BAB IV. MEDIA DAN TEKNIK PRODUKSI

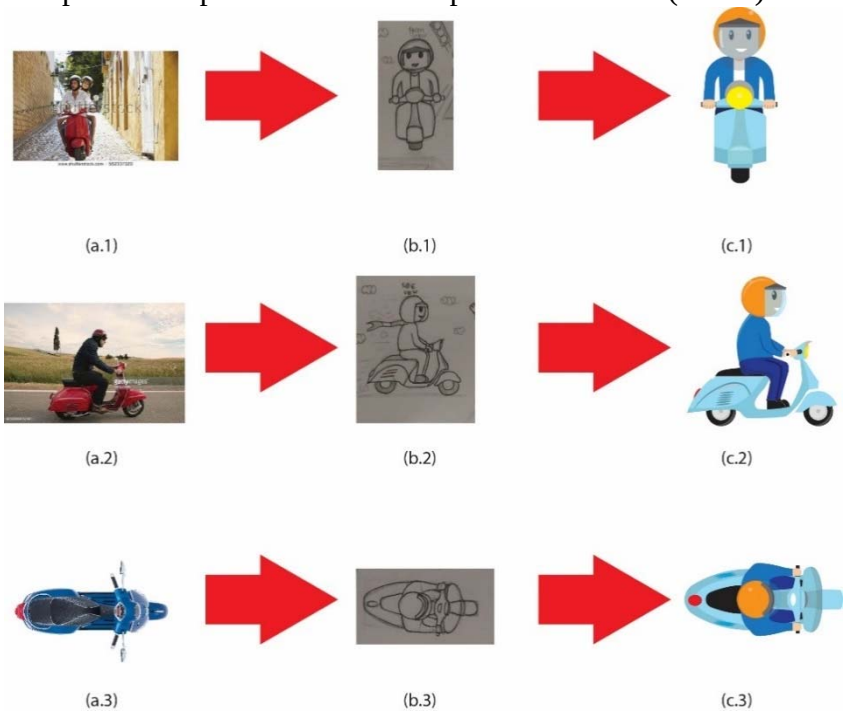
IV.1 Teknik Produksi

IV.1.1 Pra Produksi

Pada tahap pra produksi ini adalah sebuah proses perancangan konsep dan ide yang akan dibuat. Tahapan ini merupakan pondasi untuk merancang sebuah karya visual. Ada beberapa hal yang harus dilakukan dalam proses pra produksi ini yaitu :

- Mencari refrensi visual
- Membuat *storyline* untuk membuat jalan cerita didalam karya yang akan dibuat
- Membuat sketsa tokoh-tokoh/karakter yang akan dimunculkan didalam karya tersebut. Tampilan pada refrensi yang didetail diubah ke sketsa manual yang lebih sederhana yang kemudian dirubah lagi ke tampilan sketsa digital
- Merancang *storyboard*, dilakukan agar mengetahui tampilan latar belakang, sudut pandang yang akan diambil didalam sebuah karya tersebut. Pada *story board* tayangan animasi infografis ini hampir keseluruhan pengambilan gambar dilakukan dari tampak atas. Hal tersebut dilakukan agar *audiens* dapat melihat secara langsung bagaimana marka *yellow box junction* bekerja

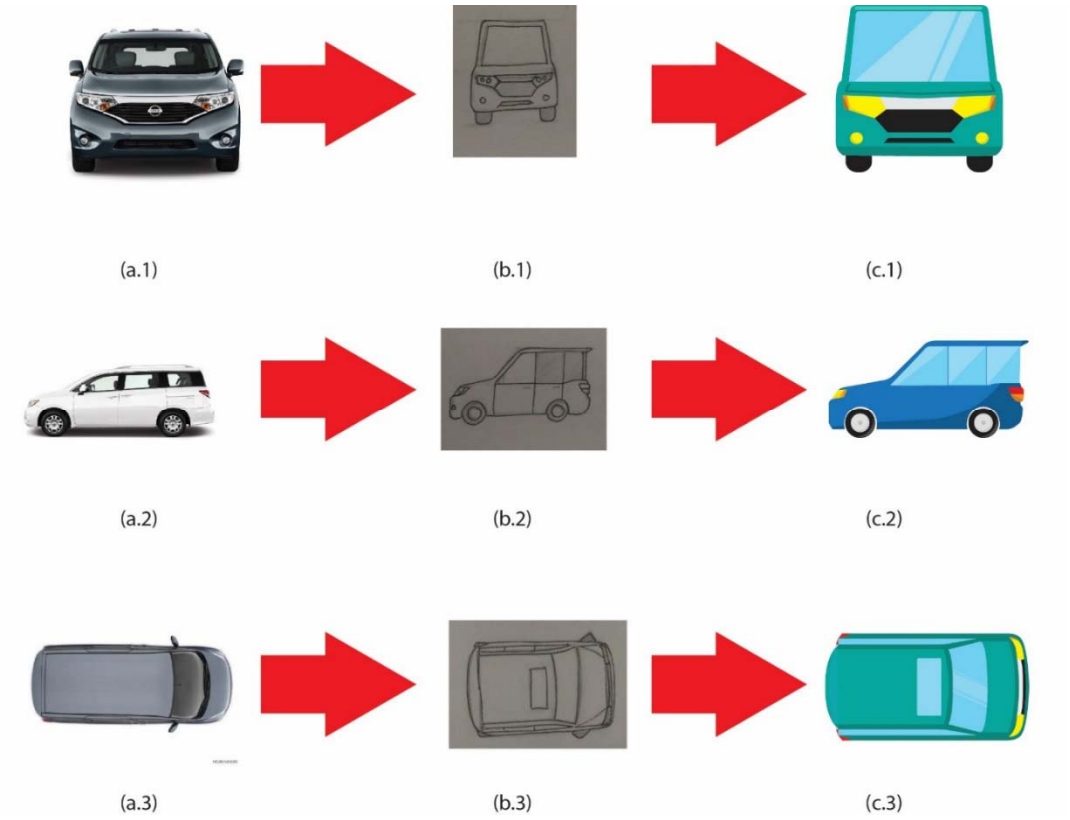
Berikut merupakan tahap sketsa kendaraan pribadi roda dua (motor) :



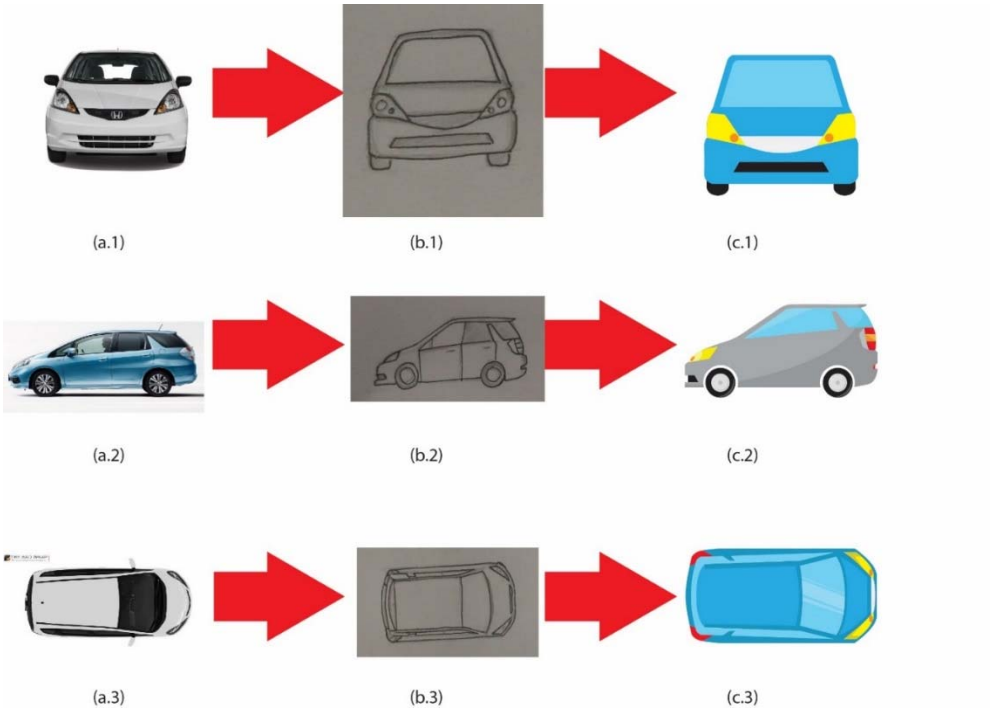
Gambar IV.1 Proses Visualisasi Vespa (a.1) Refrensi vespa tampak depan .Sumber :(https://thumb1.shutterstock.com/display_pic_with_logo/187633/562337320/stock-photo-couple-riding-motor-scooter-in-old-ibiza-street-front-view-562337320.jpg) (diakses : 7

November 2017) (a.2) Refrensi vespa tampak samping .Sumber :(https://www.gettyimages.co.uk/detail/photo/man-driving-red-scooter-cypress-in-high-res-stock-photography/sb10065357a-001) (diakses : 7 November 2017) (a.3) Refrensi vespa tampak atas.Sumber :(http://www.cdscooters.com/wp-content/uploads/2014/05/020-Vespa-GTS-Super.jpg) (diakses : 7 November 2017), (b.1) Dokumen pribadi 2017 (b.2) Dokumen pribadi 2017 (b.3) Dokumen pribadi 2017, (c.1) Dokumen pribadi 2017, (c.2) Dokumen pribadi 2017, (c.3) Dokumen pribadi 2017

Berikut merupakan tahap sketsa kendaraan pribadi roda empat (mobil) :

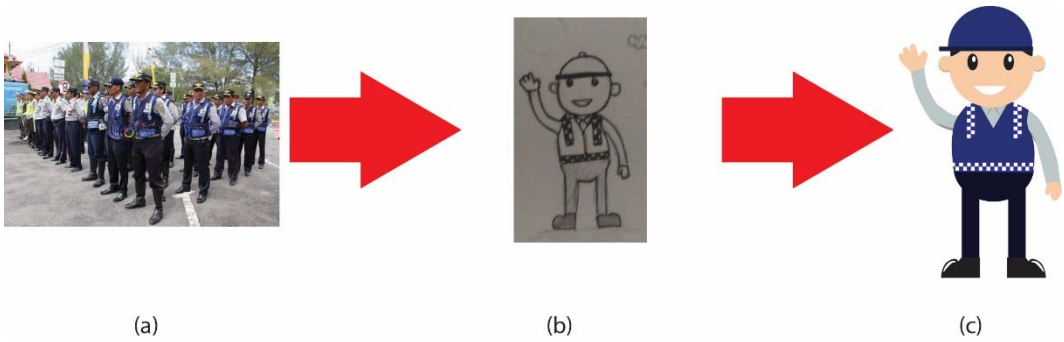


Gambar IV.2 Proses Visualisasi Mobil Quest (a.1) Refrensi Nissan Quest tampak depan .Sumber :(http://st.motortrend.com/uploads/sites/10/2015/11/2015-nissan-quest-sv-minivan-front-view.png) (diakses : 7 November 2017) (a.2) Refrensi Nissan Quest tampak samping .Sumber :(http://st.motortrend.com/uploads/sites/10/2015/11/2013-nissan-quest-s-van-side-view.png) (diakses : 7 November 2017) (a.3) Refrensi Nissan Quest tampak atas.Sumber: (https://file.kbb.com/kbb/vehicleimage/evoxseo/xxl/10136/2015-nissan-quest-overhead_10136_117_640x480.jpg) (diakses : 7 November 2017), (b.1) Dokumen pribadi 2017 (b.2) Dokumen pribadi 2017 (b.3) Dokumen pribadi 2017, (c.1) Dokumen pribadi 2017, (c.2) Dokumen pribadi 2017, (c.3) Dokumen pribadi 2017



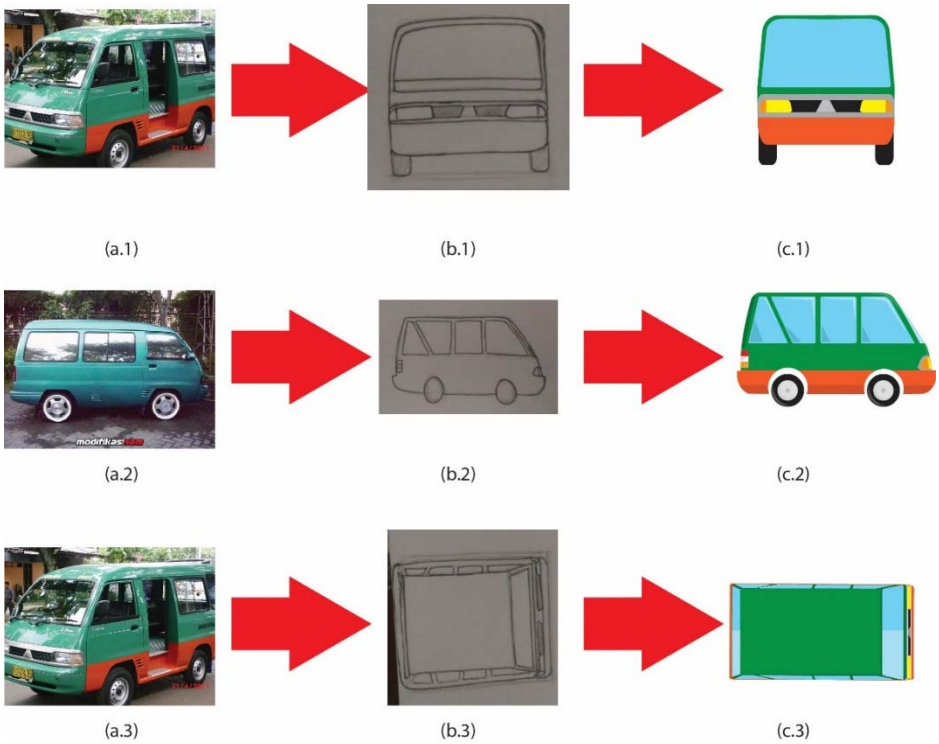
Gambar IV.3 Proses Visualisasi Mobil Shuttle (a.1) Refrensi Honda Shuttle tampak depan .Sumber :(http://st.motortrend.com/uploads/sites/10/2015/11/2010-honda-fit-automatic-hatchback-front-view.png) (diakses : 7 November 2017) (a.2) Refrensi Honda Shuttle tampak samping .Sumber: (http://allabouthonda.com/wp-content/uploads/2015/04/2016-Honda-Fit-Shuttle-side-view.jpg) (diakses : 7 November 2017) (a.3) Refrensi Honda Shuttle tampak atas. Sumber: (https://store.thinksai.com/images/clipart/Bad%20Wrap/21%202012%20Honda%20Fit%20Base/JPEG//21%202012%20Honda%20Fit%20Base%20Top.jpg) (diakses : 7 November 2017), (b.1) Dokumen pribadi 2017 (b.2) Dokumen pribadi 2017 (b.3) Dokumen pribadi 2017, (c.1) Dokumen pribadi 2017, (c.2) Dokumen pribadi 2017, (c.3) Dokumen pribadi 2017

Berikut merupakan tahapan pembuatan petugas Dishub :

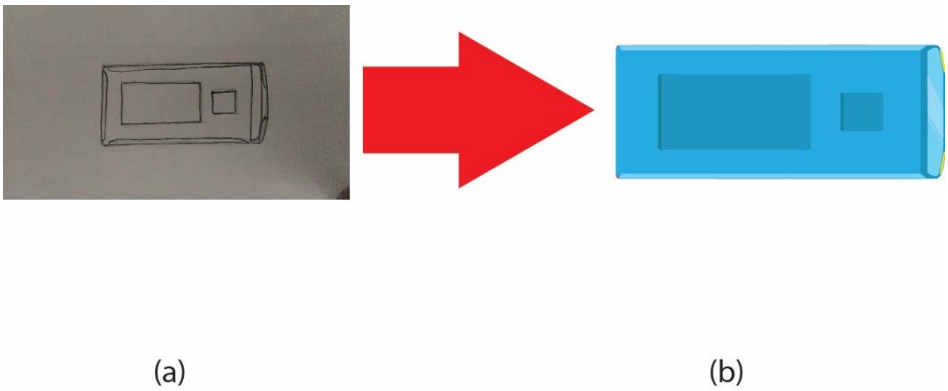


Gambar IV.4 Proses Visualisasi Maskot (a) Refrensi Petugas Dishub. Sumber: (http://piramidnews.com/asset/foto_berita/medium/jaga-arus-mudik-dishub-dumai-siagakan-297-personel.jpg). Diakses : 7 November 2017, (b) Dokumen pribadi 2017,(c) Dokumen pribadi 2017

Berikut merupakan tahap sketsa kendaraan umum (angkot dan bus) :



Gambar IV.5 Proses Visualisasi Angkot (a.1) Refrensi Angkot tampak depan .Sumber: (http://i0.wp.com/rumahtawa.files.wordpress.com/2010/03/kebon-kelapa-dago.jpg) (diakses : 7 November 2017) (a.2) Refrensi Angkot tampak samping . Sumber: (http://images.modifikasi.com/2014/02/16/166482_1392555331.jpg) (diakses : 7 November 2017) (a.3) Refrensi Angkot tampak atas. Sumber: (http://i0.wp.com/rumahtawa.files.wordpress.com/2010/03/kebon-kelapa-dago.jpg) (diakses : 7 November 2017), (b.1) Dokumen pribadi 2017 (b.2) Dokumen pribadi 2017 (b.3) Dokumen pribadi 2017, (c.1) Dokumen pribadi 2017, (c.2) Dokumen pribadi 2017, (c.3) Dokumen pribadi 2017



Gambar IV.6 Proses Visualisasi Bus (a) Dokumen pribadi 2017, (b) Dokumen pribadi 2017

Penggunaan ilustrasi jenis flat desain pada karakter visual ini, digunakan agar audiens melihat tayangan animasi ini lebih sederhana dan mudah memahami pesan yang disampaikan pada tayangan animasi ini.

IV. 1.2 Produksi

Tahap produksi adalah tahapan selanjutnya setelah melakukan tahapan pra produksi yakni membuat ide, konsep, *storyline* dan sketsa yang akan direalisasikan menjadi sebuah karya dengan menggunakan *software* digital. Berikut tahapan adalah tahapan produksi :

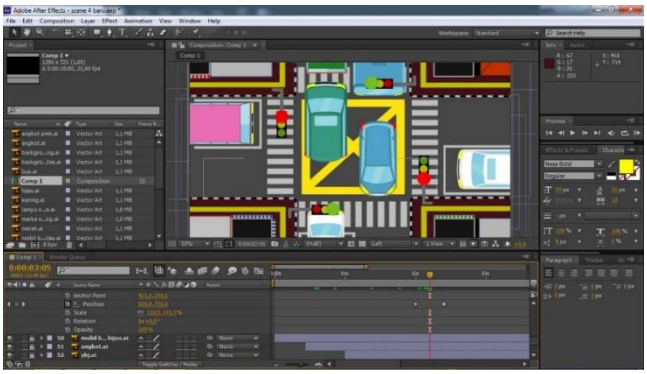
- Pada tahapan pertama tahap produksi yakni merubah visualisasi sketsa manual ke visualisasi sketsa digital (animasi digital) dengan men-*trashing* sketsa manual yang sudah dibuat di tahapan pra produksi menjadi sketsa digital menggunakan *software* Adobe Illustrator CS6. Untuk format perwarnaan pada sketsa digital tersebut dibagi 2 (dua) yaitu RGB untuk format warna media utama (digital) dan CMYK untuk format pewarnaan media pendukung (cetak). Resolusi pada sketsa digital ini menggunakan ukutan 300ppi (*high resolution*), resolusi paling tinggi digunakan agar pada saat akan digunakan sketsa digital tersebut tidak akan pecah karena resolusinya maksimal.



Gambar IV.7 Visualisasi mobil digital

Sumber : Data Pribadi 2018

- Pada tahapan kedua dilakukan proses *editing* animasi digital tersebut untuk digerakkan. *Software* yang digunakan untuk menggerakan animasi tersebut menggunakan Adobe After Effect CS6



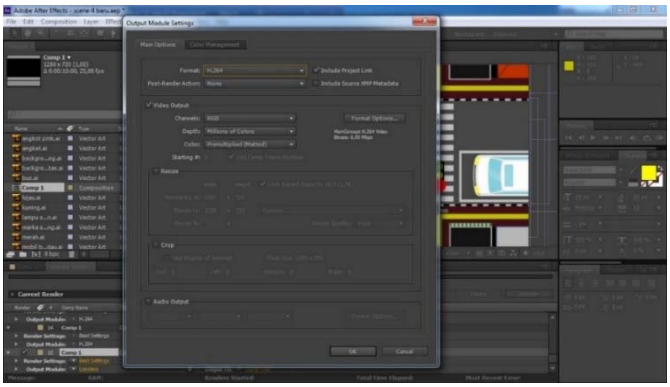
Gambar IV.8 Proses *Editing*

Sumber : Data Pribadi 2018

IV.1.3 Pasca Produksi

Pada tahap pasca produksi dilakukan proses *rendering.* Pada proses rendering yaitu ilustrasi, teks, dan audio menjadi sebuah satu kesatuan yang utuh menjadi sebuah video.

- *Format : H.264 (.mp4)*
- *Post-Render Action : None*
- *Channels : RGB*
- *Depth : Millions of Colors*
- *Color : Premultiplied (matted)*
- *Resize : 1280 x 720*
- *Aspect ratio : 16 : 9*
- *Resize quality : High*



Gambar IV.9 Proses *Rendering*

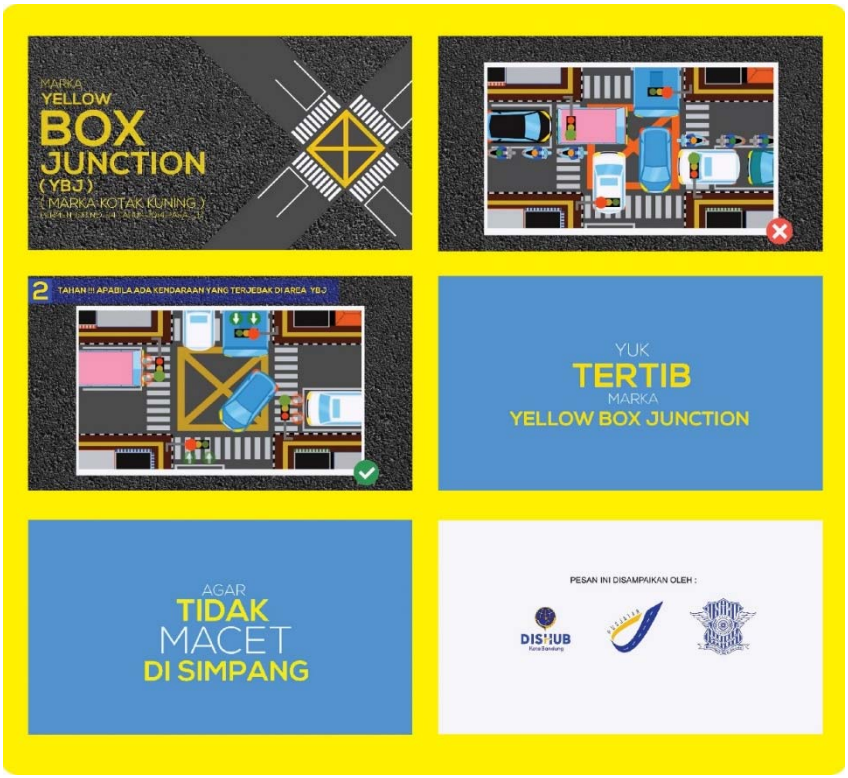
Sumber : Data Pribadi 2018

Setelah selesai melakukan proses *rendering*, maka media utama sudah dapat dipublikasikan kepada khalayak.

IV.2 Konsep Media dan Desain

IV.2.1 Media Utama

Berikut adalah tampilan animasi bergerak infografis sebagai media utama dalam kampanye sosial "*Tertib Yellow box junction*"



Gambar IV.10 Media Utama

Sumber : Data Pribadi 2018

Media utama animasi bergerak infografis ini akan dipublish atau didistribusikan ke berbagai media seperti : *videotron* dan sosial media.

IV.2.2 Media Pendukung

1. Baliho (*Attention)*

Baliho berukuran 4 m x 6 m , menggunakan material *Flexy German*, proses *editing* menggunakan *software* Adobe Illustrator CS6. Pemasangan baliho dipasang dipinggir jalan (persimpangan jalan), dimana khalayak sasaran berada.



Gambar IV.11 Baliho

Sumber : Data Pribadi 2018

Pada media pendukung baliho, terdapat visual yang menggambarkan keadaan disuatu persimpangan di kota Bandung yakni terdapat jembatan Pasopati dan batu besar yang berada ditrotoar. Dalam visual tersebut terdapat marka *yellow box junction* dan juga kendaraan baik roda dua maupun roda empat dalam keadaan sedang berhenti disuatu persimpangan, dan terdapat teks aturan marka *yellow box junction.*

2. Spanduk (*Attention)*

Spanduk berukuran 300 x 80 cm, menggunakan material *Flexy Korea*, proses *editing* menggunakan *software* Adobe Illustrator CS6. Pemasangan spanduk dipasang dipinggir jalan (persimpangan jalan), dimana khalayak sasaran berada.



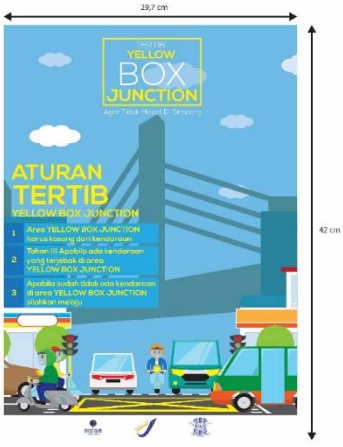
Gambar IV.12 Spanduk

Sumber : Data Pribadi 2018

Pada media pendukung spanduk, terdapat visual yang menggambarkan keadaan disuatu persimpangan di kota Bandung yakni terdapat jembatan Pasopati dan batu besar yang berada ditrotoar. Dalam visual tersebut terdapat marka *yellow box junction* dan juga kendaraan baik roda dua maupun roda empat dalam keadaan sedang berhenti disuatu persimpangan, dan terdapat teks aturan marka *yellow box junction.*

3. Poster (*Interest)*

Poster berukuran 29,7 x 42 cm,menggunakan material *Artpaper* tipis. Proses *editing* menggunakan *software* Adobe Illustrator CS6. Pemasangan poster dipasang ditempat yang banyak dilewati khayak ramai seperti taman, cafe, dan sekolah.



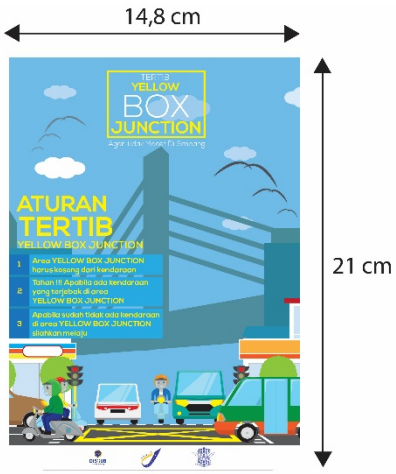
Gambar IV.13 Poster

Sumber : Data Pribadi 2018

Pada media pendukung poster, terdapat visual yang menggambarkan keadaan disuatu persimpangan di kota Bandung yakni terdapat jembatan Pasopati dan batu besar yang berada ditrotoar. Dalam visual tersebut terdapat marka *yellow box junction* dan juga kendaraan baik roda dua maupun roda empat dalam keadaan sedang berhenti disuatu persimpangan, dan terdapat teks aturan marka *yellow box junction.*

4. Flyer (*Interest)*

Flyer berukuran 14,8 x 21 cm, menggunakan material *Artpaper* tipis. Proses *editing* menggunakan *software* Adobe Illustrator CS6. *Flyer* dibagikan kepada khalayak pada saat lampu traffic light berwarna merah dipersimpangan jalan.



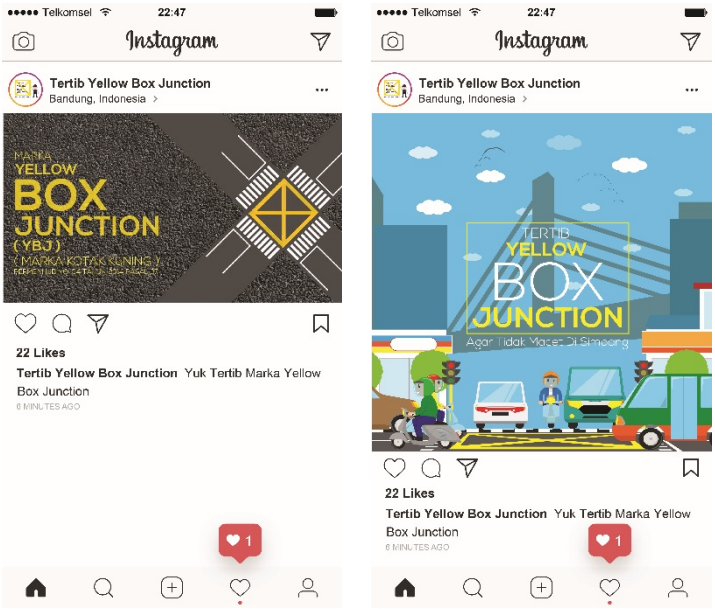
Gambar IV.14 *Flyer*

Sumber : Data Pribadi 2018

Pada media pendukung *flyer*, terdapat visual yang menggambarkan keadaan disuatu persimpangan di kota Bandung yakni terdapat jembatan Pasopati dan batu besar yang berada ditrotoar. Dalam visual tersebut terdapat marka *yellow box junction* dan juga kendaraan baik roda dua maupun roda empat dalam keadaan sedang berhenti disuatu persimpangan, dan terdapat teks aturan marka *yellow box junction.*

5. Media Sosial (*Search*)

Format ukuran dalam media sosial terbagi menjadi dua format yakni format *video* 1280 px x 720 px dan format gambar 500 px x 500 px dan. E-poster ini dipasang di media sosial Instagram.

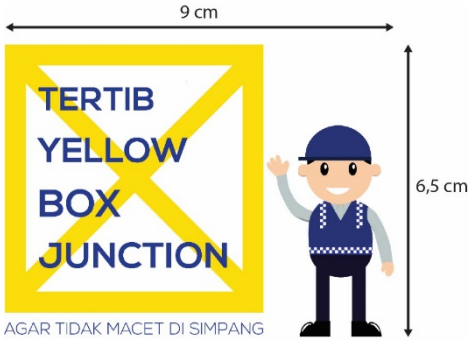


Gambar IV.15Instagram

Sumber : Data Pribadi 2018

6. Stiker (*Action)*

Stiker berukuran 9 cm x 6,5 cm, menggunakan material stiker *vynil quantac doff*, proses *editing* menggunakan *software* Adobe Illustrator CS6. Pemasangan stiker dipasang dikendaraan para pengguna kendaraan bermotor.



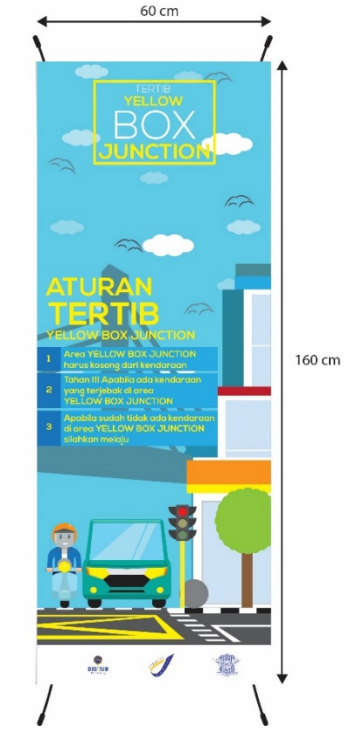
Gambar IV.16 Stiker

Sumber : Data Pribadi 2018

Pada media pendukung Stiker, terdapat visual logo dari kampanye sosial tertib *yellow box junction*, dan juga terdapat *maskot* dari kampanye tertib *yellow box junction.*

7. X-banner

X-banner berukuran 160x60, menggunakan material *flexy korea*. Proses pengeditan menggunakan Adobe Illustrator CS6. Pembuatan *x-banner* digunakan sebagai media pendukung yaitu hanya dipasang pada saat *event* tertentu.



Gambar IV.17 *X-Banner*

Sumber : Data Pribadi 2018

Pada media pendukung *x-banner*, terdapat visual yang menggambarkan keadaan disuatu persimpangan di kota Bandung yakni terdapat jembatan Pasopati dan batu besar yang berada ditrotoar. Dalam visual tersebut terdapat marka *yellow box junction* dan juga kendaraan baik roda dua maupun roda empat dalam keadaan sedang berhenti disuatu persimpangan, dan terdapat teks aturan marka *yellow box junction.*

8. T-shirt

Dalam proses *editing* media pendukung *t-shirt* menggunakan *software* Adobe Illustrator CS6. Material T-shirt menggunakan *Cotton viscose. T-shirt* digunakan sebagai media pengingat pesan kepada khalayak sasaran. *T-shirt* dibagikan kepada khalayak hanya pada saat *event* tertentu.



Gambar IV.18 *T-Shirt*

Sumber : Data Pribadi 2018

Pada media pendukung *T-Shirt*, terdapat visual logo dari kampanye sosial tertib *yellow box junction*, dan juga terdapat *maskot* dari kampanye tertib *yellow box junction.*

9. Topi

Untuk media pendukung Topi proses editting-nya menggunakan *software* Adobe Illustrator CS6. Topi digunakan sebagai media pengingat pesan kepada khalayak. Topi dibagikan kepada khalayak pada saat *event* tertentu berbarengan dengan *t-shirt*.



Gambar IV.19 Topi

Sumber : Data Pribadi 2018

Pada media pendukung topi, terdapat visual logo dari kampanye sosial tertib *yellow box junction*, dan juga terdapat *maskot* dari kampanye tertib *yellow box junction.*

10. ***Tote Bag***

untuk media pendukung *totebag* proses *editing* menggunakan *software* Adobe Illustrator CS6. Material pada *tote bag* menggunakan kain kanvas. *Totebag* dibagikan kepada khalayak pada saat *event* tertentu.



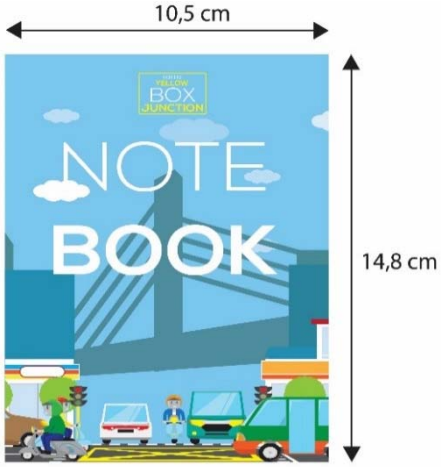
Gambar IV.20 *Tote Bag*

Sumber : Data Pribadi 2018

Pada media pendukung *tote bag* terdapat visual logo dari kampanye sosial tertib *yellow box junction*, dan juga terdapat *maskot* dari kampanye tertib *yellow box junction.*

11. Note Book

Note book berukuran (A6) 10,5 x 14,8 cm, proses editting note book menggunakan *software* Adobe Illustrator CS6. Menggunakan material arpaper tebal (cover) dilaminasi glossy dan untuk isi menggunakan hvs 80 gsm. Note book dibagikan kepada khalayak pada saat *event* tertentu.



Gambar IV.21 *Note Book*

Sumber : Data Pribadi 2018

Pada media pendukung *note book*, terdapat visual yang menggambarkan keadaan disuatu persimpangan di kota Bandung yakni terdapat jembatan Pasopati dan batu besar yang berada ditrotoar. Dalam visual tersebut terdapat marka *yellow box junction* dan juga kendaraan baik roda dua maupun roda empat dalam keadaan sedang berhenti disuatu persimpangan.

12. Jam Dinding

Jam dinding memiliki ukuran diameter 31 cm. Dalam proses editing media pendukung Jam dinding menggunakan software Adobe Illustrator CS6. Jam dinding digunakan sebagai media pengingat pesan kepada khalayak sasaran. T-shirt dibagikan kepada khalayak hanya pada saat *event* tertentu.



Gambar IV.22 Jam Dinding

Sumber : Data Pribadi 2018

Pada media pendukung Jam Dinding, terdapat visual logo dari kampanye sosial tertib *yellow box junction*, dan juga terdapat maskot dari kampanye tertib *yellow box junction.*

13. Mug

Untuk media pendukung mug menggunakan material keramik. Proses editting-nya menggunakan software Adobe Illustrator CS6. *Mug* digunakan sebagai media pengingat pesan kepada khalayak. *Mug* dibagikan kepada khalayak pada saat *event* tertentu berbarengan dengan t-shirt.



Gambar IV.23 Mug

Sumber : Data Pribadi 2018

Pada media pendukung *mug*, terdapat visual logo dari kampanye sosial tertib *yellow box junction*, dan juga terdapat maskot dari kampanye tertib *yellow box junction.*

14. *Pin* Gantungan Kunci

Untuk media pendukung *pin* gantungan kunci, proses editting-nya menggunakan software Adobe Illustrator CS6. *pin* gantungan kunci digunakan sebagai media

pengingat pesan kepada khalayak. *pin* gantungan kunci dibagikan kepada khalayak pada saat *event* tertentu berbarengan dengan t-shirt.



Gambar IV.24 *Pin* Gantungan Kunci

Sumber : Data Pribadi 2018

Pada media pendukung *pin* gantungan kunci, terdapat visual logo dari kampanye sosial tertib *yellow box junction*, dan juga terdapat maskot dari kampanye tertib *yellow box junction*.