BAB IV MEDIA & TEKNIS PRODUKSI

IV.1 Media Utama

Video *motion graphic* merupakan suatu media audio visual yang akan menginformasikan tentang logo baru *clothing* 3Second kepada khalayak sasaran. Video ini menggambarkan tentang perubahan logo *clothing* 3Second, dari logo lama kepada logo terbarunya, video *motion graphic* ini berjudul *"new look new era"* yang berarti ini adalah 3Second dengan tampilan baru ditahun baru ini. Adapun spesifikasi media utama berupa video *motion graphic* yaitu :

Durasi : 60 detik

Format Video : MPEG-4 atau MP4 (codec H.264) dengan ukuran HDTV (1080P) dan NTSC DV (480p)

Format Audio : Mp3

Channel : RGB

Frame rate : 25 f/s

Frame size : 1920:1080 dan 720:480

Aspect ratio : 16:9

IV.1.1 Teknis Produksi Media

Dalam pembuatan video *motion graphic* ini dibutuhkan beberapa peralatan *hardware* dan *software* untuk membantu kelancaran pembuatan video *motion graphic* pada saat proses proses *editing* dan pengerjaan untuk media pendukung.

Peralatan *Hardware*

- Komputer

  Komputer disini digunakan untuk membantu mengerjakan peracangan dari tahap produksi hingga hasil akhir.

- *Handphone*

  Handphone disini digunakan untuk proses perekaman *voice over.*

Peralatan *Software*

- Adobe Ilustrator CS6

  Software ini digunakan untuk membuat setiap *scene*, elemen grafis, dan pewarnaan serta media pendukung dan *manualbook*, dikarenakan *software* ini dapat digunakan untuk layout dan pewarnaan baik dalam format RGB yang

digunakan untuk *motion graphic* maupun CMYK yang digunakan untuk media pendukung yang didominasi dengan media cetak.

- Adobe After effect CS6

Software ini digunakan untuk proses *editing* video *motion graphic* dari pemberian efek, hinga *finishing*, dikarenakan *software* ini memiliki fitur yang lengkap untuk medukung pembuatan video *motion graphic* ini yang lebih perlu menggunakan efek-efek agar menjadi sebuah video.

- Adobe Audition CS6

Software ini digunakan untuk mengolah *backsound* dan *voice over*, dikarenakan *software* ini dapat memililah, memberi efek, hingga menyatukan seluruh elemen audio dengan hasil yang baik.

- Adobe Premiere Pro CS6

Software ini digunakan untuk proses *editing* akhir menyatukan bagian video, *backsound* dan *voice over*.

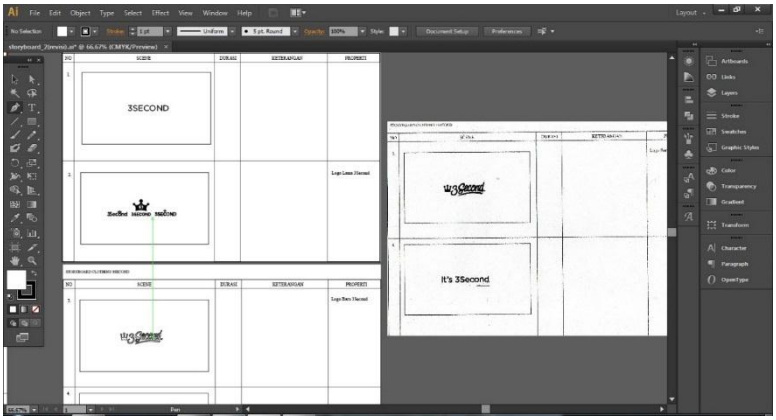
IV.1.2 Pra Produksi

Sebelum memulai tahapan produksi adalah tahap menentukan ide, melakukan riset lapangan, dan melakukan wawancara terhdap pihak *clothing* 3Second. Setelah itu membuat *storyline* dan *storyboard* agar memudahkan saat melakukan pembuatan gambar..

IV.1.3 Produksi

Tahap produksi dilakukan setelah seluruh rangkaian perancangan pada tahap pra produksi selesai dibuat. Pada tahap produksi dilakukan proses digitalisasi pada bagian *storyboard.*

- Tahap digitalisasi



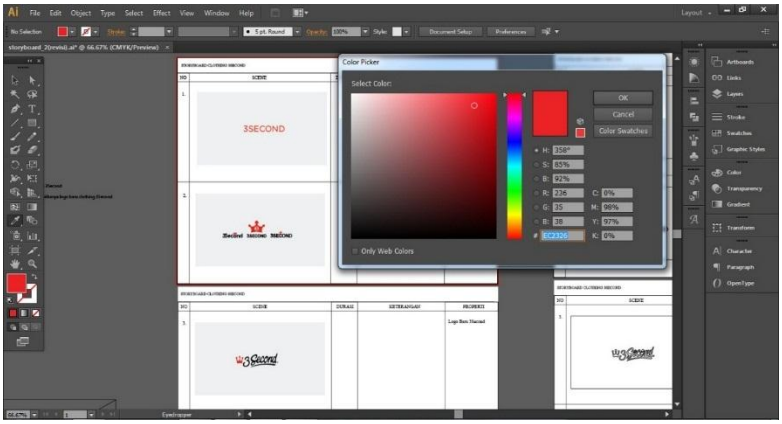
Gambar IV.1 Proses Digitalisasi
Sumber: Dokumen Pribadi (2018)

Bagian pertama dalam tahap produksi yaitu proses mengubah *storyboard* dari bentuk sketsa manual kedalam bentuk digital agar bentuk yang dihasilkan dapat terlihat lebih porposional.

IV.1.4 Pasca Produksi

Setelah produksi maka tahap selanjutnya yaitu proses *editing* ,pemberian warna, dan menyatukan seluruh elemen visual.

- Tahap pemberian warna dan menyatukan seluruh visual

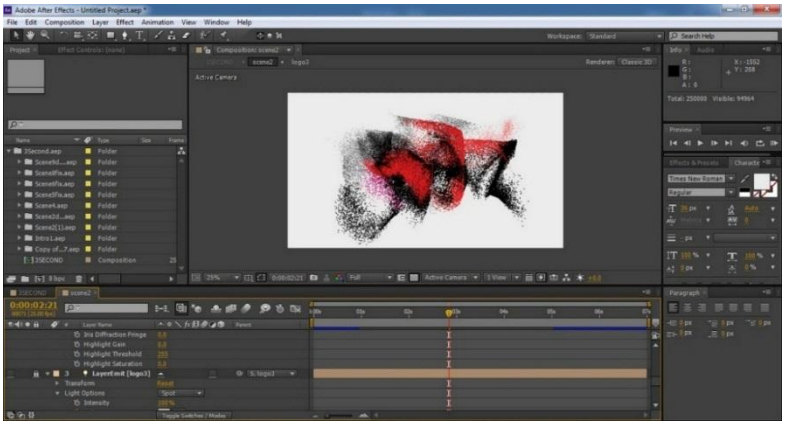


Gambar IV.2 Proses Pemberian Warna dan Menyatukan Seluruh Visual
Sumber: Dokumen Pribadi (2018)

Proses selanjutnya yaitu pemberian warna pada *storyboard* dan pada elemen visual dengan menggunakan warna-warna yang sesuai dengan gaya warna yang diterapkan pada logo terbaru dari *clothing* 3Second, dan pada bagian *background* digunakan warna abu agar tampilan visual dan pesan dapat dilihat dengan jelas dan

logo dapat menggunakan warna asli yang digunakan oleh *clothing* 3Second, setelah pemberian warna selanjutnya menyatukan seluruh visual, mulai dari vektor, elemen visual dan pemeberian teks pada seluruh *scene* secara satu per satu.

- Tahap pemberian efek

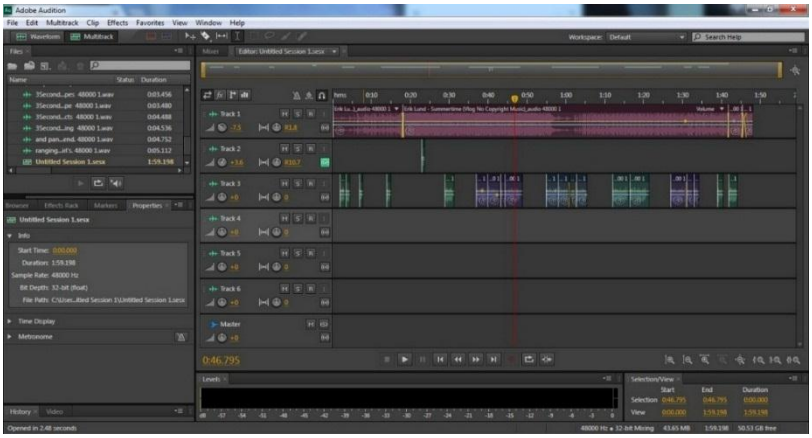


Gambar IV.3 Proses Pemberian Efek

Sumber: Dokumen Pribadi (2018)

Setelah seluruh visual disatukan proses selanjutnya yaitu memberikan efek pada setiap *scene* agar pesan yang ingin disampaikan pada perancangan ini dapat lebih tersampaikan dengan baik, salah satu efek yang digunakan pada perancangan ini adalah efek parikular, efek ini merupakan efek yang memecah sebuah objek menjadi bagian-bagian kecil, efek ini digunakan dibagian transisi logo lama ke logo baru *clothing* 3Second, setelah efek diberikan pada setiap *scene* proses selanjutnya adalah menyatukan setiap *scene* yang telah diberi efek agar menjadi sebuah video

- Tahap *audio*

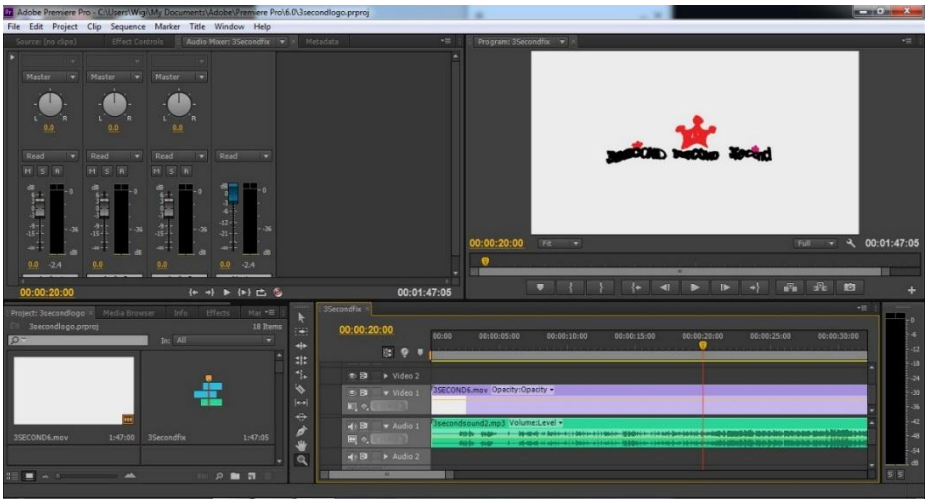


Gambar IV.4 Proses Audio

Sumber: Dokumen Pribadi (2018)

Setelah *file* berbentuk video, maka proses selanjutnya yaitu membuat *voice over* dan menyatukan dengan *backsound* yang sesuai agar pesan yang ingin disampaikan dapat tersampaikan dengan baik. *Voice over* disini menggunakan suara perempuan yang direkam secara bertahap, agar suara *voice over* yang akan digunakan dapat didengar baik maka digunakan tambahan efek, sementara untuk *backsound* pada video ini menggunakan *backsound* yang sudah ada yang diungah melalui Youtube dengan judul yaitu *"*Erik Lund- *Summertime"* tanpa memiliki hak cipta. Pemilihan *backsound* ini dikarenakan *backsound* ini dapat menambahkan kesan pada video *motion graphic* logo terbaru *clothing* 3Second ini.

- Tahap enempatan Audio

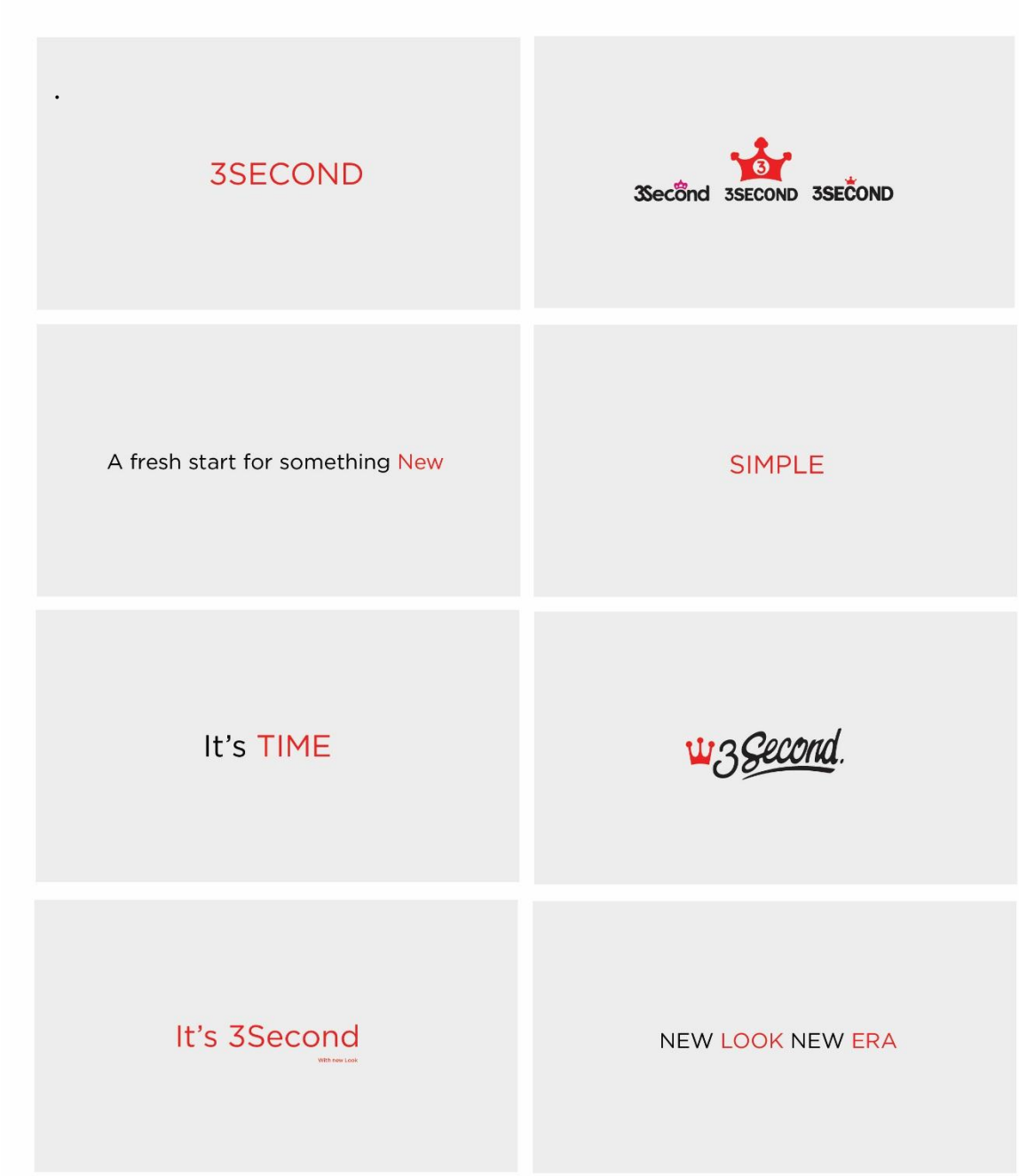


Gambar IV.5 Proses Penyatuan
Sumber: Dokumen Pribadi (2018)

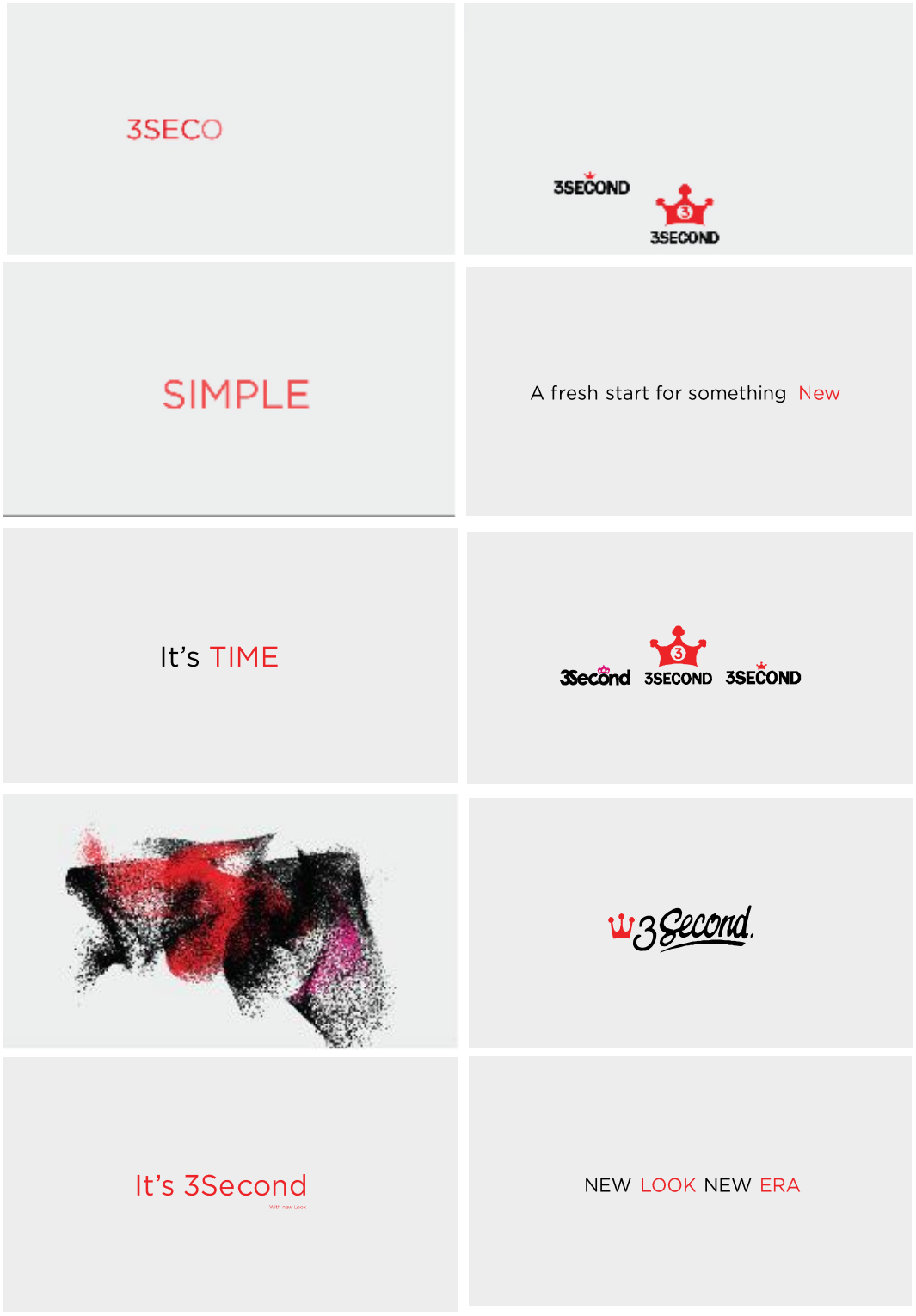
Pada tahap terkhir dalam produksi yaitu menyatukan *file* video, *voice over*, dan *backsound,* sehingga akan menjadi satu bagian utuh sebagai video *motion graphic* mengenai logo terbaru *clothing* 3Second ini.

IV.1.5 Media Utama

Setelah selesai pada tahap pra produksi, maka video *motion graphic* yang dihasilkan dengan format resolusi 1080 dan 480hd dan berdurasi kurang lebih 60detik. Media utama akan dilaunching pada saat *event* dan akan disebar seletah *event* sudah dilaksanakan.



Gambar IV.6 *Screenshot* Media Mtama
Sumber: Dokummen Pribadi (2018)



Gambar IV.7 *Screenshot* Media Mtama
Sumber: Dokummen Pribadi (2018)

IV.2 Media Pendukung

Pra Event

1.Poster

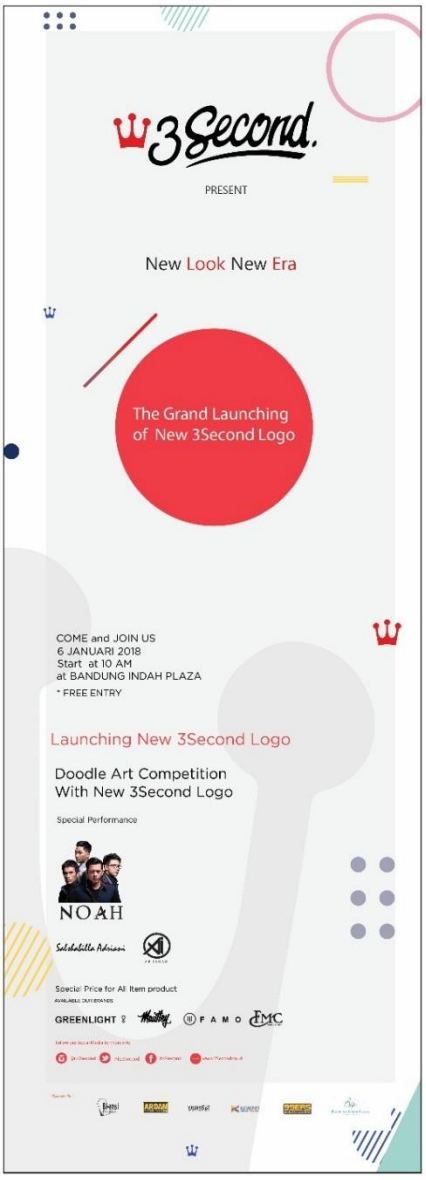


Gambar IV.8 Poster
Sumber : Dokumen Pribadi (2018)

Material : *Art Paper* 260g
Ukuran : 41 x 30 cm
Teknis : Cetak *offset.*

Alasan pemilihan media poster, karena media poster merupakan media informasi yang dapat mudah disebar dan diakses oleh *audience*, baik secara cetak maupun digital, poster yang rancang merupakan poster mengenai *launching* logo baru dari *clothing* 3Second. Alasan menggunakan kertas *art paper* dikarenakan media akan banyak ditempatkan pada luar ruangan, dan alasan penggunaan cetak *offset* sebagai teknis produksi dikarenakan cetak *offset* mengahsilkan kualitas yang baik dan kualias warna lebih tahan.

2.*X-Banner*

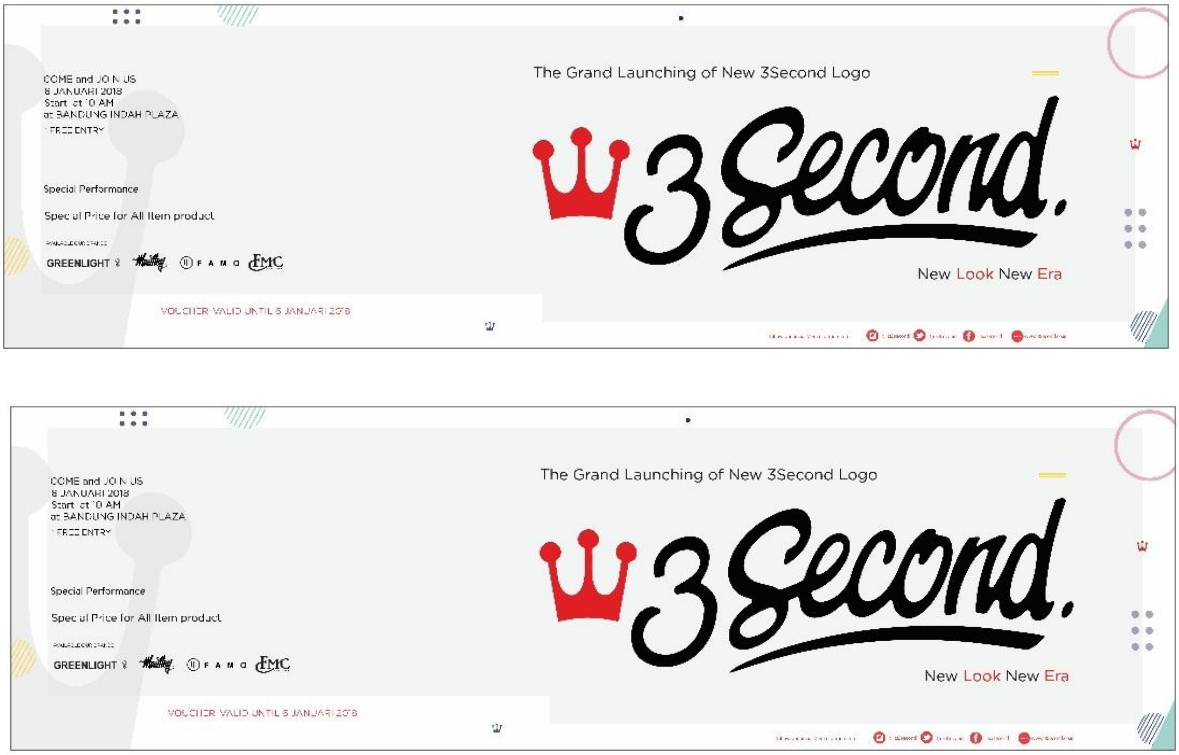


Gambar IV.9 X Banner
Sumber: Dokumen Pribadi (2018)

Material : *Luster*
Ukuran : 160x 60cm
Teknis : *Digital Printing*

X-Banner merupakan media informasi bersifat menarik perhatian yang berisi sekilas mengenai acara *launching* identitas visual terbaru *clothing* 3Second. Penggunaan material *luster* dikarenakan bahan *luster* merupakan jenis bahan cetak untuk beresolusi tinggi dengan *finishing Luster* dan tidak mudah sobek maupun rusak. Penggunaan *luster* pun digunakan karena media akan ditempatkan pada dalam ruangan.

3.*Voucher*

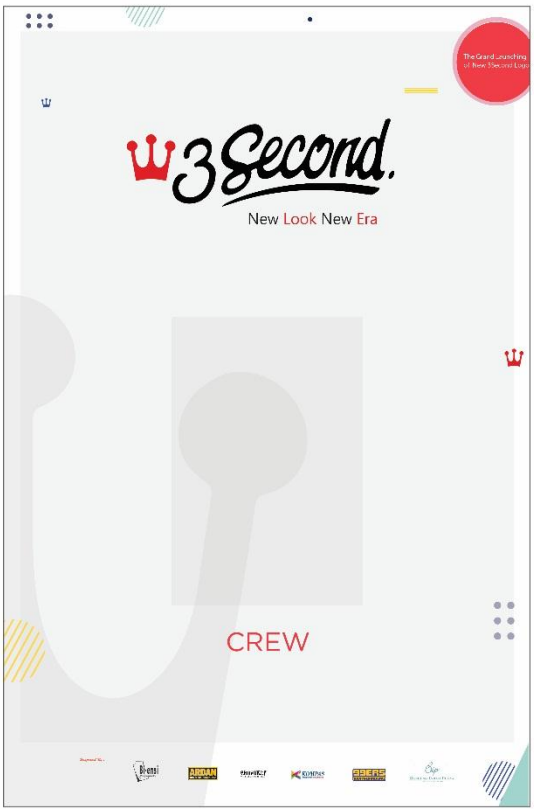


Gambar IV.10 *Voucher*
Sumber: Dokumen Pribadi (2018)

Material : Art Paper 150g
Ukuran : 21x6 cm
Teknis : Cetak *Offset*

Alasan pemilihan media *voucher*, karena *voucher* diskon merupakan media yang berfungsi untuk menarik orang untuk datang ke acara *launching* yang dilakukan oleh *clothing* 3Second. *Voucher* yang dirancang disini adalah *voucher* yang berlaku hanya saat acara *launching* berlangsung. Alasan menggunakan kertas *art paper* 150g agar media tidak cepat rusak karena media *voucher* akan banyak sebar kepada masyarakat sebagai strategi agar masyarakat tertarik untuk datang. dan alasan penggunaan cetak *offset* sebagai teknis produksi dikarenakan cetak *offset* mengahsilkan kualitas yang baik dan kualias warna lebih tahan.

4.*Id Card*



Depan



Belakang

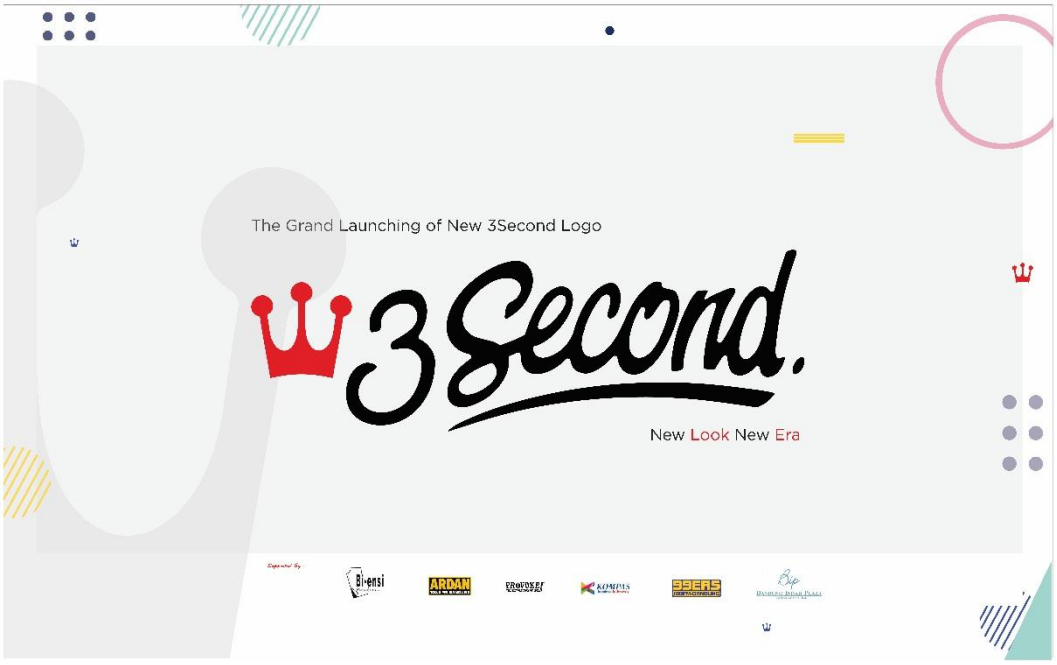
Gambar IV.11 *Id Card*
Sumber : Dokumen Pribadi (2018)

Material : *Art Paper* 260g
Ukuran : 8.5x5.5cm (2x3cm ukuran foto)
Teknis : *Cetak Offset*

ID card atau kartu tanda pengenal. Sesuai namanya *id card* disini berfungsi sebagai tanda pengenal dari panitia *event launching* logo terbaru 3Second. *Id card* disini menggunakan warna-warna yang cerah menyesuaikan dengan gaya dari *clothing* 3Second yang *colorful*. Pada *id card* juga terdapat area untuk foto dengan ukuran 2x3cm. *id card* ini juga dirancang untuk membedakan antara panitia dan peserta. Pada *id card* dipergunakan logo 3Second beserta *tagline* dan pada bagian belakang terdapat aturan kepemilikan.

Event

1.*Backdrop* Panggung

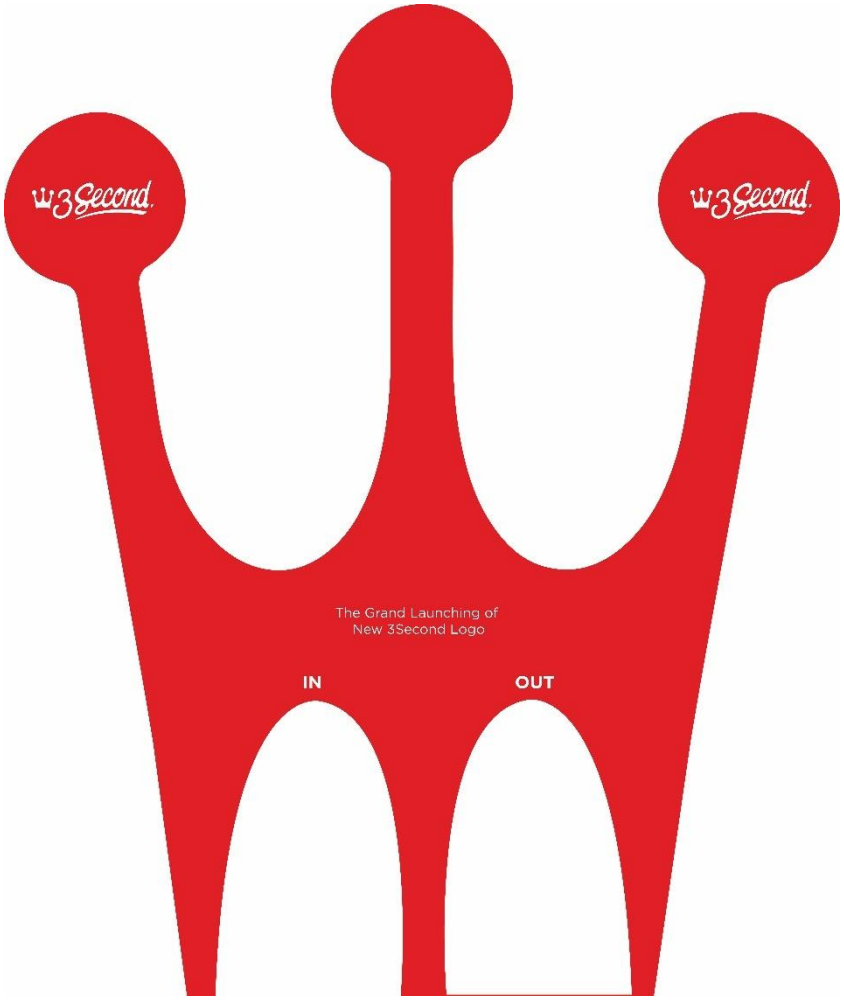


Gambar IV.12 *Backdrop*
Sumber : Dokumen Pribadi (2018)

Material : Papan dan *flexy*
Ukuran : 10x 5 m
Teknis : *Digital Printing*

Backdrop adalah latar yang berisikan informasi berupa gambar atau foto dengan tambahan teks nama *event*, yang biasa ditempatkan pada belakang panggung. *Backdrop* pada *event launching* logo ini juga dapat dijadikan sebagai media informasi dan iklan. *Backdrop* disini menggunakan logo 3Second dan ditambah dengan *tagline*. Dibagian bawah ditampilkan logo dari sponsor acara. Alasan penggunaan bahan *flexy* dikarenan ini diselengarakan pada luar ruangan, bahan *flexy* akan lebih kuat untuk luar ruangan. Dan untuk teknis produksi menggunakan teknis *digital printing* dikarenakan teknis ini cocok untuk ukuran *backdrop* yang cukup besar.

2.*Gate Event*

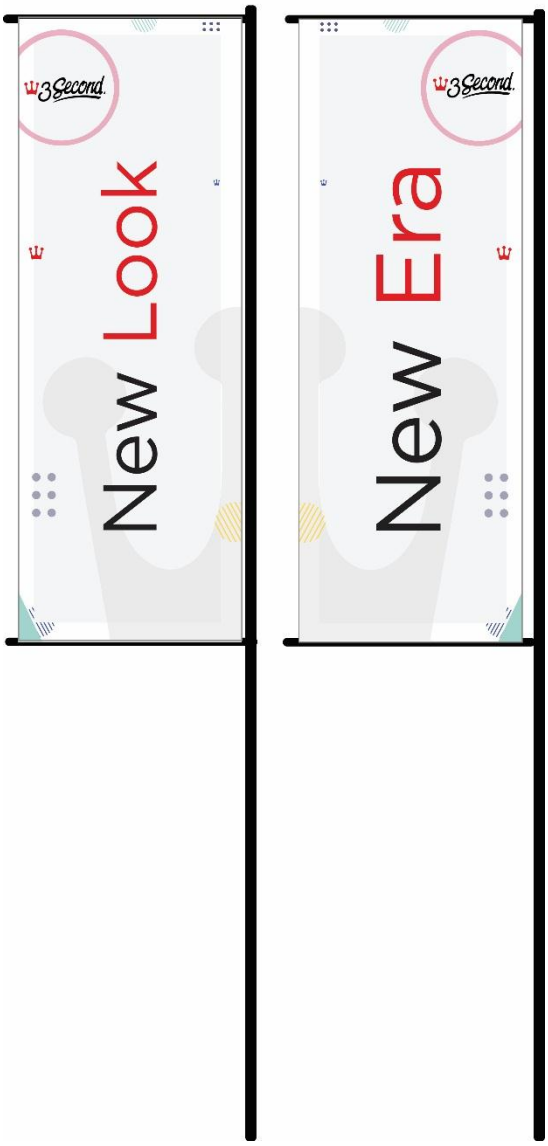


Gambar IV.13 *Gate Event*
Sumber : Dokumen Pribadi (2018)

Material : Papan dan *Flexy*
Ukuran : 10x 5 m
Teknis : *Digital Printing*

Gate event berfungsi sebagai gerbang atau gate masuk *venue* atau area *event launching* logo terbaru 3Second. *Gate event* disini menggunakan bentuk dari *logogram* 3Second yaitu mahkota. Penggunaan bentuk dari *logogram* ini sebagai salah satu strategi untuk memperkenalkan bentuk dari logo terbaru *clothing* 3Second. Alasan penggunaan bahan *flexy* dikarenan ini diselengarakan pada luar ruangan, bahan *flexy* akan lebih kuat untuk luar ruangan. Dan untuk teknis produksi menggunakan teknis *digital printing* dikarenakan teknis ini cocok untuk ukuran *gate* yang cukup besar.

3.*Banner Flag*



Gambar IV.14 *Banner Flag*
Sumber : Dokumen Pribadi (2018)

Material : *Flexy*
Ukuran : 160x60cm
Teknis : *Digital Printing*

Banner flag sebagai media informasi bersifat menarik perhatian, *banner flag* dirancang dalam 2 desain, satu menggunakan logo terbaru *clothing* 3Second dan menampilkan *tagline* "*new look"* satunya menggunakan *tagline "new era"*. Alasan penggunaan bahan *flexy* dikarenan ini diselengarakan pada luar ruangan, bahan *flexy* akan lebih kuat untuk luar ruangan. Dan untuk teknis produksi menggunakan teknis *digital printing* dikarenakan teknis ini cocok untuk ukuran *banner flag* yang cukup besar.

4.*Pamflet*



Belakang Depan

Gambar IV.15 *Pamflet*
Sumber : Dokumen Pribadi (2018)

Material : Art Paper 150g
Ukuran : 21x15 cm
Teknis : Cetak *Offset*

Alasan pemilihan media *pamflet*, karena *pamphlet* dapat dijdikan media yang berfungsi untuk menjelaskan sedikit mengenai logo terbaru dari *clothing* 3Second. *Pamflet* yang dirancang disini adalah *pamflet* yang berisikan informasi perubahan logo *clothing* 3Second yang ditempatkan pada bagian belakang *pamlet*, dan *pamlet* ini akan diberikan saat acara *launching* kepada tamu ataupun pengunjung. Alasan menggunakan kertas *art paper* 150g agar media tidak cepat rusak karena media *pamflet* akan banyak di sebar kepada masyarakat sebagai media informasi mengenai logo terbaru *clothing* 3Second. dan alasan penggunaan cetak *offset* sebagai teknis produksi dikarenakan cetak *offset* mengahsilkan kualitas yang baik dan kualias warna lebih tahan.

5.*Photo booth*



Gambar IV.16 *Photo booth*
Sumber : Dokumen Pribadi (2018)

Material : Papan dan *Flexy*
Ukuran : 2 x 3m
Teknis : *Digital Printing*

Photo booth merupakan area yang ditempatkan oleh sebuah *event* yang dapat digunakan oleh pengunjung, dimana pengunjung dapat melakukan foto baik perorangan maupun bersamaan dan dapat langsung mendapatkan hasil saat itu juga dan dapat menjadi media promosi untuk memperkenalkan logo terbaru *clothing* 3Second karena biasanya foto akan di *upload*. *Photo booth* disini hanya menampilkan logo terbaru 3Second dengan *tagline new look new era.*

6.Plakat

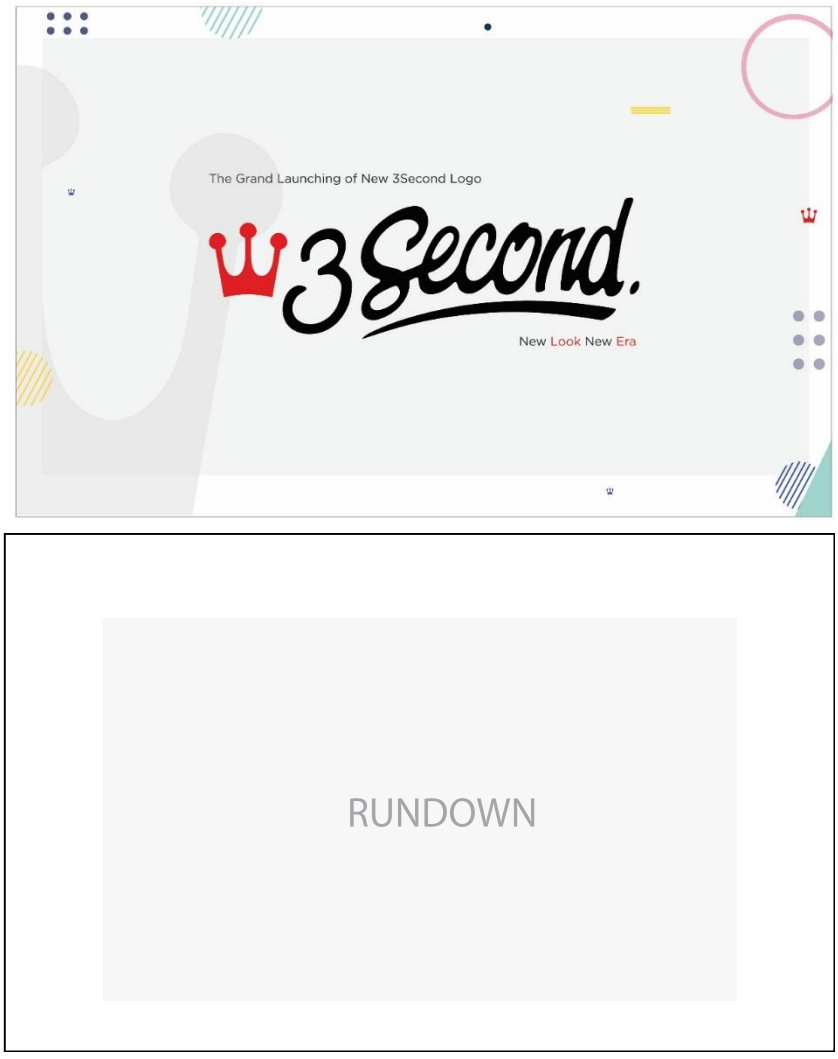


Gambar IV.17 Plakat
Sumber : Dokumen Pribadi (2018)

Material : *Acrylic*
Ukuran : 18 x 12 cm
Teknis : *Grafir Laser*

Plakat adalah sebuah *souvenir* yang biasanya disediakan dalam acara perlombaan ataupun acara penting lainnya yang akan diberikan kepada seseorang atau kelompok. Plakat disini berfungsi sebagai piala penghargaan atau trofi dalam lomba *doodle art* yang bertemakan logo terbaru *clothing* 3Second. Pengerjaan plakat ini menggunakan bahan *acrylic* dengan teknik *grafir laser*, alasan pemilihan bahan dan teknik ini karena terhitung sangat cepat dan mudah serta dapat memperlihatkan detailnya. Desain plakat dibuat dalam 3 warna berbeda untuk membedakan urutan juara dan pelakat ini dikemas dalam bentuk *box* yang diberi warna merah menggunakan bahan beludru.

7.*Cue Card*



Gambar IV.18 *Cue Card*
Sumber : Dokumen Pribadi (2018)

Material : *Art Paper* 260g
Ukuran : 15 x 10 cm
Teknis : Cetak *Offset*

Cue card adalah sebuah kartu yang biasa dipergunakan oleh seorang Mc (*Master of Ceremonies)* untuk membantu dalam hal penyampaian pesan yang isinya berupa materi mengenai acara *launching* logo terbaru 3Second yang akan dibicarakan oleh seorang Mc. Penggunaan kertas *art paper* dikarenakan media *cue card* ini akan dipergunakan cukup lama oleh Mc, jadi cocok dengan material yang cukup kuat ini agar tidak cepat rusak saat digunakan.

Merchandise

1.*Tote bag*



Gambar IV.19 *Tote Bag*
Sumber : Dokumen Pribadi (2018)

Material : *Spunbond*
Produksi : *Polyflex*
Ukuran : 37x35cm

Penggunaan *tote bag* ini sebagai *merchandise* dikarekan banyak orang yang menggunakan *tote bag* sebagai tas tambahan untuk membawa keperluan mereka. Desain untuk *tote bag* menggunakan logo 3Second dan *tagline "new look new era"*, dengan menggunakan warna utama pada bagian *tote bag* dan pada logo serta *tagline* menggunakan warna putih.. Penggunaan *polyfex* sebagai teknis produksi dikarenakan proses menggunakan bahan ini tidak perlu banyak memakan waktu biaya lebih murah namun kualitas tetap baik dan kuat.

2.*T-shirt*



Gambar IV.20 *T-shirt*
Sumber : Dokumen Pribadi (2018)

Material : Cotton Combad 30s
Teknis Produksi : Polyflex
Ukuran : M, L, XL

T-shirt dapat digunakan sebagai salah satu media komunikasi visual sebagai media pengingat mengenai logo terbaru *clothing* 3Second dan *tagline* yang digunakan pada bagian belakang yang dilakukan. Penggunaan bahan *cotton combad* 30s karena bahan ini memiliki ketebalan yang tidak terlalu tipis dan tidak terlalu tebal. Penggunaan *polyfex* sebagai teknis produksi dikarenakan proses menggunakan bahan ini tidak perlu banyak memakan waktu biaya lebih murah namun kualitas tetap baik dan kuat.

3.*Lanyard*



Gambar IV.21 *Lanyard*
Sumber : Dokumen Pribadi (2018)

Material : *Nylon*

Ukuran : 2 Cm

Teknis Produksi : *Polyflex*

Lanyard dijadikan sebagai pengikat *id card* untuk panitia *event*, *lanyard* juga dapat mejadi *merchandise* yang akan diberikan kepada *target audience*. *Lanyard* ini hanya menggunakan logo dari 3Second. Penggunaan *polyfex* sebagai teknis produksi dikarenakan proses menggunakan bahan ini tidak perlu banyak memakan waktu biaya lebih murah namun kualitas tetap baik dan kuat.

4.Stiker



Gambar IV.22 Stiker
Sumber : Dokumen Pribadi (2018)

Material : *Vinyl*

Ukuran : 15 x 5 cm

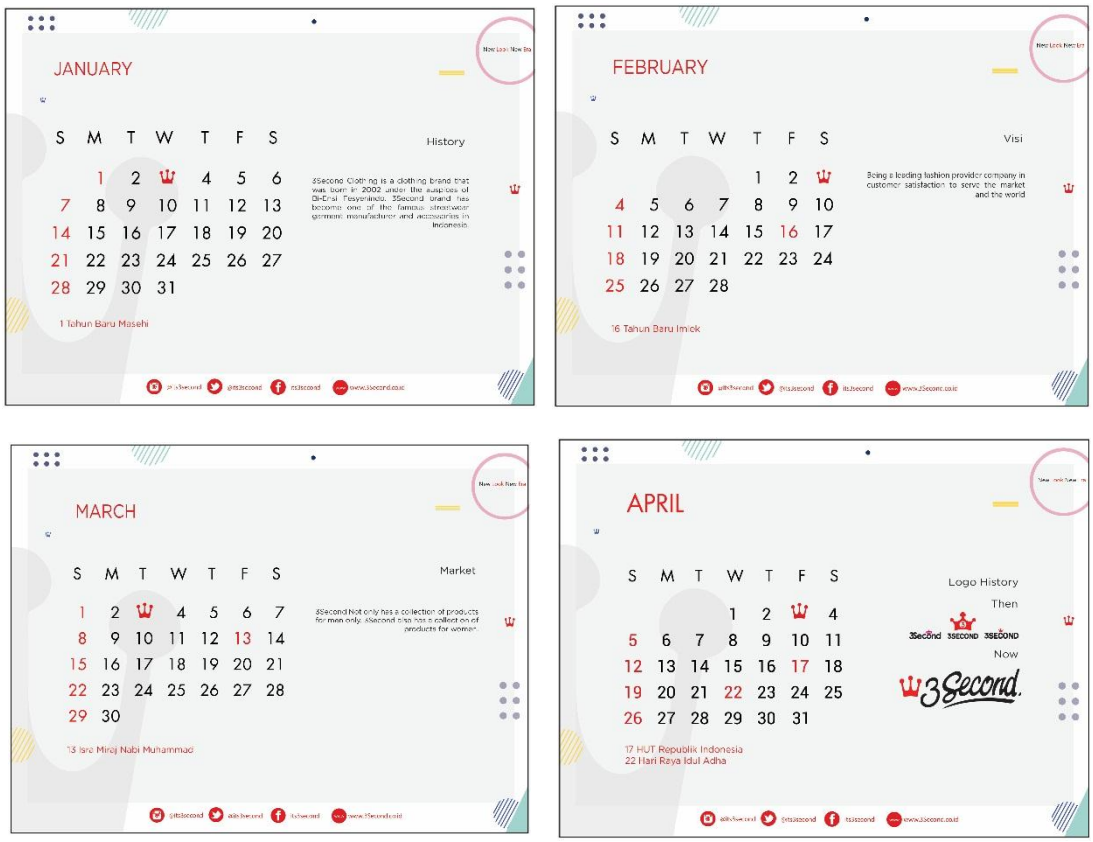
Teknik Produksi : *Cutting Sticker*

Stiker yang digunakan berupa stiker logo terbaru 3Second. Stiker dipilih karena dirasa pantas untuk mendukung media utama karena stiker mudah disebarkan dan kemungkinan besar diaplikasikan oleh *audience*. Stiker disini dibuat dalam dua desain, yang pertama adalah desain yang menampilkan logo terbaru dari *clothing* 3Second dan yang kedua menampilkan *tagline* saja, untuk variasi warna juga ditambahkan warna putih untuk kedua desain agar bisa digunakan pada warna warna gelap atau warna yang serupa dengan warna logo. Pemilihan jenis *cutting sticker* karena stiker jenis ini tidak mudah rusak dan lepas.

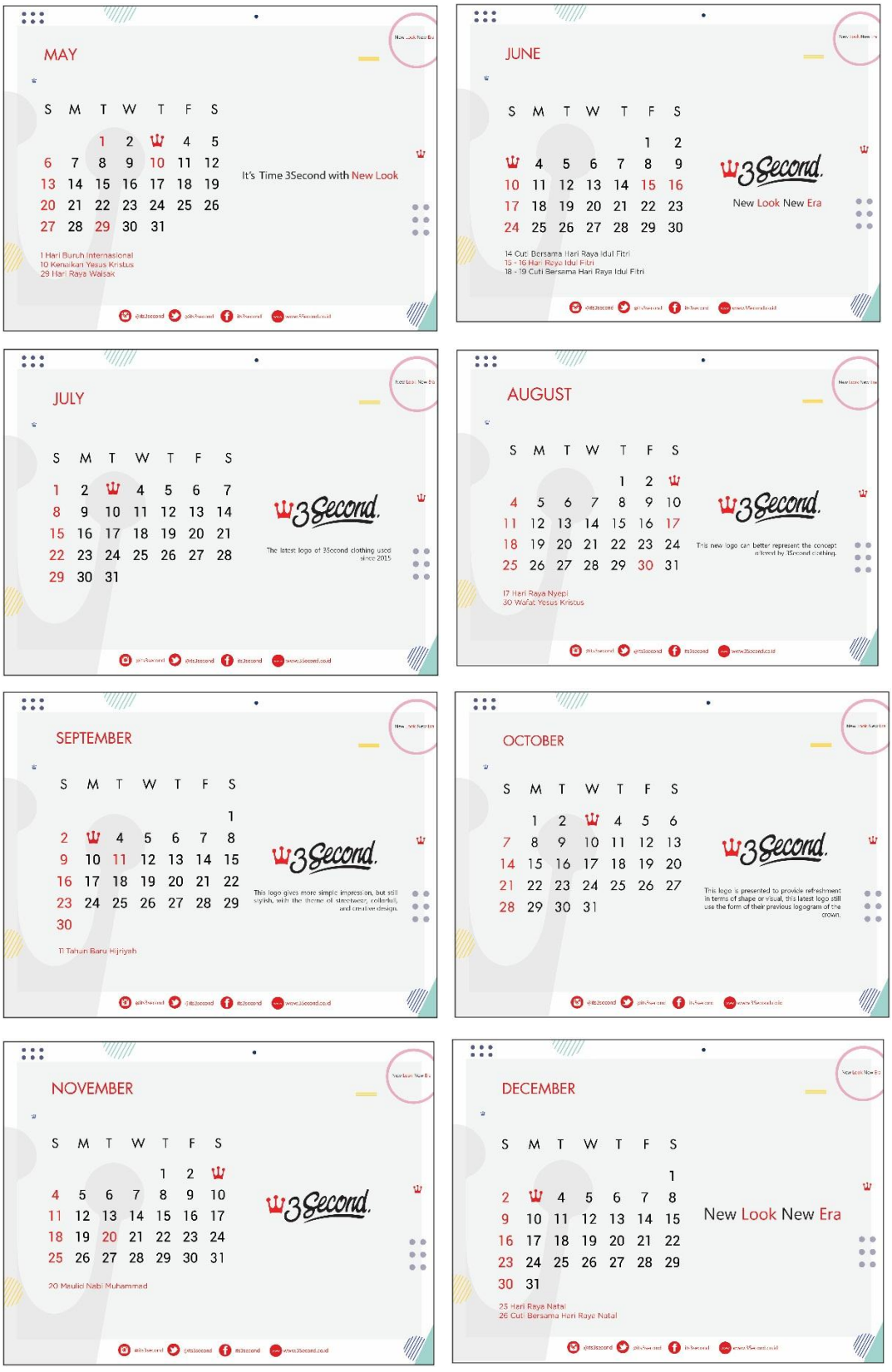
5.Kalender



Gambar IV.23 Cover Kalender
Sumber : Dokumen Pribadi (2018)



Gambar IV.24 Isi Kalender
Sumber : Dokumen Pribadi (2018)



Gambar IV.25 Isi Kalender
Sumber : Dokumen Pribadi (2018)



Gambar IV.26 Cover Belakang Kalender
Sumber : Dokumen Pribadi (2018)

Material : *Art Paper* 260g

Ukuran : 20x15 cm

Produksi : Cetak *Offset*

Kalender dapat mejadi *merchandise* atau media pengingat yang dapat digunakan oleh *target audience*. Kalender yang dipergunakan merupakan jenis kalender duduk dan satu lembar terdapat 2 muka, pada desain pada tanggal 3 disetiap bulanya dirubah menggunakan *logogram* dari logo terbaru *clothing* 3Second. Pada bagian isi disetiap bulan menjelaskan mengenai *clothing* 3Second dan perubahan logo terbaru, dan pada bagian *cover* belakang ditampilkan *tagline* untuk mengingatkan kembali *audience* mengenai logo terbaru ini. Alasan menggunakan kertas *art paper* 260g agar media tidak cepat rusak karena media kalender ini akan banyak di sebar kepada masyarakat sebagai *merchandise*. dan alasan penggunaan cetak *offset* sebagai teknis produksi dikarenakan cetak *offset* mengahsilkan kualitas yang baik dan kualias warna lebih tahan.

Pasca *Event*

Setelah *event* selesai media utama yang telah di *launching* akan disebarkan ke beberapa media, media tersebut sebagai berikut :

1.*Digital Screen (Store)*



Gambar IV.27 *Digital Screen*
Sumber : Dokumen Pribadi (2018)

Format : Mp4

Ukuran: 1920 x 1080 (1080p)

Digital screen dapat dijadikan media untuk memberikan informasi mengenai logo terbaru dari *clothing* 3Second. Penggunaan *digital screen* ini akan terasa efektif untuk memberikan informasi mengenai logo terbaru *clothing* 3Second karena ditempatkan pada *store* dimana para konsumen berbelanja. Penggunaan resolusi yang besar untuk *digital screen* yang ditempatakan pada *store* ini agar isi dari video ini dapat tersampaikan dengan baik karena memili gambar yang tajam dan jelas.

2. Konten Youtube Ads



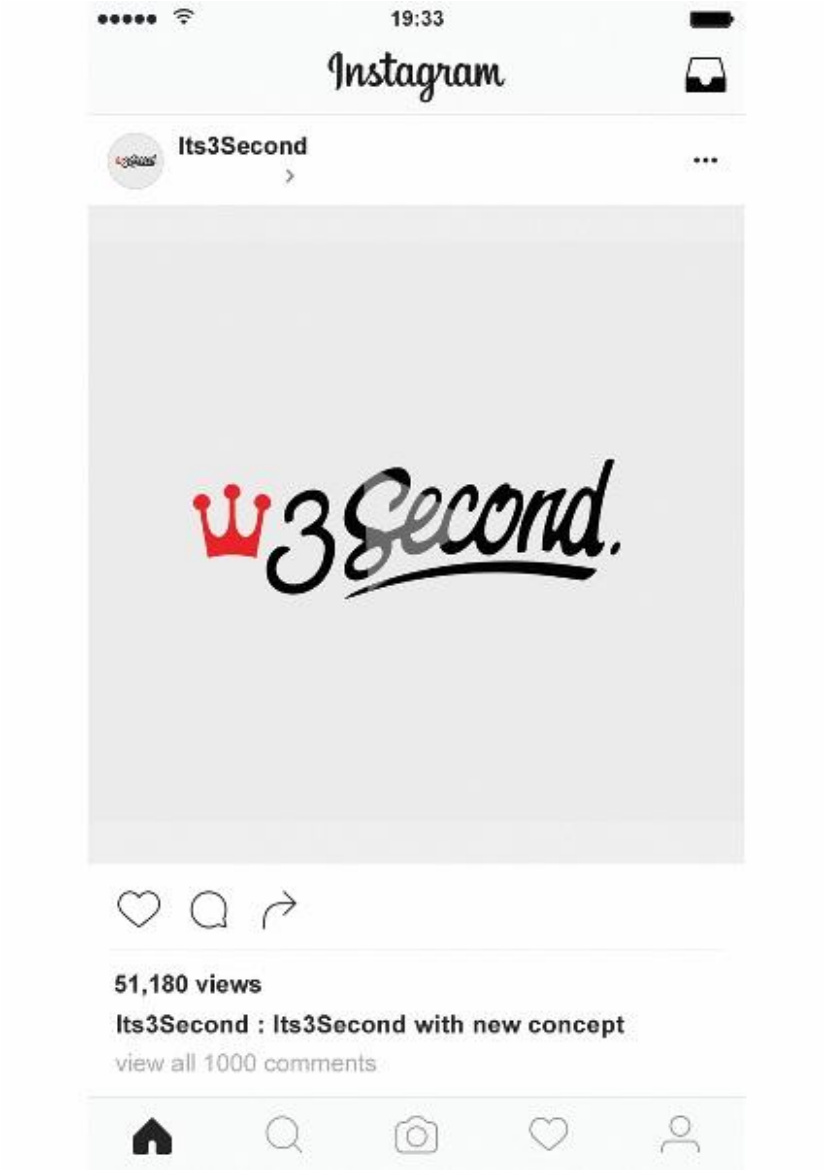
Gambar IV.28 Youtube ad
Sumber : Dokumen Pribadi (2018)

Format :Mp4

Ukuran :720 x 480 (480p)

Youtube ad dapat dijadikan media untuk memberikan informasi mengenai logo terbaru *clothing* 3Second. Pemilihan Youtube ad dikarenakan aplikasi tersebut terdapat pada youtube yang banyak digunakan oleh khalayak. Youtube ad biasanya akan ditampilkan sebelum pengguna menonton video yang mereka pilih. Ukuran atau resolusi yang digunakan yaitu 720x 480 (480p) dikarenakan kualitas gambar yang masih jelas serta tidak akan banyak menggambil data internet pengguna.

3.Konten Instagram



Gambar IV.29 Konten Instagram
Sumber : Dokumen Pribadi (2018)

Format : Mp4

Ukuran : 1080 x 566 p (*Landscape* tanpa *crop*)

Social media Instagram dapat dijadikan untuk memberikan informasi mengenai logo terbaru dan produk .Pemilihan *instagram* dikarenakan aplikasi tersebut memiliki pengguna yang cukup banyak terutama pada khalayak sasaran. *Instagram* juga efektif untuk memberikan informasi produk dengan fiturnya yang membagikan foto-foto maupun video. Resolusi yang dipilih 1080 x 566 (*landscape* tanpa dipotong) agar pesan masih bias tersampaikan dengan baik.