang lebih kecil cocok bila dipasangkan pada kunci.



Gambar IV.4 Gantungan Kunci
Sumber : Dokumentasi Pribadi

4. **Sticker**

Media pendukung pertama adalah sebuah poster yang hasil akhirnya berupa *print out*. Spesifikasinya sebagai berikut :

- Ukuran Kertas : 10cm x10cm, 9cm x 7cm, 6cm x 6cm
- Bahan Kertas : *Vynil & Oracal*
- *Type of file* : PNG
- Mode Warna *: CMYK*

Sama halnya dengan gantungan kunci, media pendukung sticker juga dibuat dengan berbagai macam ukuran dan juga dua bahan yang berbeda. Seperti yang telah dijelaskan pada BAB sebelumnya bagaimana media *sticker* akan didistribusikan, terdapat perbedaan periode dimana *sticker* berbahan *vinyil* akan disebar terlebih dahulu untuk menjadi media promosi sebelum media utama diluncurkan. Sementara *sticker* berbahan *oracal* akan diluncurkan setelah media

utam diluncurkan. Ukuran *sticker* pun berbeda-beda sehingga dapat menyesuaikan dimana tempat *sticker* ini akan ditempelkan. Namun *sticker oracal* dengan ukuran 10cm x 10cm khusus dibuat untuk ditempelkan pada helm.



Gambar IV.5 *Sticker*
Sumber : Dokumentasi Pribadi

5. *Mini Notebook*

Media pendukung selanjutnya adalah *mini notebook* yang hasil akhirnya berupa *print out* dan jilid ring. Spesifikasinya sebagai berikut :

- Ukuran Kertas : 10,5 cm x 14,8cm (A6)
- Bahan Kertas : *Art Paper (* Cover) *HVS* (isi)
- *Type of file* : PNG
- Mode Warna *: CMYK*

Terdapat dua jenis kertas yang ada pada *mini notebook* ini. Bahan pertama adalah jenis kertas *art paper* pada bagian *cover* depan dan juga belakang. Jenis kertas *art paper* digunakan pada bagaian *cover* untuk melidungi bagian dalam atau isi dari *mini notebook* ini. Pada bagian dalam digunakan kertas jenis HVS agar dapat ditambahkan tulisan. Apabila bagian dalam digunakan jenis kertas *art paper*, maka tinta dari pulpen tidak akan bisa menempel sehingga catatan akan pudar. *Mini notebook* ini juga sengaja dibuat dengan ukuran A6 atau 10,5cm x 14,8cm agar mudah dan praktis untuk dibawa kemanapun.



Gambar IV.6 *Mini Notebook*
Sumber : Dokumentasi Pribadi

6. *Mini X-Banner*

Media pendukung selanjutnya adalah *mini x-banner* yang hasil akhirnya berupa *print out* . Spesifikasinya sebagai berikut :

- Ukuran : 25cm x 40cm
- Bahan : *Art Paper* Laminasi *Glossy*
- *Type of file* : PNG
- Mode Warna *: CMYK*

Ukuran *mini x-banner* ini dipilih berdasarkan ukuran standar *mini x-banner* yang ada. Bahan dari *mini x-banner* ini adalah *art paper* yang dilaminasi *glossy* di kedua pemukaannya sehingga dari segi ketahanannya *mini x-banner* ini akan bertahan cukup lama karena sama halnya dengan *x-banner*, *mini x-banner* ini juga akan digunakan dalam jangka waktu tiga sampai empat bulan.



Gambar IV.7 *Mini X-Banner*
Sumber : Dokumentasi Pribadi

7. Pulpen

Media pendukung selanjutnya adalah pulpen . Spesifikasinya sebagai berikut :

- Ukuran : 10,3cm
- Bahan : *Plastik*
- *Type of file* : PNG
- Mode Warna *: CMYK*

Ukuran dari media pendukung ini merupakan ukuran pulpen yang standar, sehingga dapat dibawa kemanapun. Bahan dari pulpen ini juga bahan standar pulpen yaitu plastik. Perbedaan pada pulpen ini ialah terdapat gambar pada bagian lehernya sehingga terlihat lebih menarik, selain itu juga pulpen ini tersedia dengan berbagai macam warna sehingga tidak terkesan monoton.



Gambar IV.8 Pulpen
Sumber : Dokumentasi Pribadi

8. T-Shirt

Media pendukung selanjutnya adalah *T-Shirt* . Spesifikasinya sebagai berikut :

- Ukuran : S, M, L, XL
- Bahan : Katun
- *Type of file* : PNG
- Mode Warna *: CMYK*



Gambar IV.9 *T-Shirt*
Sumber : Dokumentasi Pribadi

IV. 4 Teknis Produksi

Dalam proses produksi media video dalam perancangan ini terdapat beberapa tahapan-tahapan yang harus dilewati. Tahapan tersebut terbagi menjadi empat tahapan yaitu pra produksi, produksi, pasca produksi, dan distribusi. Teknis dalam produksi media video informasi dalam perancangan ini sebgai berikut :

IV. 4. 1 Pra Produksi

Pada tahapan pra produksi lebih banyak persiapan di bagia perencanaan. Tahapan pra produksi ini belum masuk ke dalam produksi bahan untuk media, melainkan tahan pematangan konsep untuk media.

Pada perancangan media video ini terdapat beberapa hal yang dipersiapkan pada tahapan pra produksi. Berikut adalaha hal yang dipersiapkan dalam tah pra produksi:

1. Konsep

Persiapan pertama dalam tahap pra produksi adalah konsep. Pada tahap ini konsep harus dimatangkan terlebih dahulu sebelum melaju ke tahapan berikutnya. Konsep yang digunakan pada perancangan ini adalah berupa konsep *cinematic* video yang dipadukan dengan animasi *motion graphyc* dengan gaya ilustrasi *flat design.*

2. *Breakdown* Projek

Breakdown merupakan penjabaran secara detail konsep yang telah dimatangkan. Didalam *breakdown* ini sudah terdapat perencanaan seting tempat dan waktu, properti yang dibutuhkan, hingga waktu pelaksanaan pengambilan gambar.

3. Storyline

Storyline ini berfungsi untuk panduan dalam pengambilan gambar. Dalam *storyline* terdapat daftar scene yang dibutuhkan, seting dan propeti yang dibutuhkan dan juga dialog yang akan diucapkan oleh para *talent*. *Storyline* ini merupakan pegangan untuk melaju ke tahap produksi

IV.4. 2 Produksi

Setelah konsep telah dimatangkan di tahap pra produksi, kemudian perancangan media video informasi ini maju ke tahap produksi. Tahap produksi ini merupakan tahap dimana media dibuat secara keseluruhan berdasarkan konsep yang telah dimatangkan.

Pada perancangan media video informasi ini terdapat beberapa hal yang perlu diproduksi yang nantinya akan dijadikan satu kesatuan video. Beberapa hal yang diproduksi untuk perancangan ini sebagai berikut:

1. **Pengambilan Gambar Video**

   Hal pertama yang dilakukan dalam tahapan produksi ini adalah pengambilan gambar video. Gambar video yang diambil adalah keadaan lalu lintas yang ada di Kota Bandung dan juga pengambilan gambar *talent* yang tengah mengucapkan dialog yang telah dipersiapkan sebelumnya. Kegiatan pengambilan gambar ini dilakukan selama tiga hari di tempat yang berbeda-beda. Jadwal pengambilan gambaar sebagai berikut

Tabel IV.1 Jadwal Pengambilan Gambar

No	Waktu	Tempat	Keterangan
1	01/06/2017	Lahan Parkir Unikom	Pengambilan gambar *talent* tengah berdialog
2	02/06/2017	Jalan Dago	Pengambilan gambar talent yang tengah berdialog Pengambilan stock gambar lalu lintas Kota Bandung
		Rest Area Jalan Tol	Pengambilan

		Purbaleunyi	gambar dialog *talent*
		Lapangan Gasibu (depan gedung sate	Pengambilan gambar *timelapse*
		Alun-alun Kota Bandung	Pengambilan stock gambar lalu lintas Kota Bandung
		Jalan Braga Kota Bandung	

Terdapat beberapa peralatan yang digunkan dalam pengambilan gambar media video informasi ini. Perlatan yang dipakai sebagai berikut :

- 2 Kamera DSLR *Canon* 1200D
- 1 Kamera DSLR *Canon* 550D
- 1 Tripod *Velbon*
- 1 Monopod *Velbon*
- 1 Slider Kingjoy
- 1 Audio *Recorder Zoom H1*
- 1 *Mic Shotgun Kenwood*
- 1 *Headphone Behringer*



Gambar IV. 10 Pengambilan Gambar Video Informasi PKB
Sumber: Dokumentasi Pribadi

2. Pemilahan *Soft* File

Setelah selesai proses pengambilan gambar maka data hasil dari pengambilan gambar kembali dipilah. Hal ini perlu dilakukan sehingga hanya gambar terpilihlah yang akan muncul dalam video

3. Editan Kasar

Setelah data hasil pengambilan gambar telah dipilih maka langkah selanjutnya adalah mengedit gambar yang telah dipilih tadi menjadi sebuah urutan potongan-potongan gambar. Selain memotong dan menyatukan beberapa gambar, pada tahap ini juga dilakukan penyamaan audio dengan visual.

Selain menggabungkan audio dan visual kedalam frame, pada tahapan ini juga dibuat sebuah teks yang akan mendukung audio yang pada video ini. Teks ini juga nantinya berfungsi ketika video ini diputarkan pada layar *megatron* yang nantinya tidak akan terdapat audio.

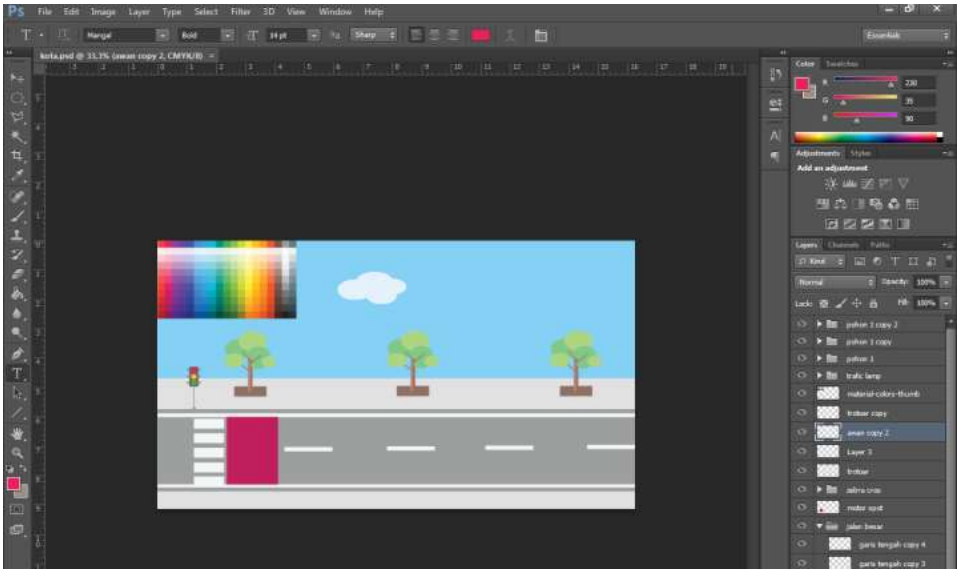
Pada perancangan ini *software* yang digunakan untuk mengedit video adalah *Adobe Premiere Pro CS 6.*



Gambar IV. 11 Tahap Edit Kasar Menggunakan *Software Adobe Premiere Pro CS 6*
Sumber: Dokumen Pribadi

4. Pembuatan Ilustrasi Animasi

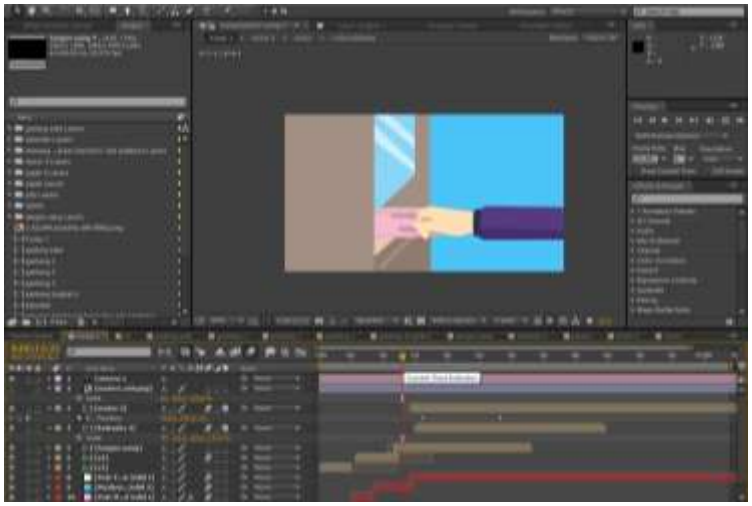
Tahapan berikutnya adalah pembuatan aset atau ilustrasi yang nantinya akan dianimasikan menjadi sebuah *motion graphic*. Untuk pembuatan aset atau ilustrasi untuk dianimasikan dalam video ini, *software* yang digunakan adalah *Adobe Photoshop CS 6.* Aset yang dibuat merupakan aset yang telah direncanakan sebelumnya dengan melihat beberapa refrensi. Aset yang dibuat berupa benda-benda yang berhubungan dengan PKB.



Gambar IV. 12 Pembuatan Aset Animasi Dengan *Software Adobe Photoshop CS 6*
Sumber: Dokumentasi Pribadi

5. Penganimasian Aset

Tahap berikutnya adalah menggerakan aset yang telah dibuat menggunakan *softwar Adobe Photoshop.* Penganimasian ini dilakukan dengan menggunakan *software Adobe After Effect CS 6* dimana data yang masih dalam format *PSD* langsung dipindahkan ke dalam *After Effect* sehingga penggerakan ilustrasi bisa langsung diedit berdasarkan layer yang telah dibuat di dalam *Photoshop. Software After Effect* juga dipilih karena *After Effect* merupakan *software* yang saling mendukung dengan *Adobe Premiere* dan juga memiliki salah satu fungsi untuk mebuat sebuah animasi dalam bentuk dua dimensi (Hendratman Hendi, 2014, h.x). Sehingga *After Effect* dipilih karena cocok dengan karya yang akan dibuat. Animasi yang digunkan merupakan animasi yang sederhana namun disetiap gerakannya ditambahkan *easy ease* dan juga *bounce effect* agar pergerakan terlihat lebih dinamis.



Gambar IV. 13 Penganimasian Aset Menggunakan *Software Adobe After Effect CS 6*
Sumber: Dokumentasi Pribadi

6. Penggabungan Animasi dan *Footage* Video

Setelah seluruh animasi selesai, kemudian selurh animasi digabubngkan dengan *footage* video yang sebelumnya sudah masuk tahapan edit kasar. Dalam tahapan ini, animasi digabungkan dengan *footage* video dengan menggunkan beberapa efek transisi sehingga terlihat menyatu anatara kedua video ini.

7. *Recording Voice Over*

Setelah proses penggabungan animasi dan *footage* selesai dilanjutkan ke proses pembuatan *voice over* yang nantinya *voice over* ini akan menjelaskan visual yang ditunjukan oleh animasi *motion graphic*. Dalam proses pembuatan *voice over,* seorang *dubber* atau pengisi suara membacakan sebuah teks sambil melihat animasi yang sedang diputar agara audio dan visual berjalan selaras.

Dalam merekam *voice over* ini digunakan dua alat bantu yakni perekam suara *Zoom H1* dan juga *Kenwood Shotgun Mic KW321* .



Gambar IV. 14 *Zoom H1*
Sumber: https://www.bhphotovideo.com/c/product/699403-REG/Zoom_H1_H1_Ultra_Portable_Digital_Audio.html (diakses pada 31/08/2017)



Gambar IV. 15 *Kenwood Shotgun Mic KW321*
Sumber: Lazada.com (diakses pada 31/08/2017)

8. Pembuatan *Background Music*

Setelah proses perekaman *voice over* selesai langkah selanjutnya adalah mengkomposisi sebuah musik *instrument* yang nantinya akan dijadikan sebagai *background music* pada video. *Background music* memegang peranan penting dalam sebuah konsep audio visual. Karena nantinya *mood* yang akan dibentuk

akan sangat dipengaruhi dari *background music* yang diperdengarkan dalam video.

Dalam konsep video ini *background music* dibuat untuk menunjukan *mood* senang dan semangat. Selain itu juga, pada *background music* yang akan digunakan pada video ini akan ditambahkan instrument khas Jawa Barat sehingga kesan Kota Bandung akan semakin terbentuk.

Dalam proses perekaman *background music* ini digunakan dua *software editor* musik yaitu *Cubase 5* dan juga *Fl Studio 11*. Tahapan pertama adalah merekam seluruh *instrument* yang telah dipersiapkan sebelumnya, *instrument* tersebut diantaranya *digital keyboard, guitar bass,* dan *guitar*. Untuk instrument lainnya digunakan *sample* suara yang telah dibuat menjadi *midi plugin.*



Gambar IV. 16 Proses *Recording* pada *Software Cubase 5*
Sumber: Dokumentasi Pribadi

Proses perekaman *instrument* dilakukan pada *software Cubase 5*. Setelah seluruh *instrument* direkam, proses selanjutnya dilanjutkan menggunakan *software Fl Studio 11*. *Software Fl Studio 11* digunakan untuk menambahkan *sample* suara yang dibutuhkan serta proses mixing dan mastering. Proses mixing dan mastering merupakan proses akhir dari pembuatan *backgorun music.*



Gambar IV. 17 Proses *Mixing* dan *Mastering* pada *Software Fl Studio 11*
Sumber: Dokumentasi Pribadi

9. Color Grading

Setelah animasi, *footage* video, *voice over*, dan *background music* disatukan, dilanjutkan degan tahapan *color grading. Color grading* sendiri merupakan teknik pengolahan warna yang ada video sehingga terlihat lebih matang. Dalam melakukan *color grading* ini *software* yang digunakan adalah *Magic Bullet Looks* yang dijadikan *plugin* dalam *Adobe Premiere Pro* . Terdapat beberapa *tools* yang digunakan dalam proses *grading* video media utama ini, diataranya *curve, hue/saturation, contrast, film negative, lens vignate*, dan beberapa *tools* lainnya yang terdapat pada plugin *Magic Bullet Look.*

Color grading ini juga akan sangat memperngaruhi hasil akhir dari sebuah video, dengan melakukan proses *color grading*, video akan terleihat lebih berkualitas karena warna yang divisualkan merupakan warna-warna yang telah di matang kan dari proses *color grading* ini. Selain itu juga, proses *color grading* mampu membuat *mood* dalam sebuah video. *Mood* yang dibentuk ini akan dapat mendukung jalannnya sebuah cerita pada video tersebut. Warna-warna pun dipilih pada saat melakukan proses *color grading* sehingga terbentuk sebuah *mood.*



Gambar IV. 18 Proses *Color Grading* menggunakan *Plugin Magic Bullet Look*
Sumber: Dokumentasi Pribadi

10. Rendering

Rendering merupakan proses terkahir dari tahapan produksi perancangan media video informasi ini. Proses *rendering* sendiri adalah proses dimana semua video yang telah diedit dan disusun sesuai konsep disatukan menjadi satu kesatuan video.

IV.4. 3 Pasca Produksi

Dalam tahapan ini dilakukan pengecekan kembali media video informasi yang telah jadi dari hasil produksi sebelumnya. Apabila terdapa kekurang dalam media yang telah jadi maka akan segera dilakukan perbaikan namun apabila dari hasil pengecekan tidak terdapa kekurang maka media dilanjutkan ke tahapan berikutnya yaitu tahapan pendistribusian.

IV.4. 4 Distribusi

Tahapan ini merupakan tahapan terkhir dari perancangan media video informasi PKB ini. Pada tahapan pendistribusian ini seluruh media baik media utama dan media pendukung disebar ke tempat dengan waktu yang sudah direncanakan

sbelumnya. Tahapan pendistribusiannya adalah media promosi disebar terlebih dahulu sebelum media utama. Setelah media promosi disebar barulah media utama dan media pendukung lain turut disebar. Penyebaran media pendukung ditempatkan di kator-kantor SAMSAT Kota Bandung dan sekitarnya, sementara untuk media utama diputarkan di kantor SAMSAT dan juga layar *tron* yang berada di Kota Bandung dan sekitarnya.

IV.5 Konsep Perwujudan

Media utama pada perancangan ini berupa video. *Soft file* video ini nantinya akan di-*burn* kedalam keping dvd dan nantinya akan disebar ke seluruh kantor SAMSAT yang ada di Kota Bandung dan sekitarnya untuk diputarkan di ruang tunggu wajib pajak sehingga para wajib pajak dapat menyaksikan video ini sambil menunggu antrian. Selain disebar ke seluiruh kantor SAMSAT, video ini juga akan diputarkan melalui video *tron* di sekitar Kota Bandung terutama di lokas yang bertepatan dengan lampu merah. Target utama lokasi tron adalah layar *tron* perempatan dago cikapayang, layar *tron* lampu merah taman pasupati dan layar *tron* depan Bandung Indah Plaza Mall.

Sementara untuk media pendukung berupa *x-banner* akan ditempatkan disetiap kantor SAMSAT dan juga Mobil SAMSAT keliling. Untuk media poster akan ditempelkan di setiap sudut yang padat kendaraan bermotor. Untuk media gantungan kunci dan *cutting sticker*, masing-masing akan diproduksi sebanyak sepuluh ribu dan nantinya akan dibagikan disetiap kantor SAMSAT dan SAMSAT keliling dan juga dibagikan pada saat acara *car free day* yang diadakan setiap minggu.