BAB IV. MEDIA DAN TEKNIS PRODUKSI

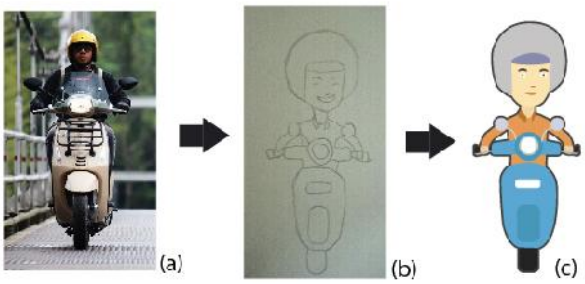
IV.1 Teknis Produksi

IV.1.1 Pra Produksi

Tahap pra produksi adalah dimana konsep dan ide dibuat, tahapan ini adalah tahapan keseluruhan dari proses perancangan. Ada beberapa hal yang dilakukan pada tahapan ini yaitu :

- Pencarian referensi visual atau karya.
- Pembuatan *storyline,* untuk memudahkan dalam membuat rangkaian cerita.
- Pembuatan sketsa karakter untuk memudahkan dalam proses digitalisasi.
- Pembuatan *storyboard,* untuk memudahkan dalam menentukan *layout* dan *angle* dari desain.

Berikut adalah sketsa karakter yang telah dibuat :



Gambar IV.1 Referensi dan Ilustrasi Karakter

Sumber: (a) http://thegaspol.com/vespa-luncurkan-edisi-terbatas-sprint-adventure/ (Diakses 15 Oktober 2018) (b) dan (c) dokumentasi Pribadi (2018)



Gambar IV.2 Referensi dan Ilustrasi Karakter

Sumber: (a) http://www.solopos.com/2012/02/09/hari-pers-nasional-ribuan-siswa-sd-sambut-sby-160925 (Diakses 9 Februari 2012) (b) dan (c) dokumentasi Pribadi (2018)

IV.1.2 Perangkat Produksi

Komputer berfungsi sebagai alat untuk melakukan proses produksi digital mulai dari modeling hingga *rendering*. Adapun *software* yang digunakan dalam kampanye ini adalah :

a) Adobe Illustrator CC 2015, untuk melakukan proses *modeling* dan pembuatan desain media pendukung.
b) Adobe After Effect CS6, untuk melakukan proses animasi, *compositing, dan rendering.*

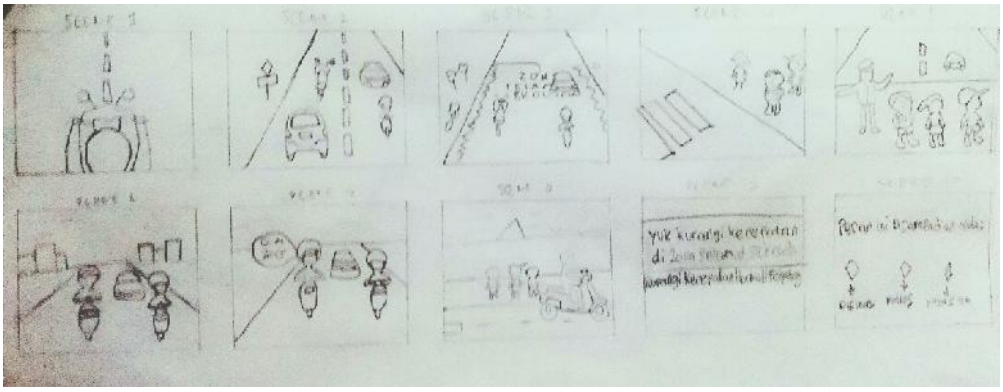
IV.2 Teknis Produksi

A. Pra Produksi

Pada tahap pra produksi, dilakukan pembuatan konsep yang akan di aplikasikan pada tahap produksi, diantaranya :

- *Storyline.*
  Digunakan untuk membuat urutan cerita yang berkelanjutan serta memudahkan tampilan pada video animasi.

- *Storyboard.*
  Digunakan untuk mempermudah proses produksi dalam menentukan *angle, layout, effect, dan transition.*



Gambar IV.3 *Stroryboard*
Sumber: Dokumentasi Pribadi (2018)

- Pembuatan *Visual Asset.*

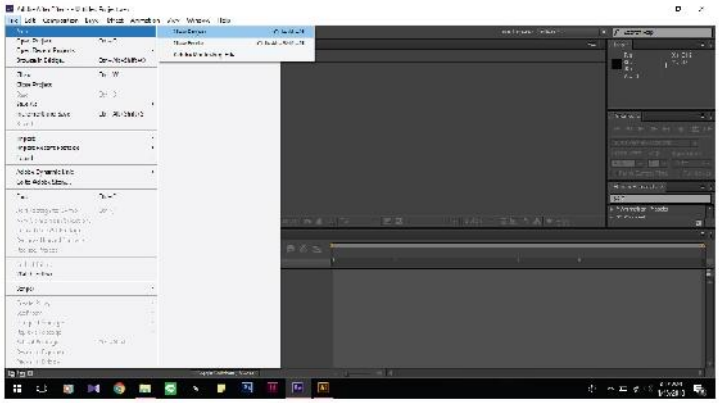
  Setelah membuat storyboard, selanjutnya adalah membuat ilustrasi digital dengan menggunakan *software* Adobe Illustrator CC 2015.

Tahap pembuatan visual menggunakan Adobe Illustrator CC 2015 dengan cara *tracing.*



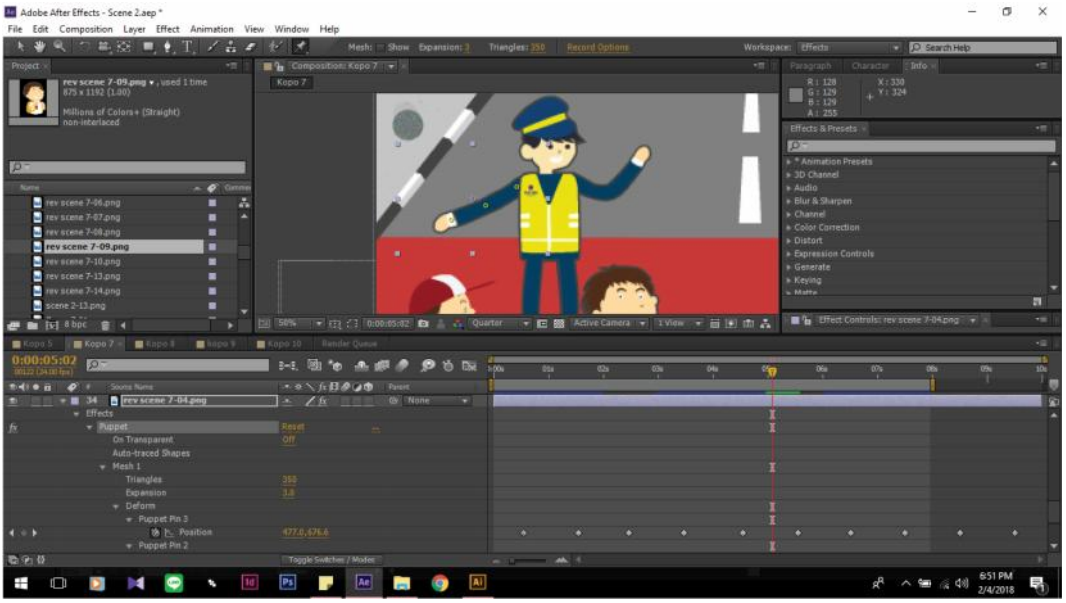
Gambar IV.4 Pembuatan Visual Menggunakan Adobe Illustrator CC 2015

Sumber : Dokumentasi Pribadi (2018)



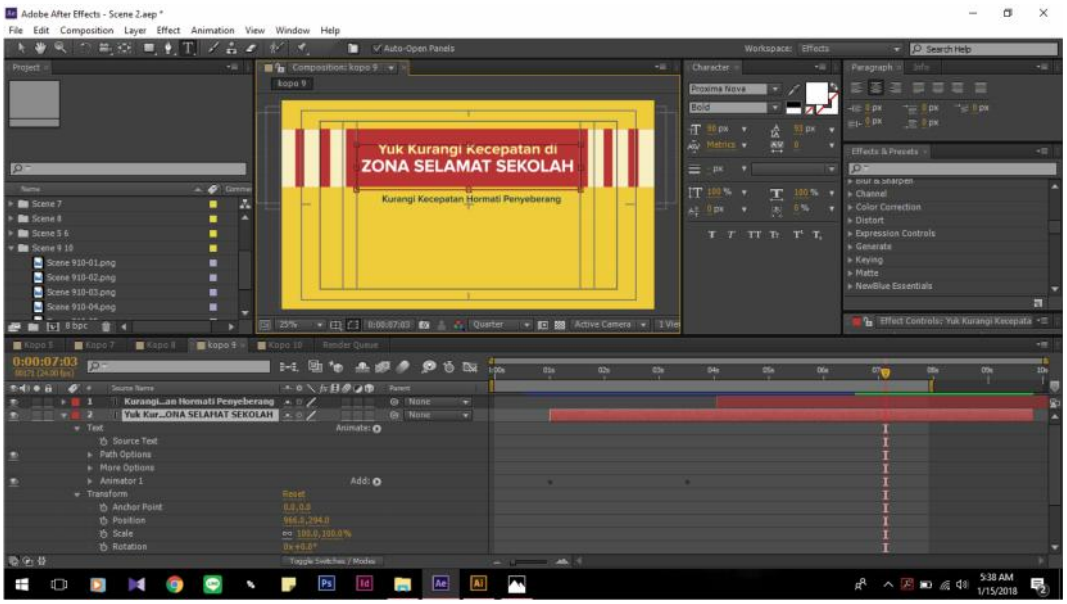
Gambar IV.5 Awal Pembuatan Video Animasi Menggunakan Adobe After Effect CS6

Sumber : Dokumentasi Pribadi (2018)



Gambar IV.6 Pembuatan Video Animasi Menggunakan Adobe After Effect CS6

Sumber : Dokumentasi Pribadi (2018)



Gambar IV.7 Pembuatan Video Animasi Menggunakan Adobe After Effect CS6

Sumber : Dokumentasi Pribadi (2018)

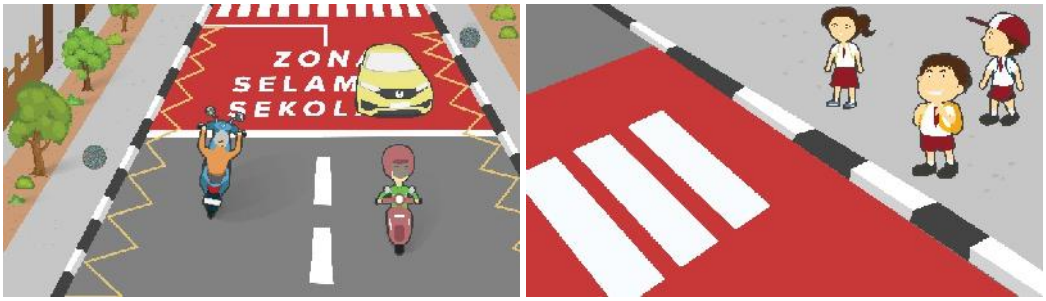
Berikut adalah *screenshot* dari media utama yaitu video animasi :

Scene 1 *Scene* 2



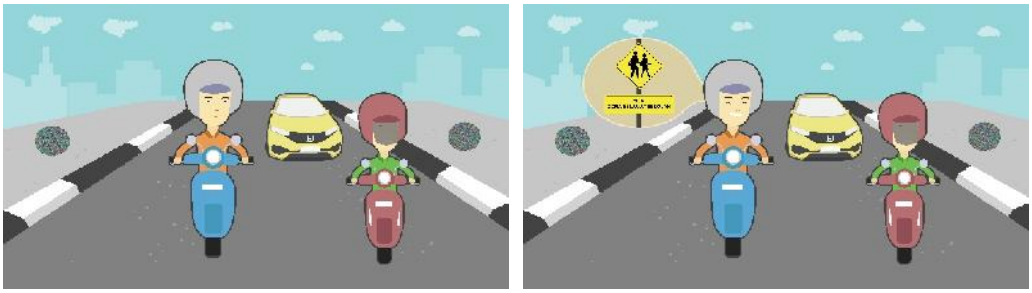
Gambar IV.8 *Screen Shoot Scene* 1 dan 2 Media Utama
Sumber : Dokumentasi Pribadi (2018)

Scene 3 *Scene* 4



Gambar IV.9 *Screen Shoot Scene* 3 dan 4 Media Utama
Sumber : Dokumentasi Pribadi (2018)

Scene 5 *Scene* 6



Gambar IV.10 *Screen Shoot Scene* 7 dan 8 Media Utama
Sumber : Dokumentasi Pribadi (2018)

Scene 7 *Scene* 8



Gambar IV.11 *Screen Shoot Scene* 7 dan 8 Media Utama
Sumber : Dokumentasi Pribadi (2018)

Scene 9 *Scene* 10





Gambar IV.12 *Screen Shoot Scene* 9 dan 10 Media Utama
Sumber : Dokumentasi Pribadi (2018)

IV.3 Media Pendukung

Untuk menunjang media utama, maka dibuat beberapa media pendukung sebagai berikut :

a) Attention

Pada tahap *attention* dibuat poster yang akan disebar disekitar kampus, area kampanye dan tempat yang sering khalayak kunjungi.

b) Interest

Pada tahap *interest* dibuat poster acara mengenai kampanye kurangi kecepatan di zona selamat sekolah, *x-banner*, spanduk/baliho, rompi petugas penyeberang khusus di area zona selamat sekolah dan *billboard.*

c) Search

Pada tahap *search* dibuat *official account* Instagram mengenai kampanye kurangi kecepatan di zona selamat sekolah.

d) Action

Pada tahap *action* dibuat aplikasi area *stage event* kampanye kurangi kecepatan di zona selamat sekolah dan terdapat *gimmick*/maskot dari kampanye ini.

e) Share

Pada tahap *share* dibuat *merchandise* yang akan diberikan secara gratis pada acara kampanye yang terdiri dari *tote bag, t-shirt,* gantungan kunci, *sticker, note book,* sarung tangan motor, masker (penutup mulut) dan rambu pegangan zona selamat sekolah yang berfungsi untuk *selfie* bagi peserta kampanye dan dipublikasikan di sosial media peserta kampanye.

Media pendukung ini dibuat desain yang menyesuaikan dengan tema kampanye yang akan dilaksanakan. Desain-desain yang dibuat terdapat beberapa yang menjadi daya tarik dan interaksi antara media pendukung dengan khalayak contohnya rambu pegangan zona selamat sekolah yang berfungsi untuk *selfie* disaat berada pada acara kampanye yang akan dilaksanakan dan mempublikasikan hasil *selfie* ke sosial media khalayak serta bertujuan untuk memperkenalkan kampanye sosial mengurangi kecepatan di zona selamat sekolah secara luas.

Media pendukung ini dibuat terstruktur yang artinya dalam sistem distribusi dibuat secara terperinci, karena dapat bertujuan media-media yang diberikan akan dapat dengan mudah diterima oleh khalayak sasaran. Khalayak sasaran tentunya dapat menerima media yang diberikan karena media-media yang dibuat telah ditentukan contohnya tahap *attention,* tahap *interest,* tahap *search,* tahap *action* dan tahap *share.* Tahap-tahap AISAS ini telah ditentukan dan tahap selanjutnya pembuatan media yang akan diberikan kepada khalayak yang dituju. Tahap AISAS ini dibuat secara bertahap, ditentukannya khalayak yang akan menerima media yang akan dibuat dan distrubis yang secara terstruktur.

Poster *attention* ini dibuat berukuran A3 (29,7x42cm) menggunakan teknik cetak o*ffset* menggunakan bahan kertas Art Paper 260 gr.



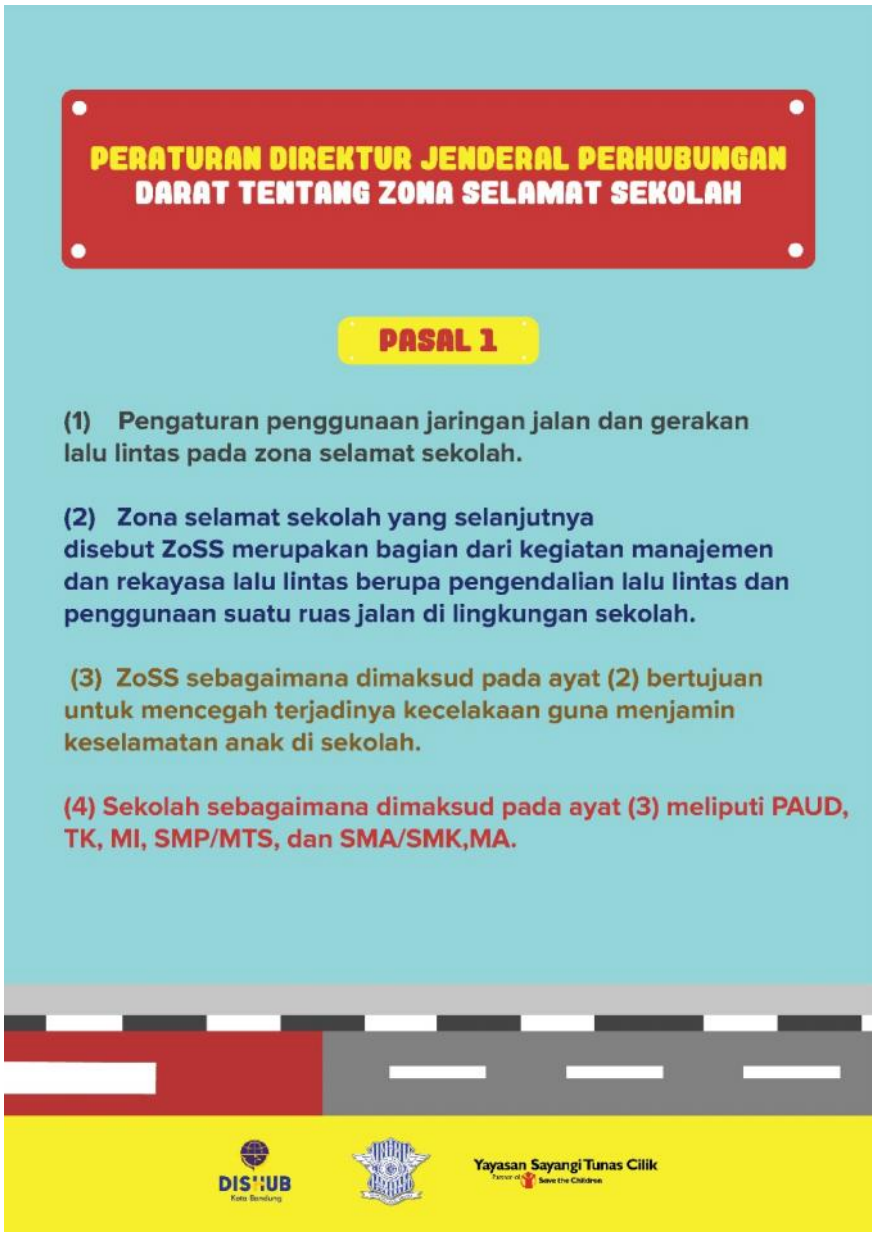
Gambar IV.13 Poster *Attention*
Sumber : Dokumentasi Pribadi (2018)

Poster yang dibuat adalah berukuran A3 (29,7x42cm). menggunakan teknik cetak offset menggunakan bahan kertas Art Paper 260 gr. Dicetak menggunakan cetak offset.



Gambar IV.14 Poster *Interest*
Sumber : Dokumentasi Pribadi (2018)

Poster yang dibuat adalah berukuran A3 (29,7x42cm). menggunakan teknik cetak offset menggunakan bahan kertas Art Paper 260 gr. Dicetak menggunakan cetak offset.



Gambar IV.15 Poster UU Zona Selamat Sekolah Tahap *Interest*

Sumber : Dokumentasi Pribadi (2018)

T-shirt ini menggunakan bahan *cotton*, dengan tehnik print digital dan berfungsi untuk *merchandise* dan dibagikan kepada seluruh peserta kampanye.



Gambar IV.16 *T-Shirt*

Sumber : Dokumentasi Pribadi (2018)

Tote bag ini menggunakan bahan kanvas dengan produksi *sticker vinyl* dan berfungsi untuk *merchandise* pada kampanye.



Gambar IV.17 *Tote bag*

Sumber : Dokumentasi Pribadi (2018)

Rompi petugas ini dibuat dengan tehnik produksi *sticker vinyl* dan bahan katun, rompi ini berfungsi untuk mengingatkan para pengendara untuk mengurangi kecepatan dan menghormati penyeberang yang ditunjukkan oleh tulisan belakang pada rompi tersebut.



Gambar IV.18 Rompi Petugas Penyeberang Jalan

Sumber : Dokumentasi Pribadi (2018)

Sarung tangan ini berfungsi untuk media pengingat untuk pengendara dan akan dijadikan *merchandise* pada acara kampanye.



Gambar IV.19 Sarung Tangan Motor

Sumber : Dokumentasi Pribadi (2018)

Masker ini berfungsi untuk media pengingat untuk pengendara atau penumpang kendaraan dimotor dan akan dijadikan *merchandise* pada acara kampanye.



Gambar IV.20 Masker

Sumber : Dokumentasi Pribadi (2018)

Aplikasi *official account* Instagram berada pada tahap *search* berfungsi untuk pencarian mengenai hal zona selamat sekolah.



Gambar IV.21 Aplikasi *Official Account* Instagram

Sumber : Dokumentasi Pribadi (2018)

Aplikasi *billboard* ini berada pada tahap *interest.*



Gambar IV.22 Aplikasi *Billboard*

Sumber : Dokumentasi Pribadi (2018)



Gambar IV.23 Rambu Pengangan ZOSS

Sumber : Dokumentasi Pribadi (2018)

Rambu pegangan ini berfungsi untuk *selfie* bagi khalayak yang berada pada acara kampanye dan mempublikasikan hasil *selfie* di sosial media kahalayak. Tujuannya adalah memperkenalkan kampanye ini secara luas.

Aplikasi area *stage event* ini dilengkapi dengan *sound system*, *lightning* dan terdapat maskot/*gimmick* zoss, *x-banner*.



Gambar IV.24 Aplikasi Area *Stage Event*

Sumber : Dokumentasi Pribadi (2018)

Aplikasi area *stage event* ini dilengkapi dengan *sound system*, *lightning* dan terdapat maskot/*gimmick* zoss, *x-banner*. Area *stage event* ini mempunyai lebar 10m x 4m dan terdapat beberapa *booth safety riding* dan *booth food* yang akan memeriahkan acara kampanye. Terdapat acara *talkshow* yaitu tanya jawab antara khalayak dengan narasumber, terdapat zoss *simulation* dan *doorprize* yang akan diberikan kepada peserta kampanye secara gratis.

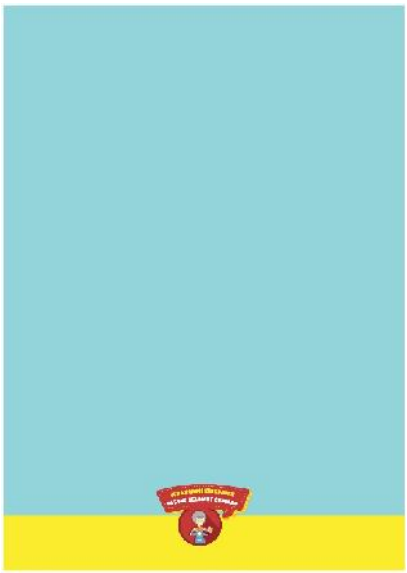
Aplikasi area zoss *simulation* ini terdapat spanduk yang dapat memeriahkan acara kampanye.



Gambar IV.25 Aplikasi Area Zoss *Simulation* dan Spanduk

Sumber : Dokumentasi Pribadi (2018)

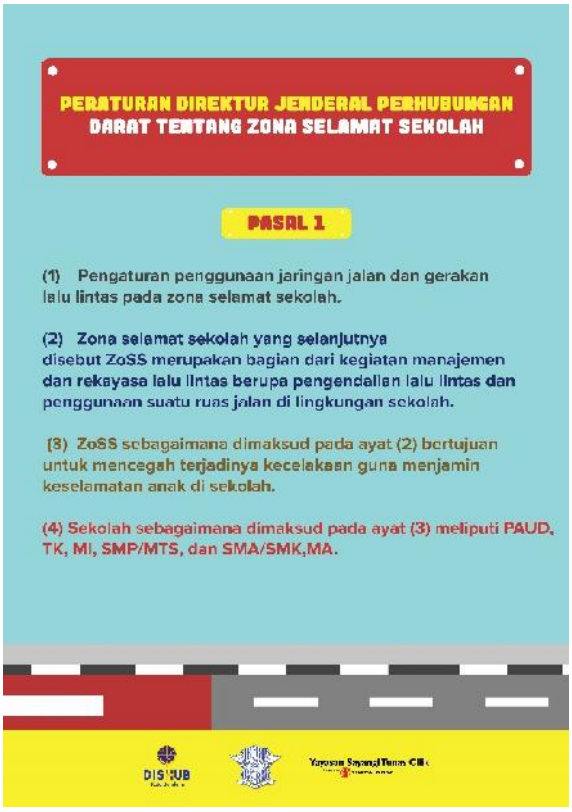
Notebook terdapat pada bagian *share* dan akan dibagikan secara gratis serta untuk *merchandise* pada saat acara kampanye.



Gambar IV.26 *Notebook*

Sumber : Dokumentasi Pribadi (2018)

Flyer terdapat pada bagian *share* dan akan dibagikan pada saat acara kampanye.



Gambar IV.27 *Flyer*

Sumber : Dokumentasi Pribadi (2018)