BAB IV SPESIFIKASI MEDIA DAN TEKNIS PRODUKSI

IV.1 Konsep Desain Dan Spesifikasi Media

IV.1.1 Media Utama

Pengembangan konsep pada media utama yang berupa video atau film, yang dikemas dengen beberapa Teknik pengambilan gambar yaitu pengambilan gambar orang pertama, dan orang ketiga. Yang dimana pengambilan gambar dengan sudut pandang orang pertama bertujuan supaya *target audience* dapat merasakan sensasi pandangan si aktor pada film pendek tersebut, sudut pandang orang ke tiga bertujuan supaya *target audience* dapat merasakan suasana yang sama dirasakan oleh aktor.



Gambar IV.1 Potongan *Scene* Pada Media Utama

Sumber: Pribadi

Dengan menggunakan alat-alat kamera berupa *DSLR, action cam,* dan kamera *drone* dapat memberikan kesan disetiap alat kamera yang digunakan. *DSRL* digunakan untuk pengambilan sudut pandang orang ke tiga, *action cam* digunakan untuk pengambilan sudut pandang orang ke dua, dan kamera *drone* digunakan untuk pengambilan sudut pandang burung yang dimana dapat memberikan kesan yang lebih dramatik saat pengambilan gambar.

Film pendek pada media utama berdurasikan 3 menit 8 detik, besaran *file* 697 *megabyte*, *framerate* 24p, dimensi 1080 x 720 *pixel*. Yang nantinya film pendek ini akan dijadikan format AVI.

Adapun daftar rincian spesifikasi media utama, sebagai berikut;

- Resolusi: 1080 X 720 Px (HD)
- Durasi : 3 Menit 8 Detik
- Frame Rate : 24 Fps
- Format : AVI
- Size File : 697 MB

IV.1.2 Media Pendukung

IV.1.2.1 Kaos

T-Shirt atau kaos dijadikan sebuat media pendukung yang bersifat *merchandise*, dengan warna putih. Penggunaan warna putih bertujuan untuk menghindari pengguna dari panas yang berlebihan. Apapun jenis kain yang dipakai adalah *cotton combed* dengan jenis ketebalan 30s.



Gambar IV.2 Kaos Dan Ilustrasinya

Sumber: Pribadi

Pemilihan *cotton combed* merujuk pada kualitas bahan kain terbaik, dengan jahitan atau rajutan yang halus dan rata, serta menimbulkan kesan sejuk saat digunakan. Selain itu penentuan jenis ketebalan 30s dikarenakan pertimbangan iklim pantai yang panas.

Selain itu Proses penyablonan menggunakan Teknik DTG (*Direct To Garment*) atau dengan Teknik *printing*. Warna sablon hitam dipilih supaya lebih kontras dengan warna kaos, dan lebih terkesan *simple*. Dengan ukuran L atau 73 x 53 Cm.

Adapun daftar rincian spesifikasi media pendukung kaos, sebagai berikut;

- Ukuran : 73 X 57 cm (L)
- Bahan kain : *Combad* 30s
- Warna kaos : Putih
- Jenis saos : Tampa lengan
- Warna sablon : Dominasi warna *orange*
- Teknik sablon : *DTG (Direct To Garment)*

IV.1.2.2 *Waist Bag*

Kantung selendang ini dijadikan media pendukung yang bersifat merchandise. Dengan bahan kain *Canvas* dan tulisan #PAGARSELA dijahit bordir pada bagian depannya. Warna pada tas berupa hitam dan warna tulisan pada bordir berwarna putih, dimaksudkan untuk mendapatkan kesan *simple* dan kontras. Ukuran tas 31 x 16 x 10 cm.



Gambar IV.3 *Waistbag* Dan Desain Tulisan

Sumber: Pribadi

Adapun daftar rincian spesifikasi media pendukung *waist bag*, sebagai berikut;

- Ukuran : 31 x 16 x 10 cm
- Bahan kain : *Canvas*
- Warna : Hitam
- Warna bordir tulisan : Beragam warna

IV.1.2.3 Kacamata

Kacamata hitam yang biasa digunakan saat liburan dipantai dicat dengan warna natural seperti warna kayu menambah kesan artistik pada kacamata, dengan jenis bahan plastic karbon, ukuran dimensi 132 x 58 x 38 mm. Dan juga ditambahkan tulisan #PAGARSELA dengan warna putih sebagai penambah identitas.



Gambar IV.4 Desain Kacamata

Sumber: Pribadi

Adapun daftar rincian spesifikasi media pendukung kacamata, sebagai berikut;

- Ukuran : 132 x 58 x 38 mm
- Bahan : Plastik karbon
- Warna batang : Coklat
- Warna tulisan : Putih
- Warna lensa : Hitam

IV.1.2.4 Topi Safari



Gambar IV.5 Desain Topi Safari

Sumber: Pribadi

Pemilihan topi safari menjadi sebuah media pendukung dikarenakan, topi safari sangat berhubungan dengan petualangan. Topi safari juga biasa dipakai untuk melindungi kepala dari panas ataupun hujan. Memiliki spesifikasi jenis kain *Drill* menjadikan topi ini lebih ringan dan lentur saat digunakan, warna coklat pastel memberikan kesan sederhana pada topi tersebut. Terdapat juga ukuran topi diameter 265 mm dan tinggin 155 mm.

Adapun daftar rincian spesifikasi media pendukung *topi safari*, sebagai berikut;

- Ukuran : 265 x 155 mm
- Bahan kain : Drill
- Warna : Coklat

IV.1.2.5 *Casing Handphone*

Pemilihan *casing handphone* menjadi media pendukung beral dari fenomena manusia jaman sekarang yang tidak bisa lepas dari *handphone*. Jaman sekarang *handphone* sudah menjadi barang yang dapat dijumpai dimana saja. Dengan bahan plastik karbon menjadikan *casing handphone* kuat terhadap guncangan. Dan diberikan desain khas #PAGARSELA menjadikan *casing handphone* menjadi lebih menarik. *Casing handphone* ini memiliki ukuran 160 x 82 x 6 mm



Gambar IV.6 Desain *Casing Handphone*

Sumber: Pribadi

Adapun daftar rincian spesifikasi media pendukung *topi safari*, sebagai berikut;

- Ukuran : 160 x 82 x 6 mm
- Bahan : Plastik karbon
- Warna : dominasi *orange*
- Warna tulisan : Hitam

IV.1.2.6 Konten Media Sosial



Gambar IV.7 Desain Konten Media Sosial

Sumber: Pribadi

Konten media sosial diperuntukan mempromosikan media utama sekaligus membantu proses promosi di media sosial berupa *Facebook, Instagram, Twitter*, dll. Konten media sosial ini memiliki ukuran 800 x 800 *pixel*, dengan format JPEG. Adapun daftar rincian spesifikasi media pendukung konten media sosial, sebagai berikut;

- Ukuran : 800 x 800 px
- Format : JPEG

IV.1.2.7 Iklan Digital

Iklan digital merupakan salah satu media pendukung yang berfungsi sama seperti konten media sosial tetapi penempatannya yang berbeda. Ukuran iklan digital ini mempunyai besar 708 x 350 *pixel*, dengan format JPEG.



Gambar IV.8 Desain Iklan Digital

Sumber: Pribadi

Adapun daftar rincian spesifikasi media pendukung iklan digital, sebagai berikut;

- Ukuran : 708 x 350 px
- Format : JPEG

IV.1.2.8 *Teaser* Film

Teaser film merupakan sebuah media pendukung yang didalamnya berisikan sebagian kecil cuplikan dalam media utama. Teaser film juga berguna sebagai alat promosi untuk media utama. *Teaser* film berdurasi 10 detik saja. Dengan ukuran dan kualitas gambar yang sama dengan media utama diharapkan teaser film ini menjadikan target audience lebih penasaran sehingga ingin melihat media utama. Mempunyai ukuran frame 1080 x 720 pixel, framerate 24p, dan besaran *file* 50 MB. Selain itu *teaser* film ini menggunakan format AVI.



Gambar IV.9 Potongan *Scene* Pada Media Utama

Sumber: Pribadi

Adapun daftar rincian spesifikasi media pendukung *teaser* film, sebagai berikut;

- Resolusi: 1080 X 720 Px (HD)
- Durasi : 10 Detik
- Frame Rate : 24 Fps
- Format : AVI
- Size File : 50 MB

IV. 2 Teknis Produksi

IV.2.1 Media Utama

Pada media utama terdapat tahapan teknis produksi yang Panjang. Berawal dari menentukan ide cerita, konsep, perancangan *storyline*, perancangan *storyboard*, perancangan skenario atau naskah, pemilihan karakter, pengambilan gambar, *editing*, dan *rendering.*

Ide Cerita terinspirasi dari kehidupan sosial dan perilaku seorang pemuda yang setiap harinya melakukan pekerjaan yang sama, bahkan melakukan kegiatan yang sama. Contohnya seperti, bangun tidur, mandi, saratan, berangkat kerja, kerja 8 jam sehari, pulang kerja, dan tidur. Sehingga menjadikan hidupnya monotone dan kurangnya hiburan bisa menjadikan stress dalam kehidupannya. Dijaman moderen ini kegiatan pariwisata sudah menjadi gaya hidup bagi sebagian warga ibukota, bahkan berwisata bisa menjadi hobi yang menyenangkan.

Setelah ide Cerita sudah ditentukan mulai memasuki tahap pembuatan *storyline* yang didalamnya berisikan tentang detail kejadian, lokasi, dan dialog yang akan dilakukan. Memasuki tahap penyusunan *storyboard*, manfaat penggunaan *storyboard* sendiri dapat menjadi sebuat acuan sebuah yang nantinya saat pengambilan gambar tidak keluar dari konsep atau cerita awal yang ditentukan. Dalam *storyboard* juga terdapat beberapa fungsi yaitu, penggambaran suasana, menentukan sudut pengambilan gambar, menentukan gestur aktor pada film, menentukan properti pada setiap adegan, dll.



Gambar IV.10 Persiapan Alat

Sumber: Pribadi

Pengambilan gambar dapat dilakukan bila pembuatan storyboard sudah final. Dalam film pendek ini terdapat beberapa plot cerita, suasana, background pemandangan alam, dan pengambilan gambar dengan beberapa sudut pandang. Pengambilan gambar menggunakan alat-alat berikut, 2 Kamera *DSLR Nikon* 3100 dan *Canon*. 2 *Action camera GoPro*, dan 1 unit *Drone DJI Pro 3*.



Gambar IV.11 Survey Lokasi

Sumber: Pribadi

Survey lokasi juga dirasa perlu supaya dapat membantu kelancaran proses pengambilan gambar, seperti kendala yang kemungkinan bisa terjadi, tempat mana saja yang akan menjadi objek pengambilan gambar, pemantauan cuaca, dll. Dikarenakan cuaca pantai terkadang tidak menentu, survey lokasi membantu untuk

kesiapan dalam proses pengambilan gambar dalam menghindari kejadian yang tidak diharapkan.



Gambar IV.12 Pengecekan Kondisi Properti Motor

Sumber: Pribadi

Pengecekan properti khususnya motor begitu penting, dikarenakan dalam pengambilan gambar video ini terdapat beberapa adegan menggunakan motor. Pengecekan properti motor dimaksudkan supaya diketahui kendala apa saja yang dapat terjadi, seperti; kondisi motor itu sendiri, kondisi jalan, kondisi pasir pantai saat motor melaju, kondisi angin, dll



Gambar IV.13 Seting Properti Untuk Adegan Berkemah Dipantai

Sumber: Pribadi

Seting properti menjadi salah satu hal penting lainnya saat pengambilan gambar. Contohnya, dalam pemasangan properti peralatan berkemah yang dalam adegan dapat disaksikan diadegan terakhir. Seting properti bertujuan untuk, menegaskan aktualisasi dalam sebuah adegan.



Gambar IV.14 Pengambilan Gambar Menggunakan *Drone*

Sumber: Pribadi

Drone menjadi sebuah elemen penting dalam pengambilan gambar dalam perancangan video ini. Penggunaan drone bertujuan untuk mengambil gambar landscape atau panorama yang dapat menegaskan keindahan sebuah kawasan. Dalam perancangan video ini, terdapat beberapa pengambilan gambar menggunakan kamera *drone*, contoh; pengambilan gambar di jalur pangalengan, pengambilan gambar dalam adegan aktor menggunakan motor di pantai, pengambilan gambar panorama pantai Santolo, dll.



Gambar IV.15 Pengambilan Gambar Menggunakan *GoPro*

Sumber: Pribadi

Kamera *GoPro*, memberikan sudut pandang orang pertama dalam sebuah pengambilan gambar. Dalam film ini ada beberapa adegan menggunakan kamera *GoPro*, contoh; saat mengendarai motor dijalur Pangalengan, saat memancing dikawasan Pantai Santolo, dan saat *Snorkeling* di Pantai Santolo.



Gambar IV.16 Pengambilan Gambar Menggunakan Kamera *DSLR*

Sumber: Pribadi

Penggunaan kamera *DSLR* sebagai alat pengambilan gambar utama dalam perancangan media video ini, dikarenakan dalam pengambilan gambar adegan banyak menggunakan kamera jenis ini.



Gambar IV.17 Peoses Pengeditan Video Menggunakan *Software Adobe Premiere*

Sumber: Pribadi

Selesai pengambilan gambar, dilakukan editing pada *software Adobe Premiere*, sebelum masuk tahap editing pemilihan dan pemotongan gambar adegan dirasa perlu untuk memilih gambar mana saja yang memenuhi kebutuhan untuk film pendek ini. Dalam tahap pengeditan gambar atau adegan terdapat beberapa tahap yang harus dilakukan, yaitu seleksi gambar, pemotongan adegan yang tidak diinginkan, pengaturan warna gambar, memasukan efek suara, dan memasukan latar belakang musik yang sesuain dengan keadaan atau situasi aktor.

Setelah semua proses pengeditan dilakukan maka proses selanjutnya adalah *rendering*. Proses rendering merupakan proses terakhir dalam sebuah pengeditn gambar video, dalam proses ini *file-file* yang masih mentah berupa potongan-potongan gambar dan suaru dijadikan satu menjadi *file* matang, *file* tersebut bisa dijadikan *.Avi, .MPEG, .MP4, .MKV*, dll disesuaikan dengan kondisi, dikarenakan film ini akan dijadikan sebuah media promosi dan informasi maka dipilih jenis *.AVI* supaya gambar dan suara menjadi jernih saat dipresentasikan.

IV.2.2 Media Pendukung

IV.2.2.1 Kaos



Gambar IV.18 Hasil Akhir Pembuatan Kaos

Sumber: Pribadi

Penentuan desain kaos menjadi awal dari proses produksi media pendukung kaos, pemilihan konsep ilustrasi PAGARSELA berawal dari memperhatikan elemen-elemen khas dari video media pendukung. Dengan memasukan unsur pantai, botor *off-road*, dan tenda, menjadikan media pendukung lebih berkarakter yang menonjolkan kesan pria, pantai.

Proses selanjutnya adalah pemilihan warna kaos dan bahan kaos. Dipilih jenis kaos tanpa lengan dikarenan suasana yang pada umunya panas menjadikan kaos ini lebih nyaman digunakan. Warna kaos sendiri berwarna putih, dan jenis kain *combad* 30s.

Setelah desain kaos siap, tahap selanjutnya adalah memasuki tahap cetak. Pada kaos PAGARSELA dipilih proses penyablonan dengan menggunakan proses *DTG (Direct To Garment)* atau menggunakan proses cetak menggunakan printer khusus kaos. Dipilih karena proses DTG lebih cepat dalam penyablonannya.

IV.2.2.2 *Waist Bag*



Gambar IV.19 Hasil Akhir *Waist Bag*
Sumber: Pribadi

Bahan tas yang terbuat dari *canvas* berwarna hitam menjadikan tas lebih terlihat sederhana dan tidak terlalu mengganggu saat dipakai oleh wisatawan saat melakukan kegiatan yang ekstrem sekalipun. Bisa juga menjadi tas yang serbaguna saat dibawa dalam sebuah perjalanan atau saat berwisata.

Proses desain tulisan pada tas dipilih karena menyesuaikan dengan bentuk tas yang sederhana. Pertama menentukan jenis desain yang akan dipakai, desain tulisan pada

tas berawal dari memasukan unsur-unsur pada warna ilustrasi kaos. Proses selanjutnya adalah bordir tulisan #PAGARSELA dilakukan menggunakan mesin khusus bordir supaya mendapatkan warna dan bentuk yang lebih presisi.

IV.2.2.3 Kacamata



Gambar IV.20 Hasil Akhir Pembuatan Kacamata
Sumber: Pribadi

Pembuatan kacamata kacamata berawal dari penentuan bahan dan bentuk kacamata yang cocok untuk kacamata yang biasa digunakan di pantai. Setelah penentuan model kacamata. Masuk tahap pengecatan menggunakan *airbrush*, teknik pengecatan dengan *airbrush* digunakan karena dalam mengaplikasikan sebuah cat pada media plastik akan memudahkan, dan juga bisa lebih merata dan bertekstur halus. Selain itu dipilih warna kayu supaya terkesan lebih natural.

Selesai pengecatan dilakukan proses stensil pada bagian batang kacamata bagian kanan menggunakan kertas untuk stensil. Setelah kertas stensil ditempel dibatang kacamata lalu dilakukan proses penyemprotan kembali menggunakan *airbrush*. Dalam tahap akhir yaitu tahap pemberian lapisan terakhir atau pernis supaya cat dapat terlindungi dari goresan, dan juga membuat kacamata lebih awet.

IV.2.2.4 Topi Safari



Gambar IV.21 Topi Safari

Sumber: Pribadi

Proses awal pembuatan topi adalah dengan penentun desain, dengan memasukan elemen-elemen pantai pada desain ilustrasi, dapat memberikan kesan khas suasana pantai. Proses selanjutnya adalah dengan pemilihan bahan dan jenis topi. Menggunakan bahan kain drill, yang pada biasanya dipakai untuk bahan jenis topi ini. Lalu dilakukan penyusunan pola topi, dan selanjutnya dijahit berdasarkan pola yang sudah ditentukan. Proses akhir adalah dengan memberikan bordir pada bagian gambar dan tulisan #PAGARSELA.

IV.2.2.5 *Casing Handphone*



Gambar IV.22 *Casing Handphone*

Sumber: Pribadi

Proses awal adalah menentukan desain ilustrasi pada *casing*, yang diantaranya penentuan warna, penentuan ilustrasi, dan penentuan elemen-elemen pantai seperti, pohon kelapa, ombak, dll. Langkah Selanjutnya adalah dengan melakukan *tracing* pada objek-objek yang terdapat pada *casing.* Langkah selanjutnya dengan meletakan tulisan #PAGARSELA dibagian bawah, pembberial warna hitam pada tulisan dimaksudkan supaya teks dan gambar bisa terlihat kontras. Setelah proses desain selesai lanjut memasuki tahap produksi, dengan menggunakan sistem *printing* pada bagian *casing* akan mempercepat proses pengerjaannya. Selain itu keunggulan proses printing bisa dibilang cukup menguntungkan bila dilakukan dalam jumlah yang sedikit.

IV.2.2.6 Konten Media Sosial



Gambar IV.23 Pemilihan Foto Konten Media Sosial 1

Sumber: Pribadi



Gambar IV.24 Pemilihan Foto Konten Media Sosial 2

Sumber: Pribadi

Desain konten media sosial sendiri mengambil beberapa latar belakang lokasi objek wisata pantai Garut selatan. Penentuan latar belakang banner dirasa sangat penting sebagai salah satu poin daya tarik sebuah informasi.

Setelah dilakukan pemilihan foto yang akan dijadikan objek media, lalu tahap selanjutnya adalah *cropping* atau pemotongan gambar sesuai dengan kebutuhan ukuran *layout* pada Instagram dan website. Dalam penggunaan media *Instagram*, kebanyakan menggunakan *layout* kotak atau *square.*



Gambar IV.25 Hasil Akhir Konten Media Sosial 1

Sumber: Pribadi



Gambar IV.26 Hasil Akhir Konten Media Sosial 2

Sumber: Pribadi

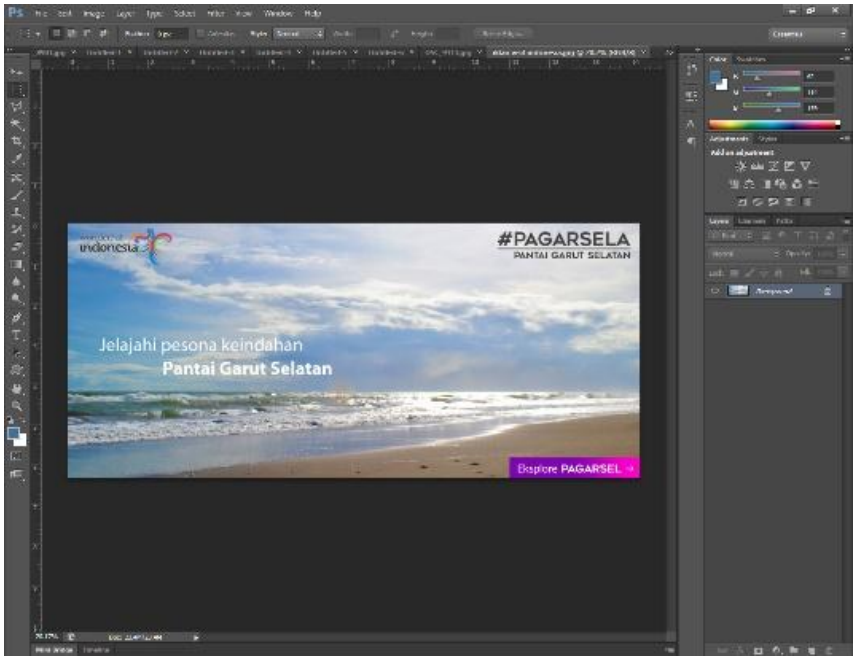
Setelah penentuan layout masuklah tahap editing gambar dengan menggunakan *software Adobe Photoshop.* Dalam proses editing terdapat beberapa tahap pengerjaan, yaitu pemotongan gambar, penentuan warna gambar, dan mencantumkan beberapa teks atau informasi. Penentuan warna menjadi hal yang penting saat melakukan proses editing dikarenakan dengan warna yang menarik, sebuah gambar bisa memiliki daya tarik yang dapat membangkitkan kesan penasaran pada *audience*

IV.2.2.7 Iklan Digital



Gambar IV.27 Pemilihan Foto Iklan Digital
Sumber: Pribadi

Dalam pernacangan media Iklan Digital mempunyai tahap yang sama dengan perancangan konten media sosial. Yang membedakan adalah ukuran dan bentuk desain serta informasi berupa tulisan. Dikarenakan dalam penempatannya Iklan digital menyesuailan dengan ukuran *frame* pada konten *website*.



Gambar IV.28 Proses Pengeditan Menggunakan *Software Adobe Photoshop*

Sumber: Pribadi

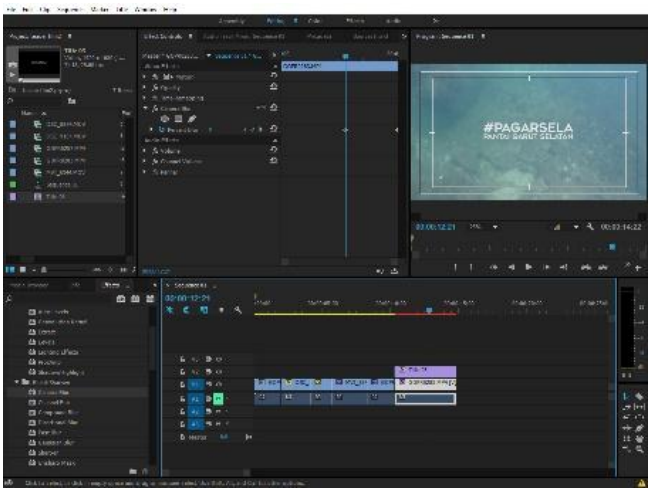
Langkah pertama dalam pembuatan iklan digital adalah pemilihan gambar yang cocok dan bisa mewakili gambaran tentang pantai. Setelah itu dilakukan *editing* foto untuk menghasilkan foto yang bagus dan memberikan sedikit efek supaya lebih bisa menarik *target audience* yang diproses dengan *software Adobe Photoshop*. Lalu dilakukan langkah *cropping* atau pemotongan gambar yang tidak diperlukan. Langkah selanjutnya adalah penentuan tataletak tulisan dan konten-konten logo atau *link button.* Setelah selesai *editing* gambar tersebut di *export* menjadi *file JPEG.*



Gambar IV.29 Proses Hasil Akhir Iklan Digital

Sumber: Pribadi

IV.2.2.8 *Teaser* Film



Gambar IV.30 Proses Pengeditan *Teaser* Film Menggunakan *Software Adobe Premiere*

Sumber: Pribadi

Proses pembuatan *teaser* film tidak berbeda dengan proses pembuatan film pendek, yang berbeda hanyalah durasi teaser film hanya berkisar 10 detik saja. Diawali dengan konsep cerita, potongan-potongan gambar dari media utama lalu memasukan unsur-unsur tulisan dan musik latar belakang saat proses *editing.*



Gambar IV.31 Hasil Akhir *Teaser* Film

Sumber: Pribadi