BAB IV MEDIA DAN TEKNIS PERANCANGAN

IV.1 Media Utama

Media utama dalam perancangan dan konsep desain yang dipilih yaitu video informasi, media utama ini nantinya dikemas dalam bentuk CD dan *packaging* menarik, untuk menarik audiens menjadi barang koleksi. Bisa didapatkan dalam sebuah *event* Setiap pembelian *tshirt official* dan mendapatkan sebuah CD.

IV.1.1 Perangkat Produksi

Software yang digunakan dalam pembuatan media utama yaitu menggunakan *Adobe illustrator CC 2015* dalam pembuatan media pendukung, lalu menggunakan *Adobe premier CC 2015* untuk proses *editing video, Color grading* dan *Rendering,*kemudian menggunakan *Audacity 2.2.1* untuk proses editing audio Narasi.

Software diatas digunakan dalam proses pembuatan media utama yaitu video informasi menggunakan komputer sebagai alat proses jalanya produksi digital mulai dari pembuatan *layout* media pendukung, proses editing video, *color grading*, editing audio hingga *rendering*.

IV.2 Teknis Produksi

IV.2.1 Pra Produksi

Pada pra produksi merupakan tahap awal dalam konsep sebelum melakukan pembuatan media utama, berikut beberapa tahap pra produksi diantaranya :

- *Storyline*

  Pembuatan alur cerita secara berurutan yang berkesinambungan dalam cerita kemudian dimuat dalam media utama.

- *Storyboad*

Pembuatan sketsa visual setiap adegan yang terdiri dari *layout, angel*, dll.

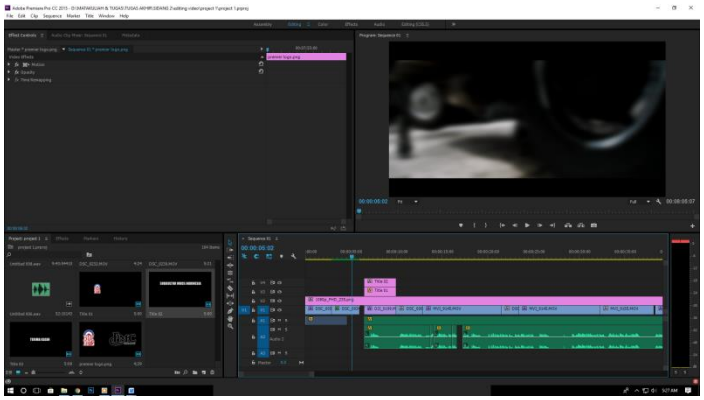


Gambar IV.1 *Storyboard*

Sumber : Dokumen Pribadi (2018)

- Visual

  Tahap visual, dalam proses *editing* berdasarkan *refrensi* pada setiap objek terdiri karakter, tokoh, latar, properti, menggunakan *Adobe premiere CC 2015* agar hasil visual akan relevan.

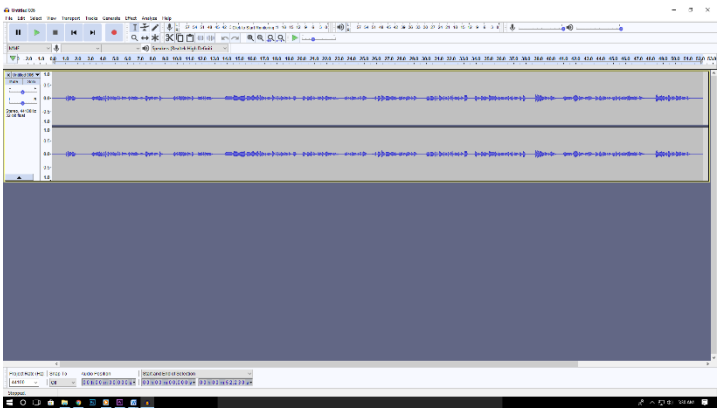


Gambar IV.2 Pembuatan Media Audio Visual

Sumber : Dokumen Pribadi (2018)

- Narasi

  Pada tahap ini merekam suara narator dalam pembuatan narasi dengan menggunakan *software Audacity 2.2.1*

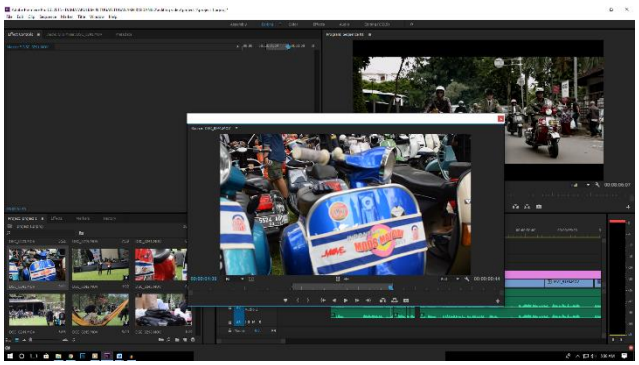


Gambar IV.3 Pembuatan Audio

Sumber : Dokumen Pribadi (2018)

IV.2.2 Produksi

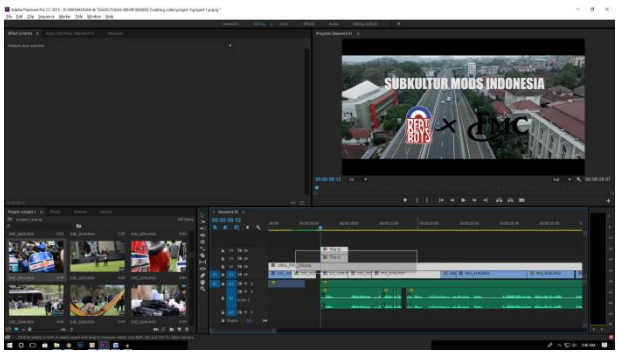
- Pertama dilakukan pada tahap produksi yaitu proses pertama *editing* video dengan *cut* video per *scene* bagian yang perlukan menggunakan *software Adobe premiere CC 2015*



Gambar IV.4 *Cut* video

Sumber : Dokumen Pribadi (2018)

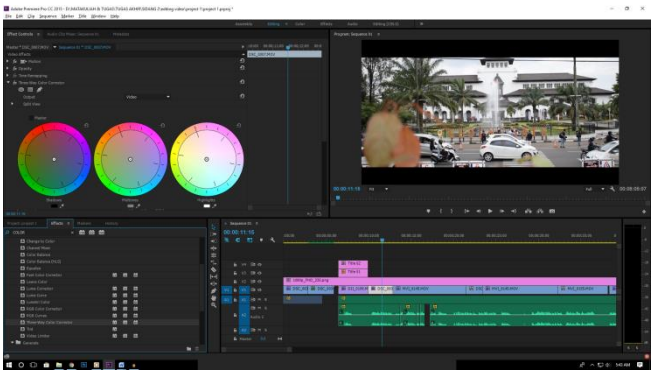
- Tahap menyatukan video dari *scene* ke *scene* lainya



Gambar IV.5 Menyatukan *Scene*

Sumber : Dokumen Pribadi (2018)

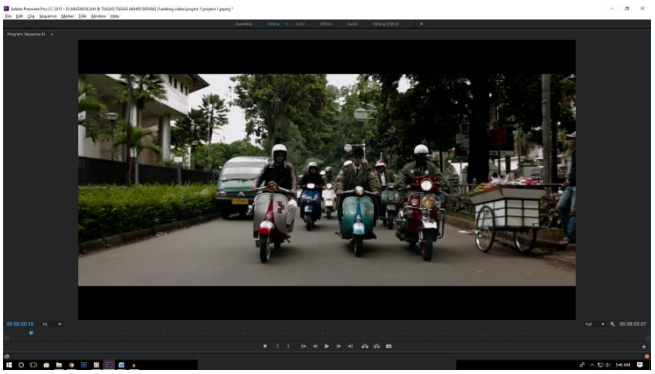
- Setelah proses menyatukan video per *scene*, kemudian ke tahap *color grading* yang digunakan supaya menambah estetika video bernuansa sinematik



Gambar IV.6 *Color Grading*

Sumber : Dokumen Pribadi (2018)

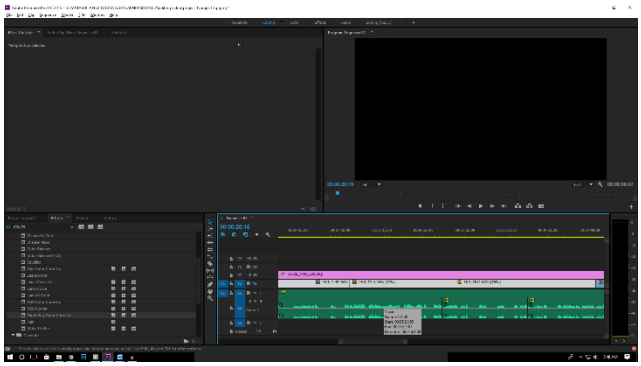
- Tahap proses pembuatan *ratio* ukuran 2.35.1 dengan perbandingan 16:9 *screen standard.*



Gambar IV.7 Aspek Ratio

Sumber : Dokumen Pribadi (2018)

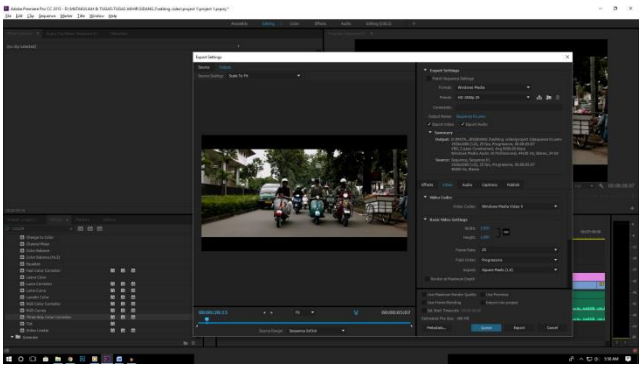
- Kemudian ke tahap proses memasukan audio ke *layer* yang ada di *Adobe premier CC 2015* dan memasukan suara narator.



Gambar IV.8 Memasukan Audio

Sumber : Dokumen Pribadi (2018)

- Setelah semua proses selesai, kemudian proses *rendering*



Gambar IV.9 Proses *Rendering*

Sumber : Dokumen Pribadi (2018)

- Hasil akhir kemudian dikemas dalam bentuk CD, dan video siap disebarkan dalam sebuah *event* Mods setiap pembelian *tshirt official* dan mendapatkan sebuah CD.


SUBKULTUR MODS INDONESIA

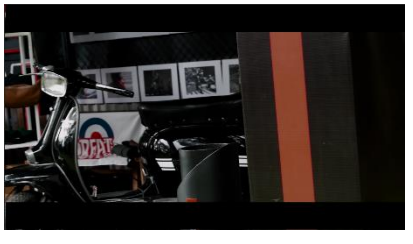












Gambar IV.10 Hasil Akhir Visual Media Utama

Sumber : Dokumen Pribadi (2018)



Gambar IV.11 Tampilan Media Utama Dalam *Packaging* CD

Sumber : Dokumen Pribadi (2018)

IV.3 Media Pendukung

Media pendukung dibuat supaya mendukung media utama yang terdiri dari pendukung informasi dan pengingat, media pendukung yang dibuat diantaranya :



Gambar IV.12 *X-Banner*
Sumber : Dokumen Pribadi (2018)

- *X-Banner* merupakan media penyampaian informasi yang bisa berdiri berbentuk *Banner*, dengan penyangga berbentuk "X". *X-Banner* dipilih membantu dalam menginformasikan yang nantinya disimpan dipintu masuk lokasi *event*, yang isinya sebuah informasi rangkaian acara dan sambutan selamat datang bagi audiens yang sampai dilokasi

Material dan Teknis
Material : Luster
Size : 60 cm x 160 cm
Teknis : Cetak *Offset*



Gambar IV.13 Poster

Sumber : Dokumen Pribadi (2018)

- Poster

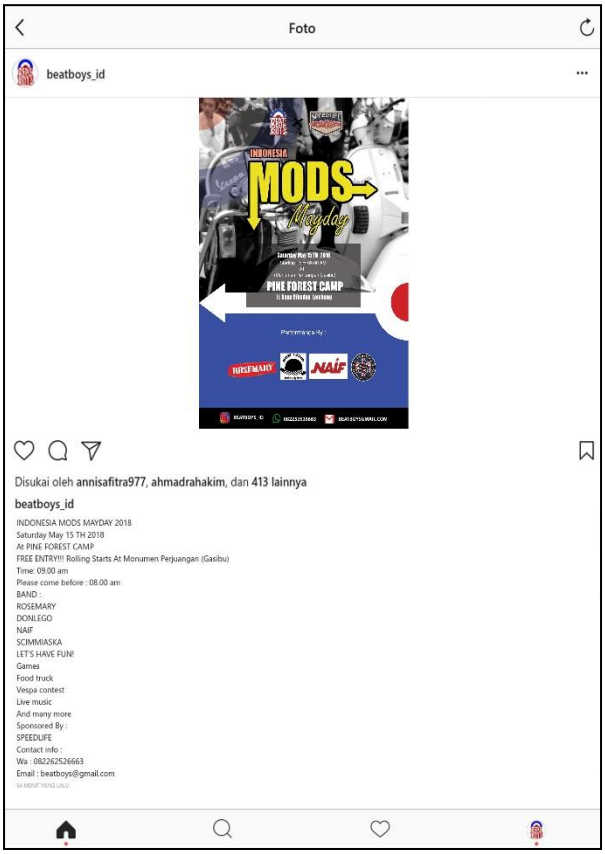
  Media pendukung poster yang terdiri dari tulisan dan gambar dengan ukuran A3, sebuah informasi yang membantu menginformasikan kepada masyarakat yang nantinya dipasang ditempat yang ramai dan menyebarkan media pendukung poster ke komunitas-komunitas lain dan mengunggah ke sosial media

  Material dan Teknis

  Material : *Art Paper* 150 Gsm

  Size : 29,7 x 42,0 cm (A3)

  Teknis : Cetak *Offset*



Gambar IV.14 Poster digital

Sumber : Dokumen Pribadi (2018)

- Poster digital

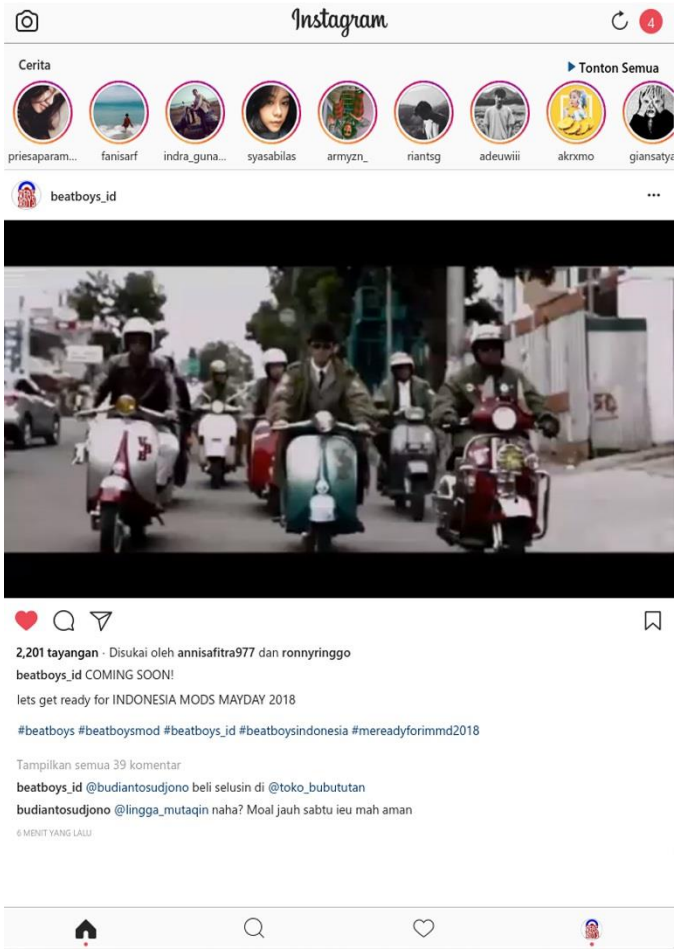
  Media pendukung poster yang terdiri dari tulisan dan gambar dengan ukuran A3, sebuah informasi yang membantu menginformasikan kepada masyarakat yang nantinya mengunggah ke sosial media

  Material dan Teknis

  Material : Digital

  Size : 29,7 x 42,0 cm (A3)

  Teknis : Adobe illustrator dan Adobe photoshop



Gambar IV.15 *Teaser* Video

Sumber : Dokumen Pribadi (2018)

- Teaser Video

  Teaser Video salah satu iklan digital, yang nantinya diakses ke sosial media sebagai informasi video *coming soon event* tentang subukultur Mods Indonesia.

  - *Frame size*: 1920 x 1080 px
  - *Frame rate*: 25 fps
  - *Aspec ratio*: 16: 9
  - *Channel*: RGB
  - *Format video*: (.mp4)

- *Video code*: Audio Visual
- *Duration*: 00:01:00
- *Audio sample rate*: 44100 Hz
- *Audio channels*: Streo
- *Format Audio*: mp3



Gambar IV.16 Stiker

Sumber : Dokumen Pribadi (2018)

- Stiker

  Stiker berupa lebaran kertas atau plastik yang ukuranya kecil, dapat ditempel pada kemasan atau objek produk. Stiker dipilih karena stiker biasa ditempel dimotor, helm, kaca sebagai media pengingat ketika audiens pernah ikut serta dalam *event* tersebut.

Material dan Teknis

Material : Quantac

Size : Diameter 6.6 cm

Teknis : Cetak *Offset*



Gambar IV.17 *Patch*

Sumber : Dokumen Pribadi (2018)

- *Patch*

  Patch berupa tumpukan kain yang membentuk sebuah gambar atau bisa disebut bordir, dapat ditempel dengan cara dijahit. *Patch* dipilih karena audiens memliki rasa bangga ketika ditempel di Jaket, media pendukung *patch* sebagai pengingat ketika Jaket tersebut dipakai.

Material dan Teknis

Material : Woven

Size : 5.5 cm

Teknis : Bordir



Gambar IV.18 Gantungan Kunci

Sumber : Dokumen Pribadi (2018)

- Gantungan kunci

  Gantungan kunci merupakan alat yang digunakan untuk mempercantik atau memperindah kunci dengan bahan kayu, plastik, dan bahan lainnya. Gantungan kunci dipilih, karena ketika audiens sedang beraktivitas diluar rumah ketika dipasang ditas dan kunci motor sebagai pengingat

  Material dan Teknis

  Material : *Art Paper* Laminasi *Doff* 120 Gsm

  Size : 5.5 cm

  Teknis : Cetak *Offset*



Gambar IV.19 Pin

Sumber : Dokumen Pribadi (2018)

- Pin

  Pin merupakan aksesoris yang biasa dipasang dipakaian dan sebagai perhiasan pria atau wanita. Pin dipilih untuk barang koleksi audiens yang akan dibagikan ketika di *event* Mods.

  Material dan Teknis

  Material : *Art Paper* Laminasi *Doff* 120 Gsm

  Size : 4.4 cm

  Teknis : Cetak *Offset*



Gambar IV.20 *Mug*
Sumber : Dokumen Pribadi (2018)

- *Mug*

  Mug merupakan alat minum sejenis cangkir, yang memiliki pegangan dengan bahan keramik. *Mug* dipilih sebagai media pengingat karena berbeda dengan *mug* biasa pada umumnya, ketika audiens mendapatkan *mug* dari sebuah *event* biasanya tidak menggunakan sebagai tempat minum atau ngopi, tetapi menjadi barang koleksi dan barang berharga untuk disimpan.

  Material dan Teknis
  Material : Keramik
  Teknis : Cetak *Offset* menggunakan tinta *Sublime*



Gambar IV.21 Topi
Sumber : Dokumen Pribadi (2018)

- Topi

  Topi merupakan aksesoris pakaian yang gunakan untuk penutup kepala dengan bahan kain. Topi dipilih dilihat dari audiens dengan sering beraktivitas diluar, disela aktivitasnya meluangkan waktunya untuk hobi, mengobrol, dan berkumpul bersama teman dan sebagai media pengingat ketika dipakai. Topi nantinya dibagian sebagai hadiah dari acara tersebut.

  Material dan Teknis
  Material : Canvas
  Teknis : Bordir



Gambar IV.22 Jam

Sumber : Dokumen Pribadi (2018)

- Jam

  Jam merupakan penunjuk waktu yang biasanya digunakan ditangan dan di tempel didinding. Jam dipilih sebagai media pengingat karena bisa dilihat setiap waktu ketika audiens sedang berada dirumah

  Material dan Teknis

  Material : Quantac

  Size : Diameter 11.11 cm

  Teknis : Ditempel Stiker



Gambar IV.23 Kaos
Sumber : Dokumen Pribadi (2018)

- Kaos

  Kaos merupakan pakaian yang sering digunakan oleh setiap orang untuk menutupi tubuh dada, bahu dan perut. Dengan bahan kain seperti *combed cotton*, sutra dan bahan lainnya. Kaos dipilih sebagai media pengingat dan digunakan sebagai strategi distribusi setiap pembelian kaos *official* mendapatkan media utama berbentuk CD

  Material dan Teknis
  Material : *Combed Cotton* 24s
  Size : L, M, S
  Teknis : Sablon



Gambar IV.24 *Totebag*
Sumber : Dokumen Pribadi (2018)

- *Totebag*

  Totebag pada umumnya digunakan untuk membawa barang dan peralatan secara praktis, dengan cara dijinjing berbahan kain canvas. *Totebag* dipilih sebagai media pengingat untuk keperluan audiens membawa peralatan dan dikoleksi.

  Material dan Teknis
  Material : Canvas
  Teknis : *Print* DTG