BAB IV MEDIA DAN TEKNIS PRODUKSI

IV.1 MEDIA UTAMA

Berdasarkan konsep dan strategi perancangan desain maka media yang ditentukan adalah video informasi fiksi. Media utama ini nantinya akan disebarkan melalui seperangkat CD dan *merchandise* yang akan di distribusikan melalui indomaret dan bekerja sama dengan kementrian PP&PA (Kementrian Pemberdayaan Perempuan dan Perlindungan Anak Indonesia) sebagai sponsor utama yang membiayai produksi .



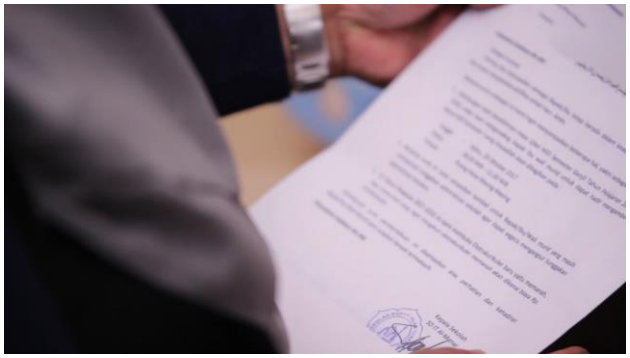
Gambar IV.1 Media utama

Sumber: Dokumentasi Pribadi (2018)



Gambar IV.2 Media utama

Sumber: Dokumentasi Pribadi (2018)



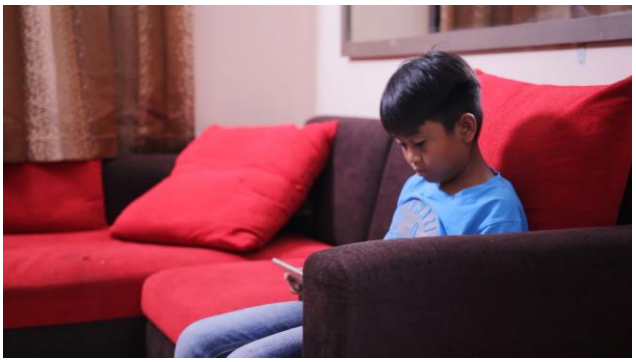
Gambar IV.3 Media utama

Sumber: Dokumentasi Pribadi (2018)



Gambar IV.4 Media utama

Sumber: Dokumentasi Pribadi (2018)



Gambar IV.5 Media utama

Sumber: Dokumentasi Pribadi (2018)



Gambar IV.6 Media utama

Sumber: Dokumentasi Pribadi (2018)



Gambar IV.7 Media utama

Sumber: Dokumentasi Pribadi (2018)



Gambar IV.8 Media utama

Sumber: Dokumentasi Pribadi (2018)



Gambar IV.9 Media utama

Sumber: Dokumentasi Pribadi (2018)



Gambar IV.10 Media utama

Sumber: Dokumentasi Pribadi (2018)



Gambar IV.11 Media utama

Sumber: Dokumentasi Pribadi (2018)



Gambar IV.12 Media utama

Sumber: Dokumentasi Pribadi (2018)



Gambar IV.13 Media utama

Sumber: Dokumentasi Pribadi (2018)



Gambar IV.14 Media utama

Sumber: Dokumentasi Pribadi (2018)



Gambar IV.15 Media utama

Sumber: Dokumentasi Pribadi (2018)



Gambar IV.16 Media utama

Sumber: Dokumentasi Pribadi (2018)



Gambar IV.17 Media utama

Sumber: Dokumentasi Pribadi (2018)



Gambar IV.18 Media utama

Sumber: Dokumentasi Pribadi (2018)



Gambar IV.19 Media utama

Sumber: Dokumentasi Pribadi (2018)



Gambar IV.20 Media utama

Sumber: Dokumentasi Pribadi (2018)



Gambar IV.21 Media utama

Sumber: Dokumentasi Pribadi (2018)



Gambar IV.22 Media utama

Sumber: Dokumentasi Pribadi (2018)



Gambar IV.23 Media utama

Sumber: Dokumentasi Pribadi (2018)



Gambar IV.24 Media utama

Sumber: Dokumentasi Pribadi (2018)

IV.1.1 Perangkat Produksi

Perangkat produksi yang utama adalah sebuah kamera yang dapat merekam gambar dengan baik serta memiliki spesifikasi yang telah ditentukan melalui perancangan dan sebuah komputer yang dapat memproduksi atau editing gambar yang telah disunting melalui kamera.

Adapun *software* yang digunakan dalam proses pembuatan video informasi ini adalah, Adobe Premier CC 2017 untuk melakukan proses pasca produksi atau *editing* dan Adobe Audition sebagai perangkat penyuntingan suara.

IV.2 Teknis Produksi

Teknis produksi pada perancangan ini adalah tahapan akhir dari proses yang disusun sebelumnya atau *final artwork*. Dimana seluruh gagasan dan materi yang telah dikumpulkan sebelumnya akan dproses untuk menjadi sebuah tampilan yang diharapkan, untuk memberikan hasil yang maksimal. Tahap ini sangat penting dalam proses perancangan, agar pada saat pelaksanaannya dapat berjalan dengan lancar sesuai dengan yang diharapkan.

IV.2.1 Pra Produksi

Praproduksi merupakan sebuah tahapan dimana ide gagasan serta konsep ditentukan untuk membuat sebuah *storyline*, *storyboard* dan seluruh tahapan

Pengambilan gambar. Dalam tahapan ini dilakukan beberapa tahap pembuatan media utama diantaranya yaitu:

IV.2.1.1 *Storyline*

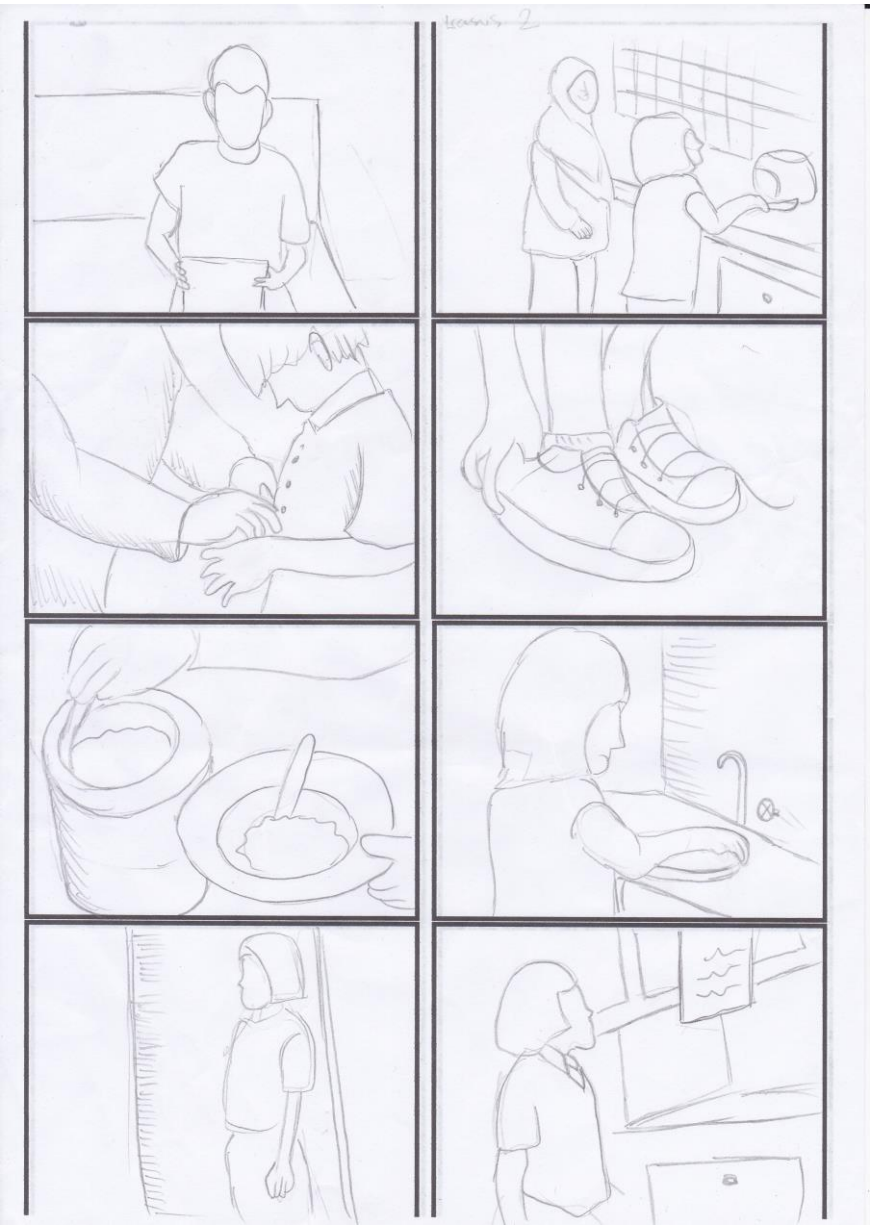
Dalam tahap praproduksi pembuatan *storyline* sangat dibutuhkan untuk menunjang produksi saat pengambilan gambar. Dengan *storyline* semua gagasan dan ide cerita dapat tersampaikan dengan baik, berikut merupakan gambaran besar dari *storyline* yang telah dibuat:

- Prolog psikolog (*talent*) menjelaskan sedikit fenomena di kota Bandung mengenai pola asuh anak.
- Psikolog menjelaskan sedikit mengenai *Adversity Quotient.*
- Psikolog memperlihatkan 3 kasus dalam video yang sering terjadi di poli psikolog.
- Kasus pertama dalam video berisi adegan menurunnya prestasi anak di sekolah akibat kurangnya interaksi anak di kelas.
- Kasus kedua menerangkan tentang ketidakberdayaan anak akibat selalu dimanja oleh orangtuanya.
- Kasus ketiga dalam video berisi adegan anak yang penakut akibat sering dimarahi oleh orangtuanya
- Epilog psikolog (talent) menjelaskan mengenai ketiga kasus tersebut serta memberikan tips dan trik mendidik anak

IV.2.1.2 *Storyboard*

Dalam tahap ini pembuatan sketsa cerita dan teknis produksi video dilapangan ditentukan untuk mempermudah proses pengerjaan media utama.

Berikut merupakan contoh dari *storyboard* yang telah ditentukan:



Gambar IV.25 *Storyboard*

Sumber: Dokumentasi Pribadi (2018)

IV.2.1.3 Proses pengambilan gambar menggunakan kamera *DSLR*

Proses pengambilan menggunakan kamera *DSLR* dan peralatan yang dapat menunjang pengambilan gambar dengan baik, peralatan yang digunakan yaitu :

- 2 buah kamera Canon 60D
- 8 Baterai canon 60D jenis LP-e90
- 2 buah *LED light*
- 2 buah tripod E-image

- Lensa: Sigma 18-35mm f/1.8 DC HSM Art, Sigma 50-100mm f1.8 DC HSM Art
- *Audio recorder* zoom h5
- *Memory 4 buah 16GB class 10*

IV.2.2 Produksi



Gambar IV.26 Produksi Video
Sumber: Dokumentasi Pribadi (2018)

IV.2.3 Pasca Produksi

Pada tahap ini , hal yang dilakukan adalah penggabungan *scene* untuk membuat sebuah *sequence.* Dan proses editing meliputi *Colour Grading, Scoring* lagu dan pengisian narasi menggunakan software Adobe Premier CC 2017 dan Adobe Audition.



Gambar IV.27 *Editing*
Sumber: Dokumentasi Pribadi (2018)

IV.3 Media Pendukung

Demi menunjang media utama maka dibutuhkan sebuah media pendukung. Media pendukung yang digunakan adalah media pendukung informasi dan pengingat, maka media pendukung yang dibuat yaitu:

- *X-banner*



Gambar IV.28 Media *X-banner*

Sumber: Dokumentasi Pribadi (2018)

X-banner dipasang disetiap gerai indomaret untuk memberitahukan bahwa terdapat cd pola asuh anak yang bisa diperoleh dengan cara membeli berbelanja di indomaret minimal sebesar Rp.50.000. *X-banner* dibuat menggunakan material laster dicetak dengan teknik digital *printing*. Ukuran *X-banner* adalah 160 x 50 cm.

- *Tote Bag*



Gambar IV.29 *Tote Bag*

Sumber: Dokumentasi Pribadi (2018)

Pembeli akan mendapatkan *tote bag* setiap belanja di indomaret. berdasarkan kalender distribusi pembeli akan mendapatkan *merchandise* yang berbeda-beda disetiap bulannya. *Tote Bag* akan diberikan sebagai *merchandise* pada bulan Juli saja. *Tote Bag* berukuran 40 cm x 32 cm, menggunakan bahan dri-fit high jet dibuat dengan cara dijahit dan menggunakan teknik sublim. Dri-fit highjet karena bahannya yang ringan, dingin dan memudahkan untuk dicetak *full* sablon.

Tote bag digunakan sebagai media pendukung karena sangat cocok dengan *point of contact* khalayak yaitu ibu-ibu. *Tote bag* sebagai benda yang sering digunakan oleh khalayak.

- Jam dinding



Gambar IV.30 Jam Dinding

Sumber: Dokumentasi Pribadi (2018)

Pembeli akan mendapatkan jam dinding setiap belanja di indomaret. berdasarkan kalender distribusi pembeli akan mendapatkan *merchandise* yang berbeda-beda disetiap bulannya. Jam dinding akan diberikan sebagai *merchandise* pada bulan Agustus saja. Jam dinding berukuran diameter 19cm, menggunakan bahan plastik dibuat dengan cara *printing* dengan teknik cetak *offset*.

Penggunaan jam dinding sebagai media pendukung tidak terlepas dari kegunaannya sebagai media pengingat.

- Dompet Pouch

referensi



Gambar IV.31 Dompet *Pouch*
Sumber: Dokumentasi Pribadi (2018)

Final Desain



Gambar IV.32 Dompet *Pouch Final*
Sumber: Dokumentasi Pribadi (2018)

Pembeli akan mendapatkan Dompet *Pouch* setiap belanja di indomaret. berdasarkan kalender distribusi pembeli akan mendapatkan *merchandise* yang berbeda-beda disetiap bulannya. Dompet *Pouch* akan diberikan sebagai *merchandise* pada bulan September saja. Dompet *Pouch* berukuran 15cm x 19cm menggunakan bahan dri-fit highjet dibuat dengan cara dijahit dan menggunakan teknik sublim. Dri-fit highjet karena bahannya yang ringan, dingin dan memudahkan untuk dicetak *full* sablon

Dompet *Pouch* digunakan sebagai media pendukung karena sangat cocok dengan *point of contact* khalayak yaitu ibu-ibu. Dompet *pouch* sebagai benda yang sering digunakan oleh khalayak.

- Bantal



Gambar IV.33 Bantal
Sumber: Dokumentasi Pribadi (2018)

Pembeli akan mendapatkan Bantal setiap belanja di indomaret. berdasarkan kalender distribusi pembeli akan mendapatkan *merchandise* yang berbeda-beda disetiap bulannya. Bantal akan diberikan sebagai *merchandise* pada bulan Oktober saja. Bantal berukuran 40 cm x 40 cm, menggunakan bahan dri-fit highjet dibuat dengan cara dijahit dan menggunakan teknik sublim. Dri-fit highjet karena bahannya yang ringan, dingin dan memudahkan untuk dicetak *full* sablon. Bantal digunakan sebagai media pendukung karena bantal merupakan barang yang sering dijumpai sehari-hari.

- *Mug*



Gambar IV.34 Mug

Sumber: Dokumentasi Pribadi (2018)

Pembeli akan mendapatkan Mug setiap belanja di indomaret. berdasarkan kalender distribusi pembeli akan mendapatkan *merchandise* yang berbeda-beda disetiap bulannya. Mug akan diberikan sebagai *merchandise* pada bulan November saja. Mug menggunakan bahan keramik dibuat dengan menggunakan teknik digital sablon.

Penggunaan mug sebagai media pendukung dikarenakan cocok dijadikan sebgai media pengingat. Gelas selalu digunakan sehari-hari. Sehingga sangat efektif jika menyelipkan pesan dari perancangan.

- Gantungan kunci



Gambar IV.35 Gantungan Kunci
Sumber: Dokumentasi Pribadi (2018)

Pembeli akan mendapatkan Gantungan Kunci setiap belanja di indomaret. berdasarkan kalender distribusi pembeli akan mendapatkan *merchandise* yang berbeda-beda disetiap bulannya. Gantungan Kunci akan diberikan sebagai *merchandise* pada bulan Desember saja. Gantungan kunci menggunakan bahan Akrilik dibuat dengan menggunakan teknik digital sablon.

Gantungan kunci digunakan sebagai media pendukung karena sangat cocok dengan *point of contact* khalayak yaitu ibu-ibu. Gantungan kunci sebagai benda yang sering digunakan oleh khalayak.

- T-shirt



Gambar IV.36 *T-shirt.*

Sumber: Dokumentasi Pribadi (2018)

Pembeli akan mendapatkan T-shirt setiap belanja di indomaret. berdasarkan kalender distribusi pembeli akan mendapatkan *merchandise* yang berbeda-beda disetiap bulannya.. t-shirt menggunakan bahan dri-fit highjet dibuat dengan cara dijahit dan menggunakan teknik sublim. Dri-fit highjet karena bahannya yang ringan, dingin dan memudahkan untuk dicetak *full* sablon. T-shirt digunakan sebagai media pendukung karena t-shirt merupakan barang yang sering dijumpai sehari-hari.