BAB IV MEDIA DAN TEKNIS PERANCANGAN

IV.1 Media Utama

Berdasarkan konsep perancangan media utama yang dipilih merupaka media audio visual, media utama ini nantinya akan ditayangkan pada media sosial youtube dengan format .mp4

IV.1.1 Perangkat Produksi

Perangkat yang digunakan dalam pembuatan media utama ini adalah personal computer sebagai alat untuk melakukan proses produksi digital, adapun *Software* yang digunakan adalah *Adobe Premiere CC 2017* untuk proses editing dari penggabungan video sampai *rendering.* Selain *Adobe Premiere CC 2017* perancangan ini juga menggunakan *softwere Cubase 9* untuk proses perekaman narasi dan pembuatan musik.

IV.2 Teknis Produksi

Pada perancangan ini ada tiga tahap produksi yaitu Prapoduksi, Produksi dan Postproduksi atau Paska produksi, pada tahap Praproduksi ini adalah tahap penggarapan cerita, lalu pada tahap kedua adalah tahap Produksi yaitu proses pengambilan gambar yang dilakukan berdasarkan ide cerita yang telah ditentukan, pada tahap Postproduksi ini adalah proses akhir dari pembuatan media ini yakni proses editing dan pengisian suara

IV.2.1 Praproduksi

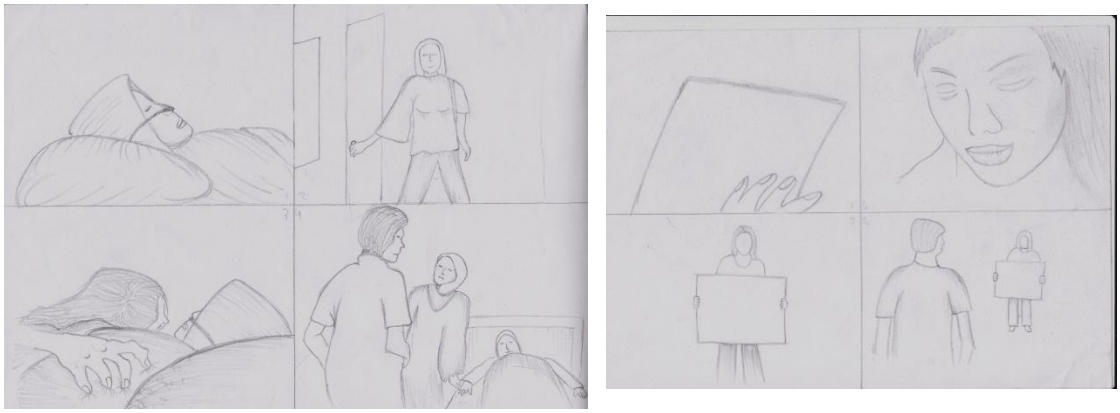
Tahap pertama yang dilakukan dalam praproduksi ini adalah tahap menentukan ide cerita atau *Storyline*

Disebuah ruangan disalah satu rumah sakit terlihat seorang ibu yang sedang berbaring dalam kadaan kritis lalu datang anak remaja wanita, dia merupakan anak dari ibu tersebut, remaja itu masuk kedalam ruang perawatan dengan tergesa-gesa dan penuh rasa cemas lalu dia memeluk ibunya yang sedang terkapar diatas blangkar rumah

sakit, dengan penuh rasa sedih dan terpukul ia berharap ibunya sadar dan kembali sembuh seperti semula, setelah itu datang seorang dokter mendekati remaja tersebut dan memberikan surat rujukan mengenai kebutuhan transfusi darah, ketika membaca surat rujukan tersebut remaja itu semakin terpukul karena kondisi remaja tersebut yang baru saja menerima surat kelulusan dan akan segera menjadi wisudawan, dia berharap ibunya bisa ikut bahagia dengan kelulusannya namun yang terjadi malah sebalik nya.

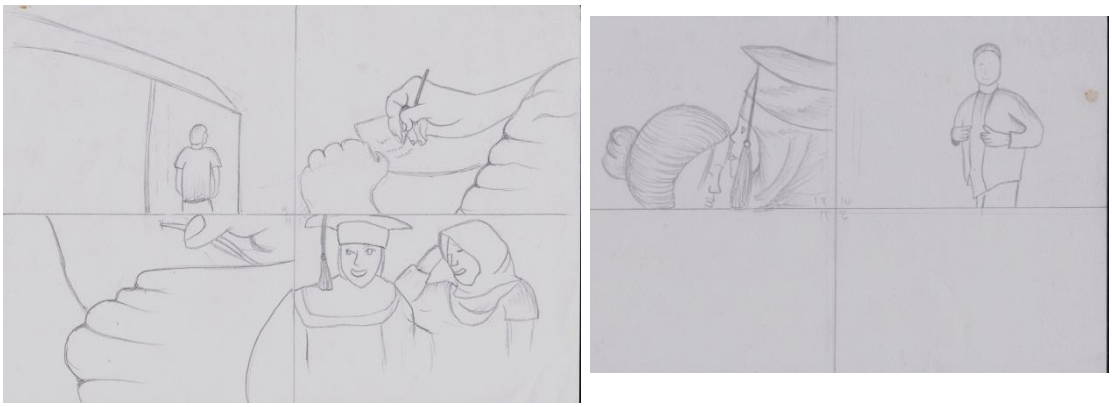
Remaja itu langsung berlari keluar ruangan dan segera mencari pendonor yang bisa membantu menyelamatkan ibunya yang sedang kritis, dengan penuh perjuangan dan susah payah remaja tersebut mencari orang yang rela menjadi pendonor, sampai akhirnya ada seorang laki-laki yang melihat perjuangannya, tanpa sepengetahuan wanita tersebut laki-laki itu langsung mendatangi PMI untuk mendonorkan darahnya. Sampai akhirnya ibu dari remaja tersebut tertolong dan ibu tersebut kembali sehat dan bisa bahagia karena melihat anaknya menjadi wisuda.

Setelah ide cerita ditentukan, maka tahap berikutnya adalah pembuatan *storyboard*



Gambar IV.2.1.1. Storyboard

Sumber: data pribadi



Gambar IV.2.1.1. Storyboard

Sumber: data pribadi

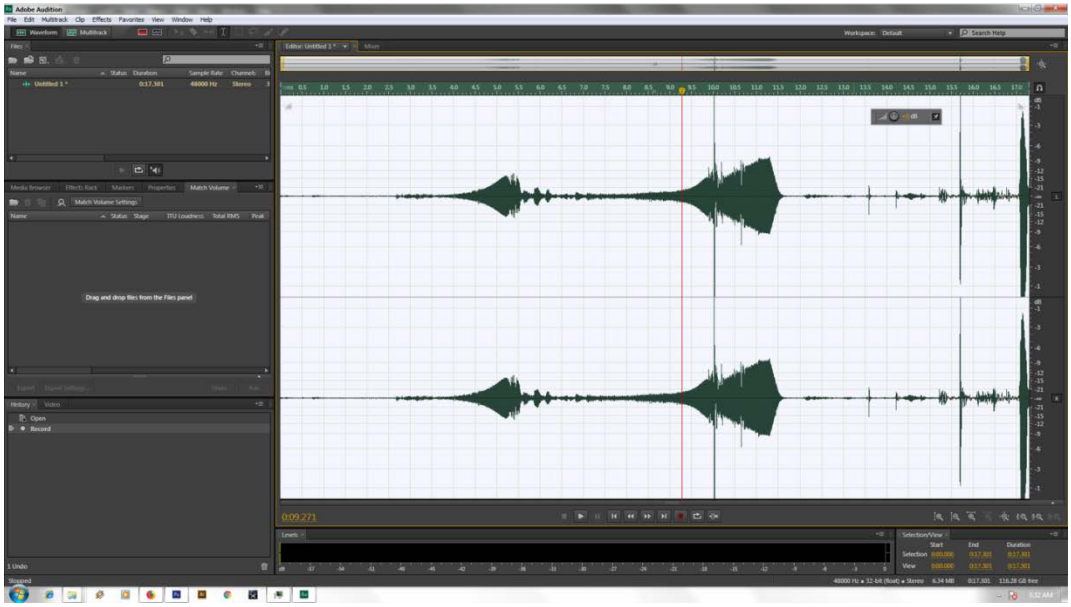
IV.2.2 Produksi

Pada tahap produksi ini adalah proses pengambilan gambar berdaskan ide cerita yang telah ditentukan



Gambar IV.2.2.1. Produksi
Sumber: data pribadi

Selain proses pengambilan gambar pada bagian produksi ini ada tahap lain yaitu proses perekaman audio untuk pengesian narasi

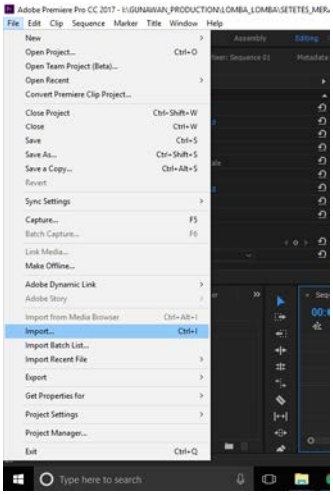


Gambar IV.2.2.2. Perekaman audio narasi

Sumber: data pribadi

IV.2.3 Paska Produksi

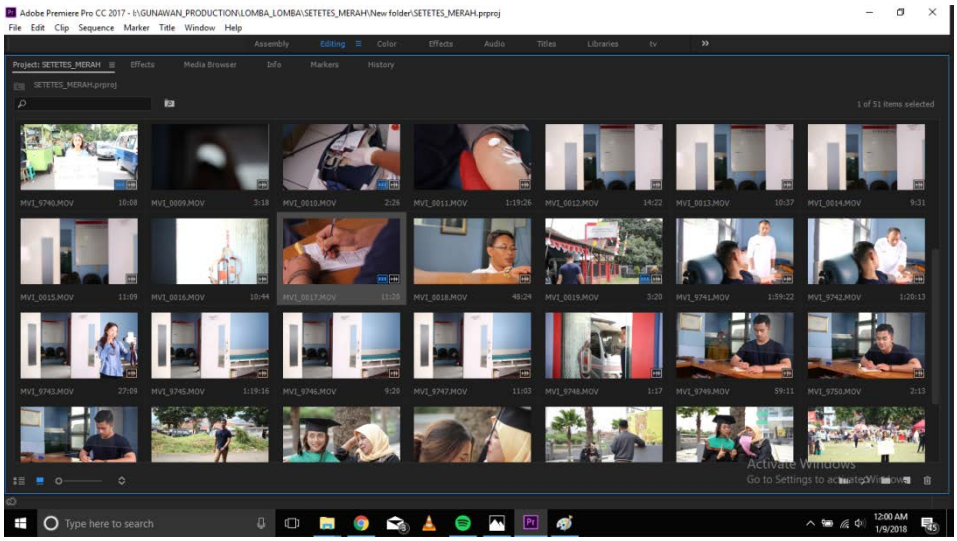
Pada tahap ini yaitu tahap penggabungan antara hasil produksi pengambilan gambar dan hasil produksi perekaman audio dan juga musik., hal yang pertama dilakukan adalah mengimport file video kedalam *softwere Adobe premiere CC 2017*



Gambar IV.2.3.1. import

Sumber: data pribadi

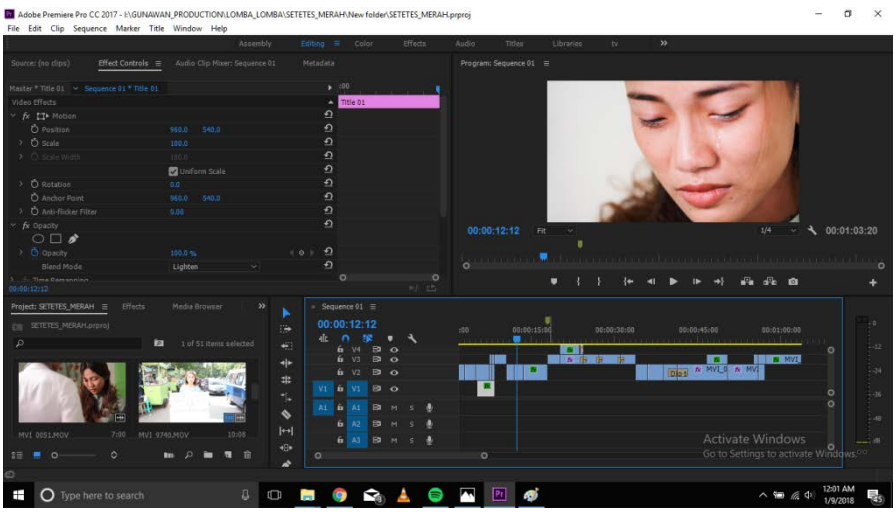
Setelah itu file yang di import masuk kedalam Projek Bar



Gambar IV.2.3.2. Projeck Bar

Sumber: data pribadi

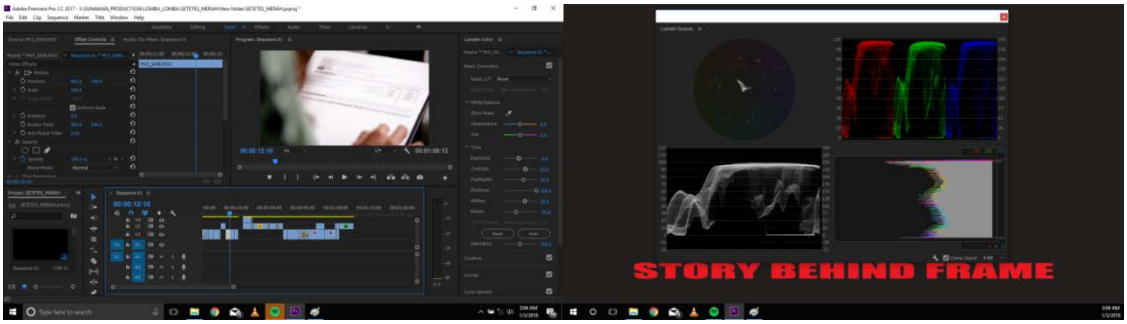
Setelah video yang akan digabungkan terimport kedalam projeck bar, maka langkah selanjutnya adalah menggeser video ke *Timeline* untuk dilakukan pemotongan atau *cutting* untuk membuang bagian video yang tidak terpakai.



Gambar IV.2.3.3. Timeline

Sumber: data pribadi

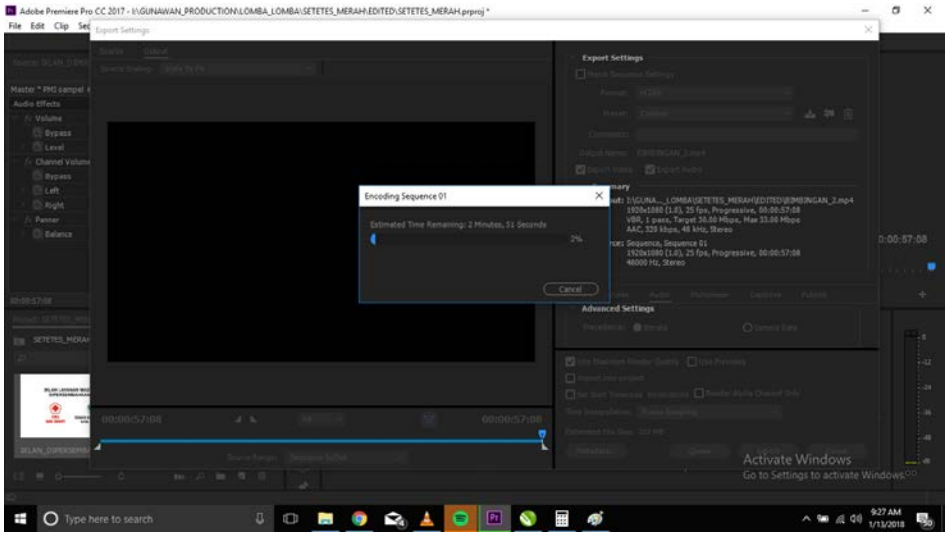
Setelah proses pemotongan dan proses penggabungan sudah selesai, maka proses selanjutnya adalah proses memberikan warna yang sama pada video.



Gambar IV.2.3.4. Pewarnaan

Sumber: data pribadi

Setelah proses pemberian warna dan penggabungan selesai, tahap terahir dari paska produksi ini adalah *rendering.*



Gambar IV.2.3.5. Rendering

Sumber: data pribadi

Setelah proses paska produksi selesai maka video siap untuk dipublikasikan.

IV.3 Media Pendukung

- **Poster Cetak**



Gambar IV.3.1 Poster Cetak

Sumber: data pribadi

Poster cetak ini diprint pada jenis kertas *Art Paper*, Poster ini merupakan media publikasi berupa gambar atau tulisan yang bertujuan untuk menginformasikan pesan dari media utama ini kepada khalayak sasaran. Poster ini akan di pasang pada tempat yang menjadi *Point of contact* dari khalayak sasaran seperti sekolah dan kampus

- Poster Digital



Gambar IV.3.2 Poster digital

Sumber: data pribadi



Gambar IV.3.3 Poster digital Even

Sumber: data pribadi

Poster digital ini dibuat dengan pesan yang sama namun dengan visualisasi yang berbeda, poster digital ini selain memberikan informasi kepada khalayak juga bertujuan untuk menarik perhatian khalayak agar mau menyaksikan video kampanye sosial ini. Dan poster digital yang ke dua merupakan poster untuk mengajak khalayak menghadiri event yang diadakan oleh PMI Kabupaten Garut setiap dua minggu sekali.

- No Meja Kantin



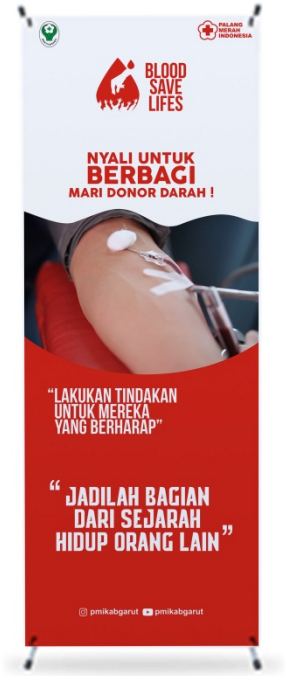
Gambar IV.3.4 No meja kantin

Sumber: data pribadi

No meja kantin ini terbuat dari bahan akrilik dan kertas *art paper.* Kantin merupakan sebuah tempat yang biasa digunakan untuk makan dan membeli makanan, pada perancangan ini informasi kepada khalayak tidak hanya disampaikan melalui video dan poster saja namun informasi juga akan disampaikan melalui media yang selalu dijumpai oleh khalayak.

Material : Akrilik
Ukuran : 20 x 10 Cm
Teknik : *Cutting laser*

- *X Banner*



Gambar IV.3.5 x banner

Sumber: data pribadi

X banner ini merupakn media pendukung dalam acara event yang diadakan PMI setiap dua minggu sekali.

Material : *Polyster*

Ukuran : 60 x 160 Cm

Teknik : *print offset*

- Bantal



Gambar IV.3.6 bantal

Sumber: data pribadi

Bantal ini menggunakan kain jenis *dryfit serena* dan di print dengan teknik print press *sublime*, Bantral ini dibuat berdasarkan *consumer journey* dan bantal merupakan media yang sering ditemui khalayak sasaran ketika beraktifitas didalam rumah

Material : *Dryfit Hightget*

Ukuran : 40 x 40 Cm

Teknik : *Print Press Sublim*

- Baju

Baju ini menggunakan kain jenis *dryfit serena* dan di print dengan teknik print press *sublime*, Baju ini merupakan baju *t-shirt* atau kaos yang diberikan pesan tentang ajakan untuk donor darah.



Gambar IV.3.7 Kaos

Sumber: data pribadi

Material : *Dryfit Hightget*

Ukuran : 48 x 65 Cm

Teknik : *Print Press Sublim*

- *Binder*



Gambar IV.3.8 Binder

Sumber: data pribadi

Binder merupakan buku tulis yang biasa digunakan untuk keperluan akademis, berdasarkan segmentasi usia dari perancangan ini khalayak sasaran yang dipilih dari usia 17-21 yang dimana pada usia tersebut pada umumnya seseorang masih

berprofesi sebagai pelajar, maka binder ini sangat cocok untuk dijadikan media pengingat

Material : *Art Papaer*
Ukuran : 17 x 22 Cm
Teknik : *Print Offset*

- Gantungan Kunci



Gambar IV.3.9 Gantungan Kunci
Sumber: data pribadi

Gantungan kunci ini terbuat dari bahan akrilik, Berdasarkan *consumer journey* khalayak sasaran yang dipilih lebih banyak menghabiskan waktu diluar rumah yang memungkinkan khalayak sasaran membawa kunci motor, kunci kamar, tas dan lain sebagainya

Material : Akrilik
Ukuran : 7 x 5 Cm
Teknik : *Cutting laser*

- Jam Weker



Gambar IV.3.10 Jam weker

Sumber: data pribadi

Jam weker dipilih karena sangat cocok dengan khalayak sasaran yang dipilih pada perancangan ini, yang dimana khalayak sasarannya merupakan pelajar dan seseorang yang berorientasi ketepatan waktu.

Material : Besi Krom dan Kertas Stiker *Art Paper*

Ukuran : 10 x 10 Cm

Teknik : *Print Offset*

- Mug



Gambar IV.3.11 Mug

Sumber: data pribadi

Mug ini merupakan gelas yang dicetak dan diberikan pesan mengenai ajakan untuk donor datah

Material : Gelas Kramik

Teknik : *Print Press Sublim*