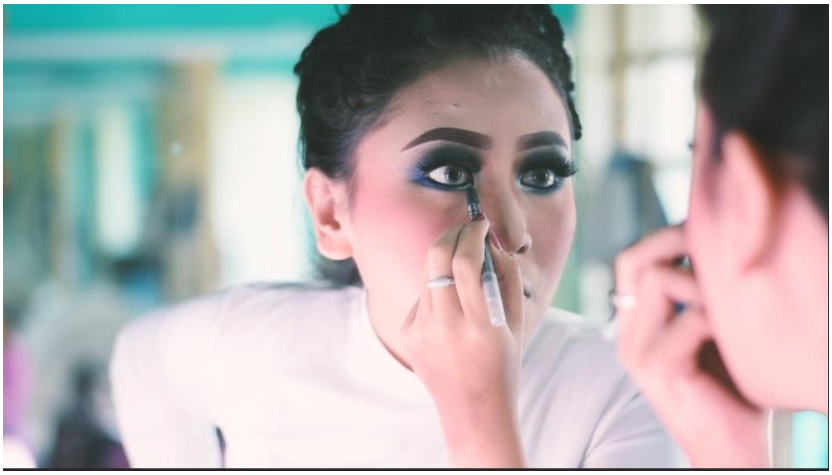
BAB IV. MEDIA & TEKHNIS PRODUKSI

VI.I Media Utama

Video profile adalah video yang mampu untuk mempresentasikan sebuah identitas dan juga pencitraan terhadap sesuatu. (Kriyantono, 2008)

Oleh karena itu media utama yang dipersiapkan yaitu berupa *video profile* menceritakan tentang Tari Korang Moci, serta sejarah singkat mengenai tarian tersebut, lalu video tersebut juga menampilkan gerakan tarian dari Tari Korang Moci beserta persiapan sebelum kegiatan tari dimulai.



Gambar IV.1 Salah Satu Cuplikan Dalam Video
Sumber : Data Pribadi (26/12/2017)

VI 1.2 Teknis Produksi

Pada saat pembuatan *video profile* tentang Tari Korang Moci ini menjalani beberapa proses, diantara lainnya adalah proses pra produksi. Pada tahapan ini konsep dibuat sesuai dengan media utama sehingga dapat diaplikasikan dengan baik dan benar, contohnya adalah :

- Pembuatan *storyline,* dengan tujuan untuk mengarahkan alur cerita sehingga karya akan menjadi jelas
- Pengambilan gambar menggunakan kamera

- Pembuatan *video profile* menggunakan *software* Adobe Premiere CC untuk membantu dalam proses *editing*

VI 1.2.1 *Storyline*

Storyline merupakan inti atau juga merupakan garis besar di dalam sebuah alur cerita, yang nantinya akan dibuat menjadi sebuah alur cerita. Berikut ini merupakan *storyline* pada *video profile* ini :

- Tampilan *landscape* kota Sukabumi, disertai dengan tampilan beberapa masyarakat di kota Sukabumi
- Wawancara dengan Mildawati Nurohmah selaku pembuat *koreografi* pada tarian Korang Moci, untuk mengetahui sejarah serta cerita pada Tari Korang Moci
- Tampilan sekilas dari pengrajin korang bambu dikarenakan adanya keterkaitan antara tari ini dan pengrajin korang
- Persiapan yang dilakukan sebelum tari ini dilaksanakan seperti pemakaian *make up* dan juga kostum.
- Penampilan dari para penari yang menarikan tarian Korang Moci hingga tarian selesai

VI 1.2.2 Pengambilan Gambar

Dalam proses pengambilan gambar ada beberapa peralatan yang dipergunakan dengan beberapa pertimbangan agar proses pengambilan gambar berjalan dengan baik, beberapa peralatan yang dipergunakan antara lain :

- Canon 1200 D

  Kamera keluaran dari canon yang diperkenalkan pada tahun 2014, kamera ini dipilih karena mampu untuk merekam gambar secara *full HD* hingga 1080p dengan fps sebesar 30.
- Lensa *Wide* Tamron 18-270mm f/3.5-6.3 VC PZD Di-II

Untuk mengabadikan gambar yang memiliki sudut pandang yang luas, maka dipilihlah lensa ini, dengan lensa tersebut gambar yang di dapatkan lebih baik apabila dibandingkan dengan lensa normal.

- Lensa Cannon 19-135mm
- Tripod

  Tripod berfungsi saat akan mengambil gambar dengan *long exposure*, dan juga untuk membantu agar gambar yang dihasilkan tidak *blur*, dan membantu kamera untuk beridiri stabil tanpa ada goncangan.
- Stabilizer

  Stabilizer digunakan untuk membantu pengambilan gambar dalam jarak dekat, meski sambil berjalan namun hasil gambar masih tetap bagus tidak *out of focus*, *blur*, dan juga membantu agar posisi kamera tetap stabil meskipun sambil berjalan.
- Memori Sandiks *Extreme* 32gb

  Memori ini dipilih agar kapasitas dalam mengambil gambar dan video jauh lebih besar, dikarenakan pengambilan gambar dengan format *HD* maka dipilih memori ini, dan juga agar mempercepat proses dalam *transfer* data.
- *Ring Light*

  Penggunaan *ring light* ketika melakukan wawancara dengan narasumber, *ring light* dipakai karena situasi pada saat pengambilan gambar kurang cahaya, selain itu *ring light* juga berfungsi untuk memberikan pencahayaan merata ke seluruh wajah ketika proses wawancara berjalan.
- Dji Phantom 4

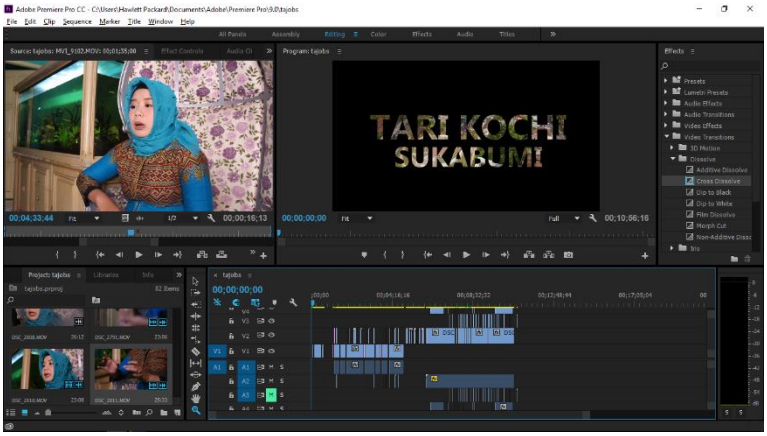
  Untuk pengambilan tampilan *landcscape* dari atas maka digunakan drone, dengan penggunaan drone dji phantom 4 ini membantu agar kualitas tampilan *landcsape* yang ditampilkan dengan format *HD*, selain itu pada drone ini terdapat sistem yang mengurangi getaran, sehingga tidak merusak kualitas gambar

Proses pengambilan gambar disesuaikan dengan bentuk dari *storyline*, pengambilan gambar dilaksanakan di seputaran daerah kota Sukabumi. Untuk wawancara dengan narasumber dilakukan di kediaman narasumber, sedangkan untuk proses pengambilan gambar tarian dilakukan di 2 lokasi yaitu, di rumah narasumber dan di pemandian air panas Cikundul, tempat tersebut dipilih dikarenakan pemandian air panas Cikundul merupakan tempat pemusatan kesenian di kota Sukabumi. Sehingga selain membantu Tari Korang Moci, video ini juga secara tidak langsung dapat membantu dan mempromosikan kesenian, serta daerah wisata di kota Sukabumi.

IV.1.2.3 Teknis *Editing*

Setelah semua data yang dibutuhkan sudah terkumpul maka mulailah masuk ke proses *editing*. *Editing* sendiri mempunyai makna sebagai proses mereview, memilah, dan mengorganisir gambar dan suara yang telah dihasilkan pada tahap produksi (Bowen, 1993).

Proses *editing* ini dilakukan dengan menggunakan *Software* Adobe Premiere cc 2017. Lalu beberapa file yang dianggap bagus dan sesuai dengan *storyline* di pergunakan dengan cara menyambung adegan peradegan sesuai dengan *storyline* proses seting dan pemotongan *frame*. Selain itu dilakukan juga proses *colour grading*, agar *toning* pada video sesuai dengan yang diinginkan. Selain itu dilakukan juga penambahan suara audio, untuk menyesuaikan video dengan tariannya maka ditambahkan musik tradisional, yaitu musik gending yang merupakan musik dari tarian ini sendiri. Selain itu ditambahkan pula efek transisi serta penambahan teks agar informasi dapat tersampaikan dengan baik.



Gambar IV.2 Contoh Proses *Editing* Pada Video Tari Korang Mochi
Sumber : Dokumentasi Pribadi (23/12/2017)

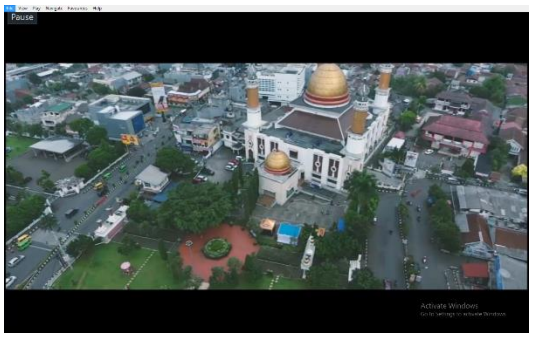
Setelah proses *editing* selesai maka masuklah ke proses *rendering*, untuk format yang dipergunakan pada video ini adalah video *high resolution* dengan ukuran *frame* sebesar 1280x720 pixel, dengan *frame rate* sebesar 60 fps, dengan audio *sample rate* sebesar 48 khz, dengan total durasi video selama 8 menit 32 detik.










Pause


Pause


KOTA SUKABUMI


Pause


Pause


Pause


Pause


Pause



Gambar IV.3 Tampilan Pada Media Utama
Sumber : Data Pribadi (26/12/2017)

IV.2 Media Pendukung

Media pendukung merupakan media yang dibuat untuk melengkapi proses dan juga mendukung media utama dalam panyampaian informasinya. Media pendukung dibuat dengan mempertimbangkan fungsinya masing – masing karena media pendukung akan membantu mempromosikan media utama melalui tahapan dan juga media yang berbeda, beberapa contoh media yang digunakan diantara lainnya adalah :

- *Teaser*

  Teaser adalah ringkasan dari keseluruhan cerita yang ada pada video utama, *teaser* berfungsi sebagai penarik perhatian, sehingga orang – orang akan merasa penasaran dan menarik minat masyarakat pada *video profile* Tari Korang Mochi.



A B

Gambar IV.4 Contoh Adegan Pada *Teaser* Tari Korang Mochi
Sumber : data pribadi (26/12/2017)

- Poster

  Poster merupakan media visual 2 dimensi yang mampu menyampaikan memotivasi, serta mampu mempengaruhi tingkah laku orang yang melihatnya. (Arsyad, 2007)



Gambar IV.5 Contoh Poster Pada *Video Profile* Tari Korang Mochi
Sumber : Data Pribadi (04/01/2017)

Pada perancangan penggunaan poster bertujuan untuk membantu promosi dari media utama dan juga untuk menarik perhatian dari *audience*. Poster didesain menggunakan *software* Adobe Ilustrator, dan Adobe Photoshop. Pada proses aplikasinya poster akan ditempel di sekitar daerah yang berdekatan dengan *audience*, di daerah di sekitar kota Sukabumi. Desain dari poster terbagi menjadi 3, desain poster menggunakan elemen pada warna kostum dan pada saat pemasangannya akan bertahap mulai dari poster yang hanya bertuliskan Tari Korang Moci, hingga ke poster yang memiliki informasi lengkap seputar *event* yang akan diselenggarakan, seperti informasi tanggal dan tempat penyelenggaraan *event*.

Teknis media :

Material : *Art Paper*

Ukuran A3 : 29,7 cm x 42 cm

Teknis produksi : *Digital Printing* Laminasi *Glosy*

- *Flyer*

  Flyer adalah *leaflet* yang hanya terdiri dari satu lembar, penggunaan *flyer* disini selain untuk membantu mempromosikan media utama, pada *flyer* informasi seputar *event* yang akan diselenggarakan disediakan dengan lebih detail dengan penambahan waktu penyelenggaraan *even*t. *Flyer* didesain menggunakan *software* Adobe Ilustrator, dan Adobe Photoshop. Terdapat 2 buah desain dari *flyer* agar tampilan dari *flyer* lebih bervariasi, selain itu pada flyer ke 2 informasi seputar *event* lebih lengkap dibandingkan dengan desain yang pertama. Desain pada *flyer* sama halnya seperti poster yaitu menggunakan elemen warna dari kostum tarian.



Gambar IV.6 Contoh *Flyer* Pada *Video Profile* Tari Korang Mochi
Sumber : Data Pribadi (04/01/2017)

Teknis Media :

Material : *Art Paper*

Ukuran : 14 x 21cm

Tekhnis produksi : *Digital Printing*

- *Sticker*

  Fungsi *sticker* disini sebagai penunjang media utama serta membantu untuk mengenalkan, dan mempromosikan media utama, dikarenakan *sticker* dapat mudah ditempatkan dimana saja.



Gambar IV.7 Contoh *Sticker* pada *Video Profile* Tari Korang Mochi
Sumber : Data Pribadi (04/01/2017)

Desain *sticker* mengambil bentuk dari bagian korang, dengan font tulisan Tari Korang Mochi yang menggunakan elemen warna pada kostum tarian. *Sticker* itu digunakan dalam dengan tujuan agar *audience* dapat mengingat tarian ini, *sticker* akan dibagikan pada saat *event* berlangsung.

Tekhnis media

Material : *Vinyl*

Ukuran : 3 x 5 cm

Teknis Produksi : *Digital Printing*

- *T-shirt*

  T-shirt berfungsi sebagai *merchendise* yang akan membantu media utama ketika *event* dilaksanakan, *t-shirt* akan dijadikan *souvenir* yang akan dibagi bagikan ketika *event* berlangsung. Selain itu *t-shirt* merupakan sarana promosi yang dapat bergerak. Desain *t – shirt* disesuaikan dengan elemen warna pada kostum dan juga disesuaikan dengan media pendukung yang lainnya.



Gambar IV.8 Contoh *T-shirt* Pada *Event* Tari Korang Mochi
Sumber : Data Pribadi (04/01/2017)

Tekhnis media :

Material : *Cotton Combed* 30s

Teknis Produksi : Cetak Sablon

- *Totebag*

  Totebag difungsikan sebagai *merchendise* dikarenakan aktifitas dari *target audience* yang mayoritasnya adalah pelajar dan juga mahasiswa, sehingga pada kesehariannya *audience* dapat mempergunakan *totebag* untuk membawa barang – barang pada kesehariannya.



Gambar IV.9 Contoh *Totebag* Pada *Event* Tari Korang Mochi
Sumber : Data Pribadi (04/01/2017)

Teknis Media :

Material : *Canvas*

Ukuran : 41 x 32 cm

Teknis Produksi : Cetak Sablon

- Plakat

  Plakat merupakan benda yang biasanya diberikan pada seseorang untuk suatu pencapaian tertentu. Penggunaan plakat ditunjukan sebagai bentuk penghargaan terhadap *audience* yang telah hadir pada saat *event* berlangsung, pembagian plakat ini terbatas hanya untuk beberapa *audicnce* saja.



Gambar IV.10 Contoh Plakat Pada *Event* Tari Korang Mochi
Sumber : Data Pribadi (04/01/2017)

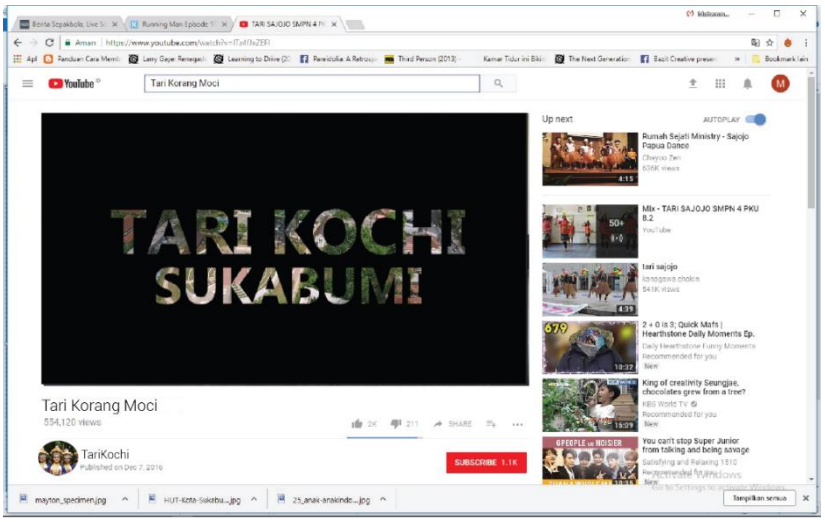
Teknis Media :

Material : Akrylik

Ukuran : 15 x 5 cm

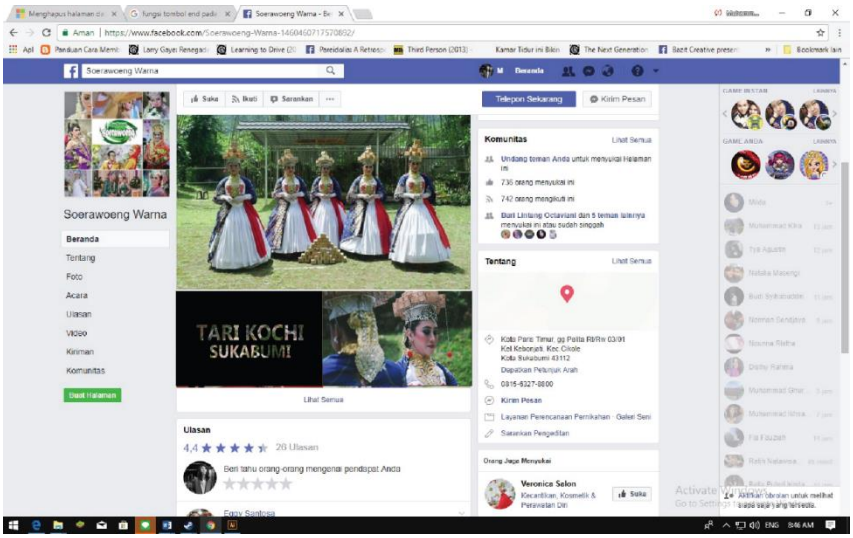
Teknis Produksi : akrylik print *plus resin cover*

IV.3 Aplikasi Pada Media



Gambar IV.11 Aplikasi Pada Youtube
Sumber : Data Pribadi (04/01/2017)

Pengaplikasian media dikhususkan pada media – media audio visual agar target *audience* dapat mengakses dan membantu menyebarkan media utama keluar kota Sukabumi sehingga informasi dapat diterima dengan baik



Gambar IV.12 Aplikasi Pada Facebook
Sumber : Data Pribadi (04/01/2017)