BAB IV MEDIA & TENKIS PRODUKSI

IV.1 Media Utama

Media utama dalam perancangan kampanye ini adalah sebuah video yang berdurasi 3 menit yang berjudul "Sadari Setiap Klik" yang beresolusi 1080p HD. Dengan resolusi *Full HD* ini maka gambar di video ini akan terlihat tajam di layar dan tidak buram ketika diputar di layar besar.

IV.1.1 Teknis Produksi

Media utama dalam perancangan informasi ini adalah video animasi *motion graphics* berdurasi 3 menit ini memiliki jalan cerita seorang remaja dan penggunaan internetnya, ditambah narator yang menginformasikan apa itu internet dan fungsinya melalui suara narasi, masalah dari kecanduan internet ini meliputi tipe-tipenya dan dampaknya, dan cara untuk mencegahnya.

IV.1.2 Pra Produksi

Pada tahap pra produksi, dilakukan pembuatan konsep yang akan di aplikasikan pada tahap produksi. Pada tahapan ini, konten-konten ilustrasi yang dibutuhkan dalam proses produksi dibuat.

diantaranya :

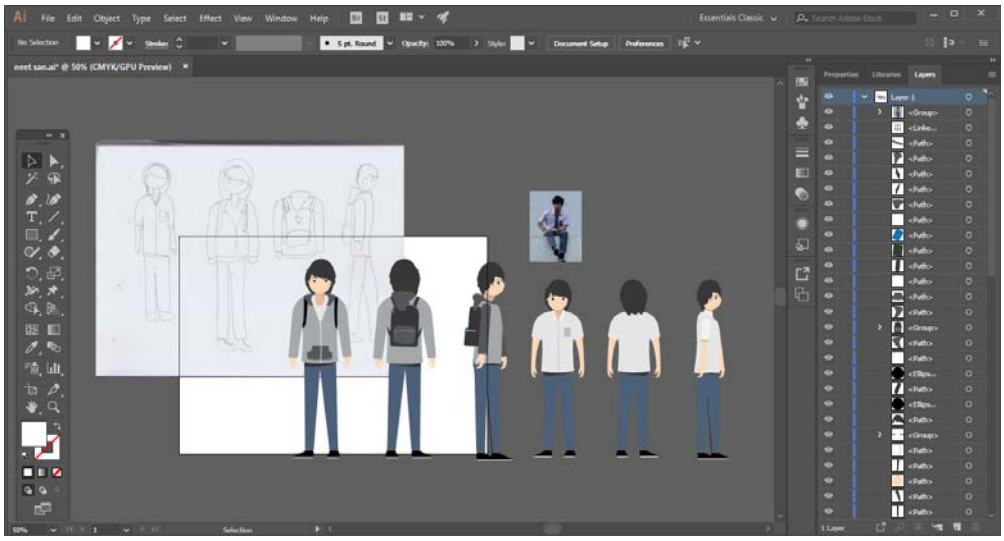
- *Storyline.* Digunakan untuk membuat urutan cerita yang berkesinambungan atau *continuity*.
- *Storyboard.* Digunakan untuk mempermudah proses produksi dalam menentukan visual yang akan dibuat setiap *scene*nya.
- Pembuatan *Visual Asset.* Setelah membuat *storyboard*, selanjutnya adalah membuat ilustrasi digital dengan menggunakan *software* Adobe Illustrator dan Photoshop CC.

IV.1.3 Produksi

Setelah proses pra produksi selesai dilakukan, tahap selanjutnya adalah memproduksi video animasi sebagai media utama. Pada tahap ini produksi adalah proses pembuatan karakter dan suasana yang sesuai dengan *storyboard* yang telah dirancang sebelumnya.

Proses pembuatan produksi menggunakan aplikasi Adobe After Effect CC untuk menggerakkan *visual asset* yang sebelumnya sudah dibuat dalam bentuk vektor di Adobe Illustrator dan Photoshop CC.

- **Karakter**



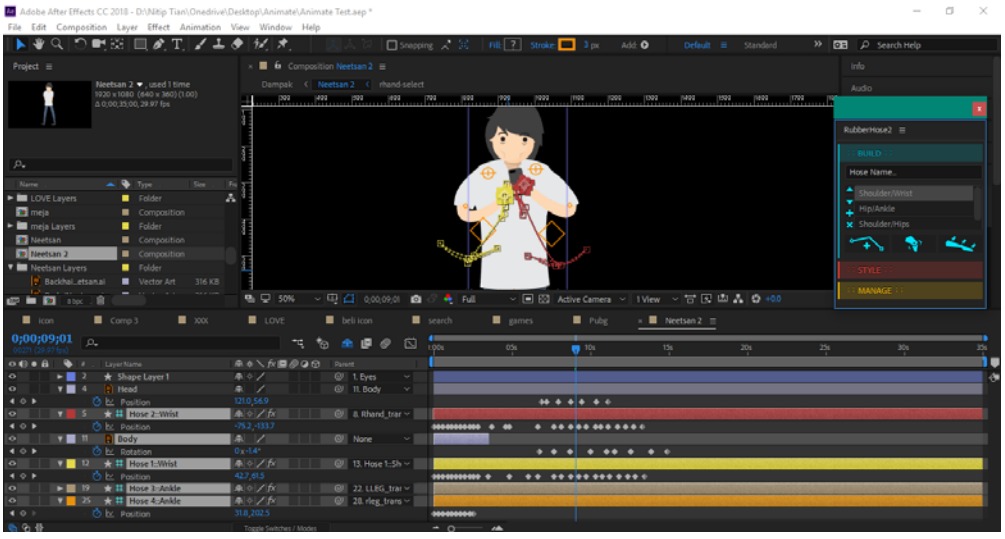
Gambar IV.I Pembuatan Karakter
Sumber: Dokumentasi Pribadi (2017)

Pembuatan karakter dimulai dari sketsa, lalu di *vector*kan menjadi aset karakter yang nanti akan dianimasikan. Karakter tersebut merupakan representasi dari siswa SMA atau mahasiswa yang menjadi pelaku utama didalam kasus kecanduan internet dalam video ini. Karakter tersebut mempunyai versi memakai jaket dan yang tidak. Selain itu ada karakter tambahan yang dibuat dari modifikasi karakter ini dengan baju pink dan pita pink yang menunjukkan bahwa dia adalah temannya karakter utama yang berjenis kelamin perempuan.



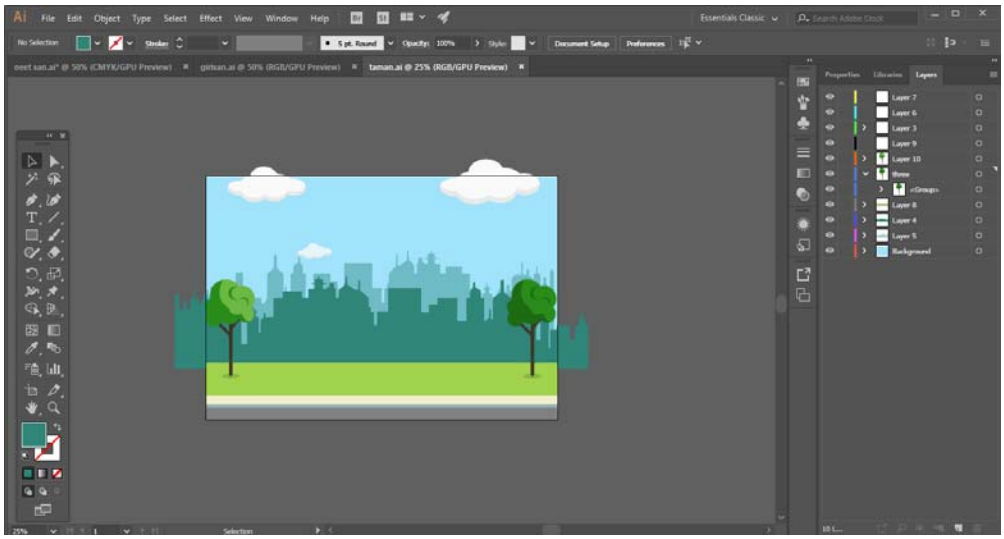
Gambar IV.2 Karakter tambahan perempuan
Sumber: Dokumentasi Pribadi (2017)

Selanjutnya karakter akan di *rigging* atau diberi suatu tulang buatan untuk digerakkan dalam animasi melalui *puppet tool* dan *plug-in* Rubberhose dalam Adobe After Effect CC.



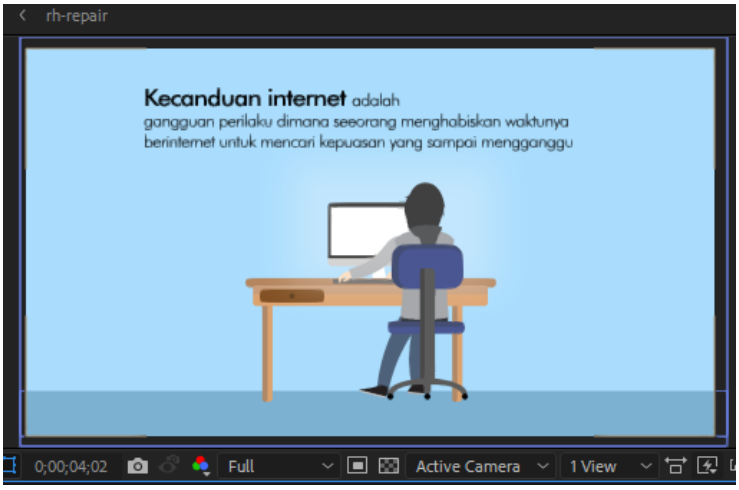
Gambar IV.3 Proses *Rigging*
Sumber: Dokumentasi Pribadi (2017)

- *Background*



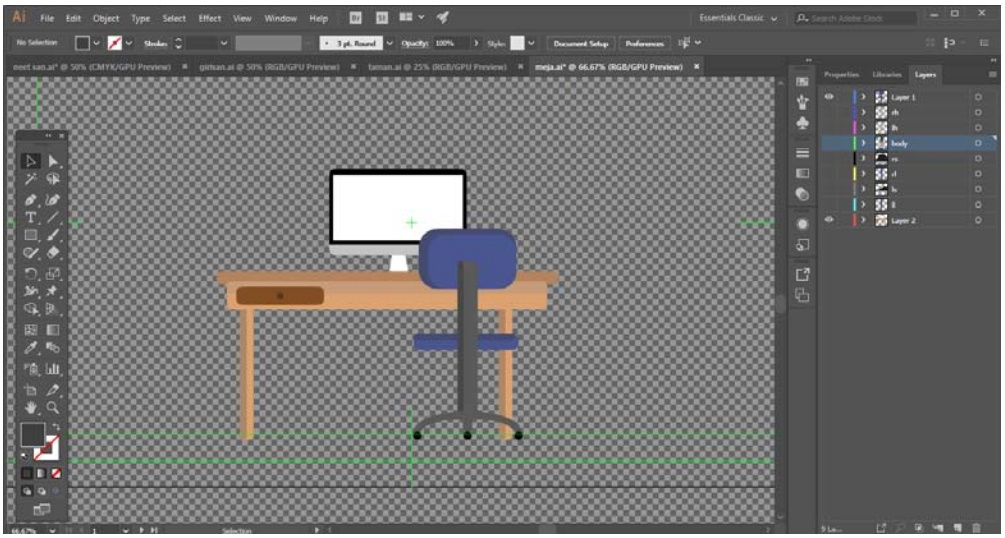
Gambar IV.4 Pembuatan *Background*
Sumber: Dokumentasi Pribadi (2017)

Proses pembuatan illustrasi dalam *background* ini dibuat dari tema yang ada disetiap adegan. Dalam adegan berjalan di taman, maka dibuatlah sebuah taman yang dibuat di Adobe Illustrator CC. Ornamen dan dekorasi dibuat minimalis mengingat gaya gambar yang dipakai adalah *flat design*. Terkadang *background* hanya diisi dengan suatu paduan warna saja namun hasilnya tetap bagus karena dibantu ilustrasi dan tipografi di depannya ditambah dengan pergerakannya.



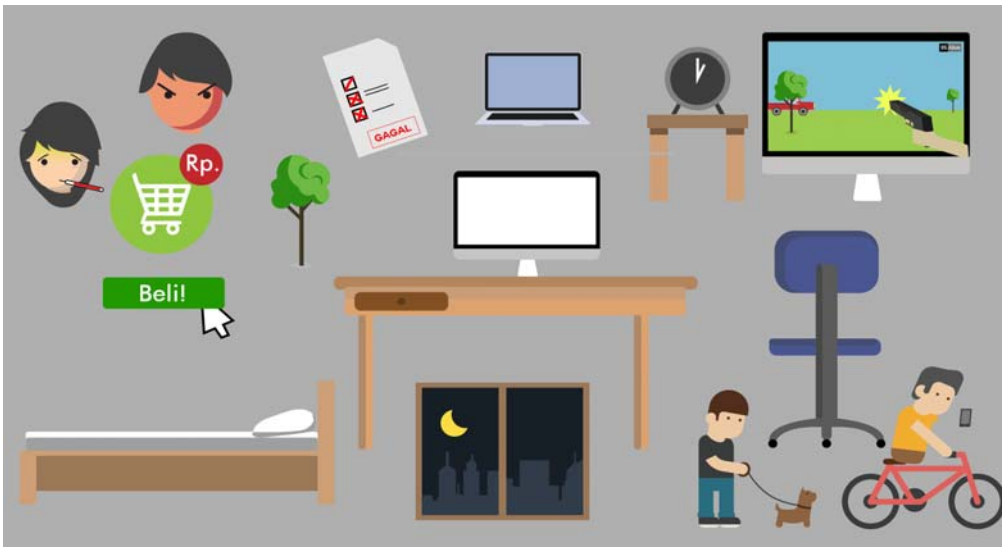
Gambar IV.5 Contoh *background* paduan warna
Sumber: Dokumentasi Pribadi (2017)

- Properti



Gambar IV.6 Pembuatan Properti
Sumber: Dokumentasi Pribadi (2017)

Properti dibuat langsung didalam Adobe Illustrator jika memungkinkan. Karena mudah dibuat karena gaya gambar *flat design* yang minimalis dan demi untuk menghemat waktu.

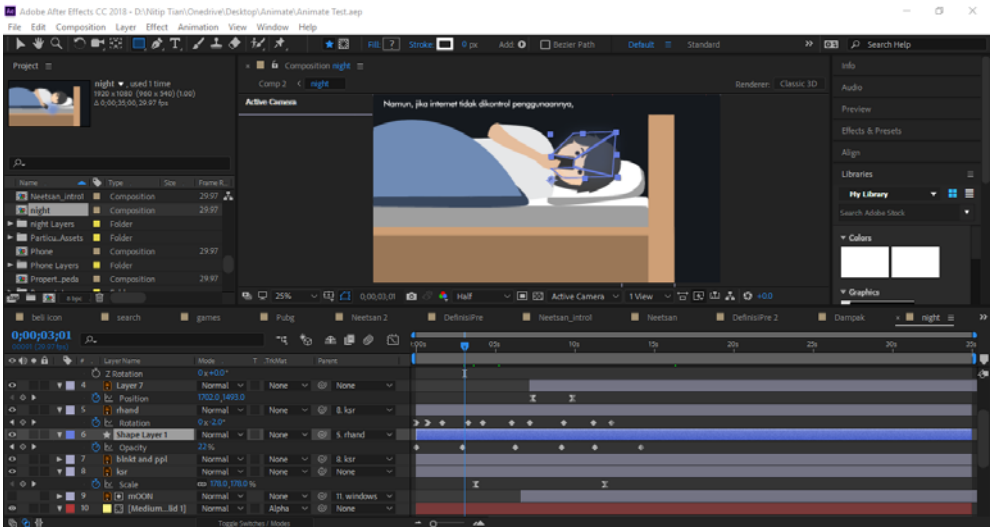


Gambar IV.7 Properti
Sumber: Dokumentasi Pribadi (2017)

IV.1.3 Paska Produksi

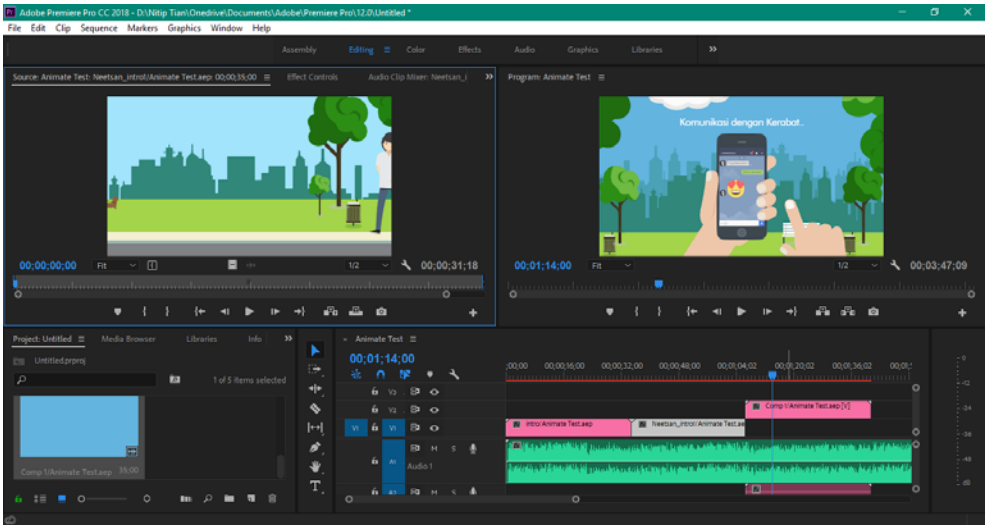
Paska produksi adalah proses setelah dilakukannya produksi misalnya proses *editing*. Setelah dilakukannya proses pembuatan karakter dan suasana tahap selanjutnya adalah menjadikan karakter dan *background* menjadi kesatuan yang utuh dengan menyusun transisi dan cerita, memasukan musik, menganimasikannya dan *rendering.*

Proses awal tahap *editing* dalam video *motion graphic* adalah menyusun setiap cerita dan informasi, mengolah transisi dengan mengatur *key frame* di setiap pergantian adegan, Menganimasikan aset-aset gambar yang dibuat menggunakan *software* Adobe After Effect CC untuk animasi dan *rigging*.



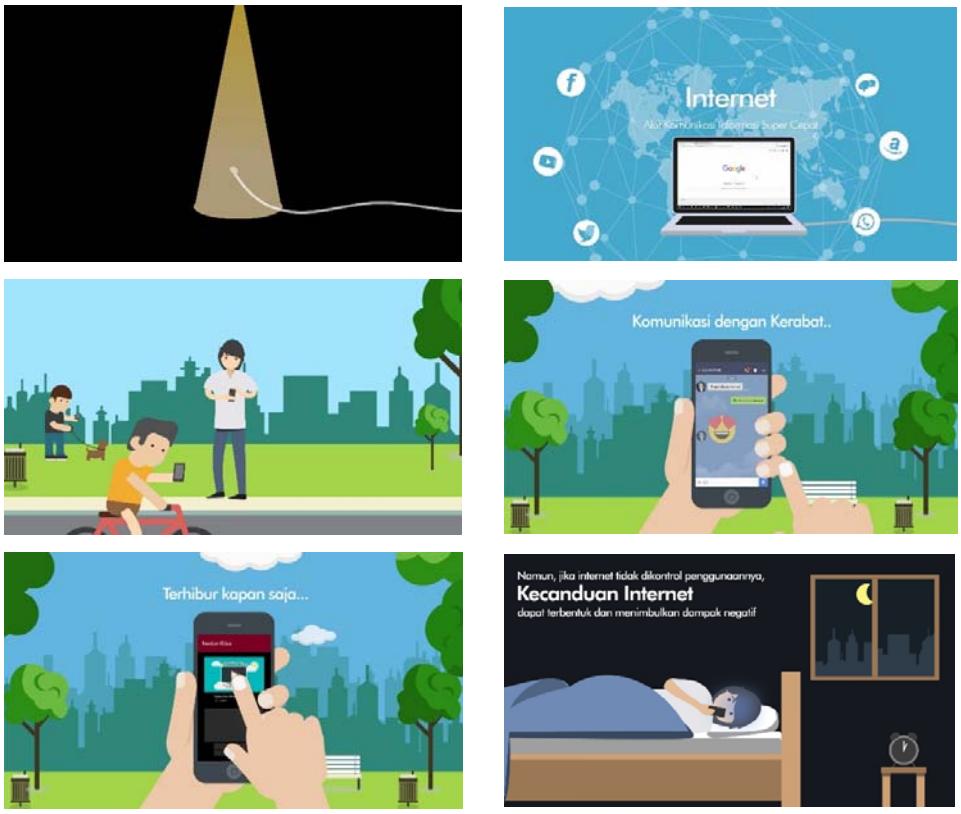
Gambar IV.8 Proses mengatur *keyframe* animasi
Sumber: Dokumentasi Pribadi (2017)

Setelah itu disatukan dan ditambah musik dan suara narasi didalam Adobe Premiere Pro CC dimana program itu dipakai untuk *mixing* aset animasi yang dibuat di After Effect sebelumnya, dengan musik dan suara narasi. Setelah itu dilakukan finalisasi video dengan di*render* menjadi satu *file* video yang dapat diputar di berbagai perangkat.



Gambar IV.9 Penyatuan animasi, suara, dan musik dalam Premiere Pro CC
Sumber: Dokumentasi Pribadi (2017)

- Tampilan akhir





Gambar IV.10 Hasil Akhir Pembuatan Video
Sumber: Dokumentasi Pribadi (2017)

IV.2 Media Pendukung

Untuk mendukung informasi pada media utama, maka dibutuhkan media pendukung agar khalayak sasaran dapat mengetahui keberadaan media utama dan bagaimana cara mengaksesnya. Berikut adalah penjelasan mengenai media pendukung pada tugas akhir ini:

A. Poster



Gambar IV.11 Poster
Sumber: Dokumentasi Pribadi (2017)

Material : Kertas Art Paper 210 gram

Ukuran : A3

Penggunaan material kertas *art paper* 210 gram adalah agar poster dapat bertahan lama dan tidak cepat rusak. Poster ini dapat ditempel di mading-mading sekolah atau kampus.

B. X-Banner



Gambar IV.12 X-Banner
Sumber: Dokumentasi Pribadi (2017)

Material : Luster

Ukuran : 160 cm x 60 cm

Penggunaan x-banner ialah sebagai media pendukung ketika khalayak sasaran bertemu dengan media ini di kantor pemerintahan terutama Kominfo, X-Banner ini juga akan dipasang di acara sosialisasi ke sekolah-sekolah.

C. Stiker



Gambar IV.13 Sticker
Sumber: Dokumentasi Pribadi (2017)

Material : *Vinyl Doff*

Ukuran : 5 cm x 8 cm

Stiker adalah sebuah media yang sangat popular, Khalayak sasaran dapat menempelkan stiker ini kepada barang pribadi mereka sebagai hiasan sekaligus menyebarkan informasi tentang kampanye ini kepada orang lain.

D. Gantungan Kunci



Gambar IV.14 Gantungan Kunci
Sumber: Dokumentasi Pribadi (2017)

Material : Aklirik

Ukuran : 4 cm x 5.5 cm

Gantungan kunci dapat berguna sebagai hiasan dan dapat mengingatkan khalayak sasaran akan kampanye ini dan kerabat terdekat yang memakai kunci tersebut.

E. Kaos



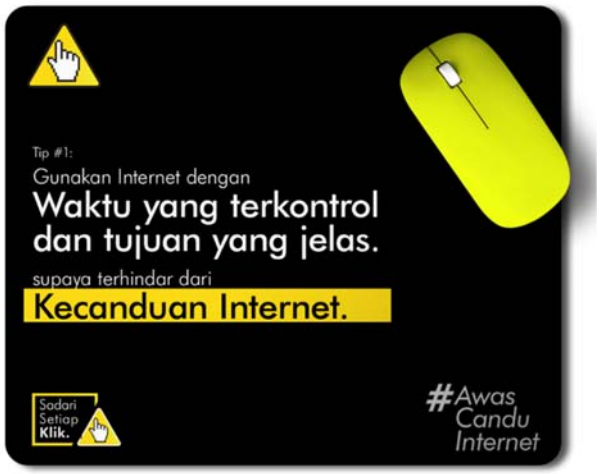
Gambar IV.15 Kaos
Sumber: Dokumentasi Pribadi (2017)

Material : Katun Combed 30S

Ukuran : A3 (Print Visual)

Sebagai media promosi yang berguna bagi khalayak sasaran karena dapat dipakai untuk berpakaian sehari-hari.

F. Mousepad



Gambar IV.16 *Mousepad*
Sumber: Dokumentasi Pribadi (2017)

Material : Karet

Ukuran : 26x22cm

Sebagai media promosi yang dapat mengingatkan saat berinternet karena diletakan dibawah *mouse* sehingga selalu terlihat. Didalam *mousepad* tersebut ada satu *copywriting* berbentuk *tips* untuk mencegah kecanduan internet dari kontrol waktu dan tujuan berinternet.

G. Totebag



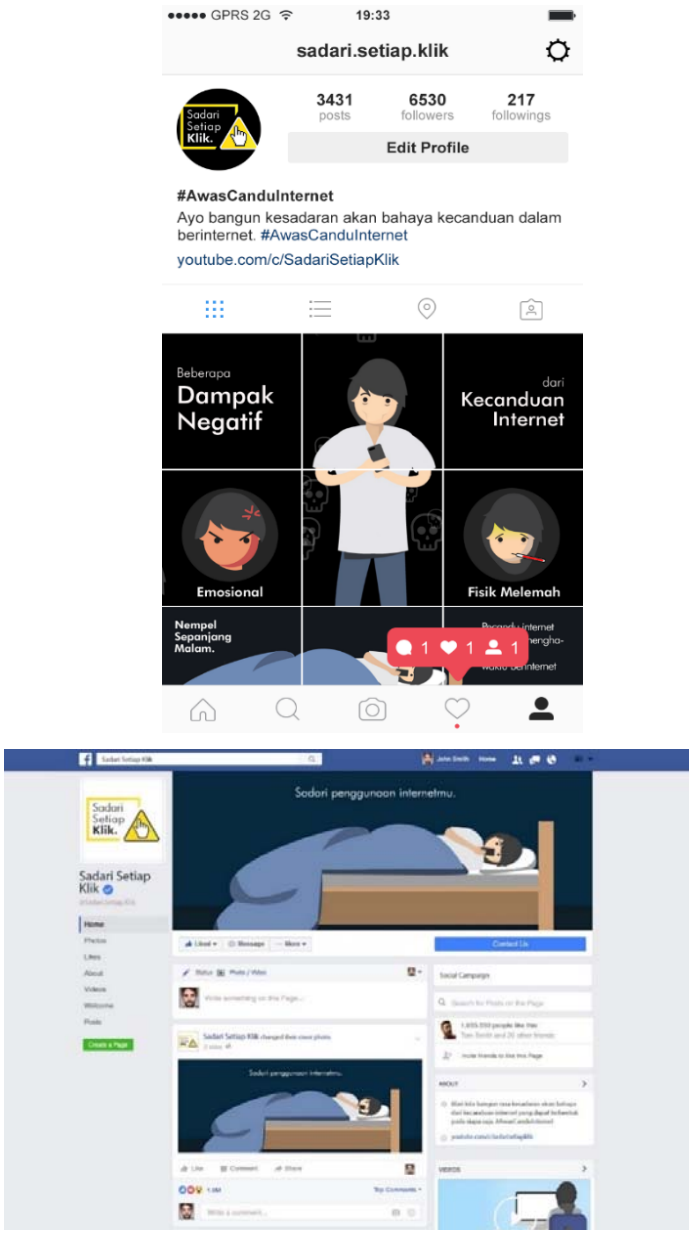
Gambar IV.17 *Totebag*
Sumber: Dokumentasi Pribadi (2017)

Material : Kain Kanvas

Ukuran : 40x40cm

Totebag adalah sejenis tas yang bisa dijinjing. Biasanya terbuat dari material yang kuat seperti kain kanvas atau kain sejenis. *Totebag* dipilih karena khalayak sasaran sering membawa barang bawaan dengan tas, sehingga media ini cocok untuk diberikan dan digunakan.

H. Akun Media Sosial



Gambar IV.18 Media Sosial
Sumber: Dokumentasi Pribadi (2017)

Material : Digital

Media sosial dibuat untuk menyebarkan info-info tentang kecanduan internet ini kepada masyarakat. Sekaligus digunakan untuk media dalam tahap *Share*.

I. Poster Digial



Gambar IV.19 Poster Digital
Sumber: Dokumentasi Pribadi (2017)

Material : Digital

Ukuran : 640x640 pixel

Poster Digital dibuat untuk menyebarkan info-info tentang kecanduan internet ini kepada khalayak sasaran untuk menumbuhkan rasa minat akan topik dari kecanduan internet.

J. Pin



Gambar IV.20 Pin
Sumber: Dokumentasi Pribadi (2017)

Material : Pin

Ukuran : 6x6 cm

Pin dibuat untuk sebagai hiasan untuk barang-barang para khalayak sasaran. Selain itu bisa menjadi media promosi untuk menarik banyak orang untuk mencari tentang kampanye ini.

K. Mug



Gambar IV.21 Mug
Sumber: Dokumentasi Pribadi (2017)

Material : Mug Porcelain

Ukuran : 21x8 cm

Mug dipilih karena sebagai media promosi yang berguna bagi khalayak sasaran karena dapat dijadikan perabot rumah tangga dalam kehidupannya sehari-hari.

L. *Backdrop* Panggung



Gambar IV.22 *Backdrop* Panggung
Sumber: Dokumentasi Pribadi (2017)

Material : Flexi Korea

Ukuran : 4x2 m

Backdrop panggung ditempatkan di belakang panggung sebagai *background*. Digunakan saat acara sosialisasi berlangsung, dimana pembicara narasumber dan pembawa acara berdiri di depan *backdrop* tersebut

M. Spanduk



Gambar IV.23 Spanduk
Sumber: Dokumentasi Pribadi (2017)

Material : Flexi Korea

Ukuran : 4x0.7 m

Spanduk akan ditempatkan di sekolah tempat sosialisasi akan berlangsung. Untuk menarik perhatian khalayak sasaran yang tertarik untuk mengikuti acara sosialisasi tersebut.

N. *Photobooth*



Gambar IV.24 *Photobooth*
Sumber: Dokumentasi Pribadi (2017)

Material : Flexi Korea

Ukuran : 4x2 m

Photobooth akan digunakan sebagai latar belakang bagi khalayak sasaran yang datang ke *event* untuk berswafoto atau foto grup dengan latar belakang yang berkaitan dengan kampanye ini.

O. Flagchain



Gambar IV.25 *Flagchain*
Sumber: Dokumentasi Pribadi (2017)

Material : Artpaper + Benang

Ukuran : 15x15cm per kertas

Flagchain adalah bendera-bendera kecil yang di biasanya di gantungkan di atap atau langit terbuka lewat tiang-tiang maupun dipasang di depan meja. Dipasang untuk menyemarakkan acara sosialisasi kampanye Sadari Setiap Klik di sekolah dan kampus.