BAB IV MEDIA DAN TEKNIS PRODUKSI

IV.1 Tahap Pra-produksi

Pada tahap ini, sebelum dilakukannya *shooting* adalah dengan menentukan tujuan pembuatan video kampanye ini. kampanye ini mengangkat fenomena tentang remaja yang cenderung tidak bisa mengendalikan amarahnya. Hal itu dilakukan agar pada saat pembuatan video, bisa lebih fokus, terarah, dan sesuai dengan tujuan awalnya yaitu mengajak para remaja agar bisa mengendalikan amarahnya.

Setelah itu, menganalisis ide cerita. Cerita bisa dibuat jika tujuan pembuatan video sudah ditentukan dan akan mengangkat tema yang sudah ditentukan juga. Setelah semuanya sudah ditentukan, maka selanjutnya adalah pembuatan naskah skenario berupa cerita, *storyline*, dan *storyboard*. Selanjutnya dilakukan pemilihan tempat atau lokasi *shooting* yang sesuai dengan ide cerita pada video. Berikut adalah contoh pemilihan lokasi *shooting*.



Gambar IV.1 Pemilihan Lokasi *Shooting*
Sumber Dokumen Pribadi (2018)

Berikut adalah tahapan-tahapan pra-produksi lainnya.

Skenario	: Agung Dharmawan
Kamera	: Muhamad Faldy Wirananda
	Sandi Nur Pratomo
	Agung Dharmawan
Storyboard	: Agung Dharmawan
Storyline	: Agung Dharmawan
Cast	: Jauza Alif Hakam
	Muhammad Dwi Ariel Maulana
	Muhammad Argi Putra
	Iqbal Maulana
	Riki Nur Fadilah
	Jonathan
	Sandi Nur Pratomo
	Yoga Ramdhani
	Muhammad Rizal Nurhakim
Editor	: Agung Dharmawan
Musik	: *car-horn-sound-effect-2609*
	old-fashioned-school-bell-daniel_simon
	Sound effect-Fear and Panic A
	water001
	Sharp Punch-SoundBible.com-1947392621

Sound effect-Epic Panic Music

The Best Of Sad Backsound

Sound effect-Crickets

Amazing & Beautiful Cinematic Background Music For Videos

IV.1.1 *Storyline*

Tabel IV.1 *Storyline*
Sumber: Dokumen Pribadi (2018)

Tema	Alur Cerita	Durasi
Suasana jalanan yang sedang macet	Jalanan yang sedang macet, lalu ada keributan dijalan raya yang sedang macet tersebut.	9 detik
Teks	Amarah Membutakan Kebenaran	3 detik
Suasana 3 tempat dikota Bekasi	Memperlihatkan jalanan kota Bekasi, dan beberapa ikon dari Kota Bekasi.	20 detik
Suasana bubaran sekolah	Para pelajar satu persatu keluar dari gerbang sekolah ketika bell berbunyi	9 detik
Gelas yang tumpah pada gambar	Memperlihatkan fadil yang menumpahkan gelas berisi air keatas gambar milik reza, lalu mencoba membersihkannya.	6 detik

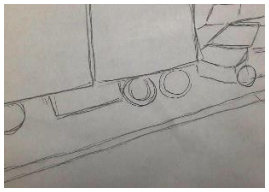
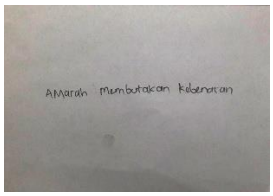
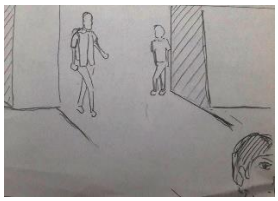
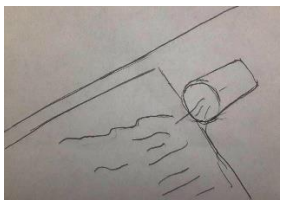
Ketiga pelajar datang dan reza marah	Reza marah-marah pada fadil, salah satu temannya yang bernama alfian mengompori reza, sedangkan dimas teman yang satunya berusaha untuk membuat reza sabar.	12 detik
Amarah reza tidak terkendali	Karena terus dikompori oleh alfian, reza pun memuluk fadil, dan dimas berusaha menghentikan reza yang sudah tidak terkontrol.	5 detik
Pria misterius sedang memperhatikan mereka	Ketika reza ingin memukul fadil kembali, terlihat pria misterius sedang memperhatikan kejadian tersebut. Tak lama fadil pun lari ketakutan.	8 detik
Kejar-kejaran	Reza mengejar fadil yang kabur, dan alfian pun ikut mengejarnya. Sedangkan dimas ikut lari mengejar reza untuk mengehntikan reza	18 detik
Menyenggol sekumpulan anak muda	Ketika reza sedang mengejar fadil, reza pun menyenggol 3 orang anak muda yang sedang berkumpul. Ketiga pemuda itupun marah-marah namun dimas berhenti untuk meminta maaf atas perbuatan temannya yaitu reza.	4 detik
Kehilangan jejak fadil	Sambil tersenggah-senggah, reza berhenti berlari, dan mulai bingung mencari fadil yang menghilang dari kejarannya.	9 detik
Pria misterius	Tiba-tiba, tangan pria misterius menepuk bahu reza, dan mencoba memberi tahu sesuatu pada reza.	5 detik

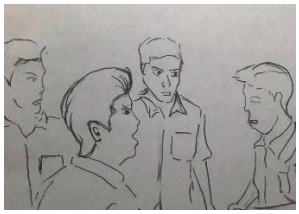
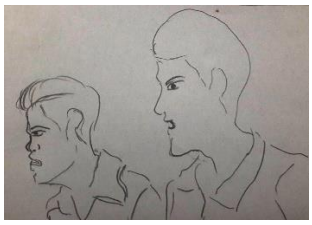
Kejadian sebenarnya	Pria misterius itu menceritakan kejadian sebenarnya, apa penyebab fadil bisa menumpahkan gelas dan mengenai gambar milik reza.	8 detik
Flashback	Ketika reza, alfiam dan dimas sedang berkumpul, tiba-tiba mereka ingin buang air kecil, dan satu persatu meninggalkan barang-barangnya untuk buang air kecil	15 detik
Flashback	Ketika mereka bertiga meninggalkan tempat, ada satu orang mencurigakan dan seperti ingin mencuri barang-barang dari mereka bertiga.	3 detik
Flashback	Tak lama fadil datang dan memergoki orang tersebut	3 detik
Flashback	Fadil mencoba merebut tsa yang akan dicuri oleh orang tidak dikenal tersebut, namun fadil malah terdorong kebelakang dan mengenai gelas yang berisi air,lalu tumpah. Tidak lama reza dan teman-temannya datang.	25 detik
Menyesal	Setelah mendengar kejadian yang sebenarnya, reza dan alfian pun menyesal. Akhirnya mereka berdua memutuskan untuk mencari fadil untuk meminta maaf.	13 detik
Meminta maaf	Akhirnya reza dan alfian menemukan fadil yang sedang bersembunyi, ketika reza menghampiri, fadil merasa ketakutan, namun reza mengulurkan tangannya.	8 detik

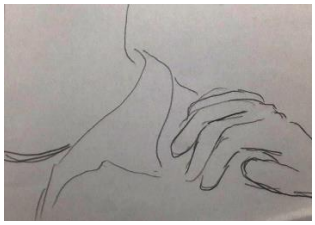
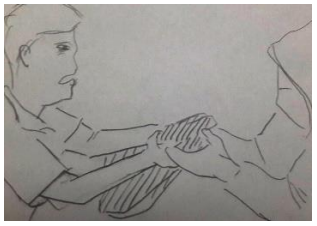
Jabat tangan	Mereka akhirnya saling berjabat tangan.	7 detik
Teks	amarah tidak akan menyelesaikan semuanya, banyak korban kekerasan terjadi karena salah paham.	5 detik
Teks	mulailah kendalikan dirimu sejak dini, agar tidak merugikan orang lain	5 detik
Logo Kampanye	Muncul logo kampanye dan hashtag	4 detik
Logo sponsor	Muncul logo sponsor dari kampanye ini	4 detik

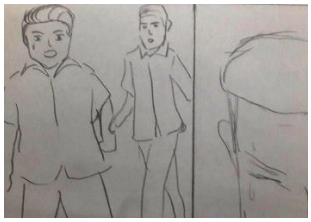
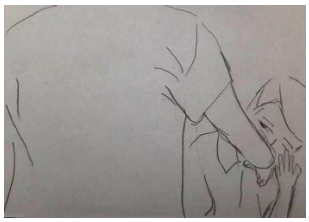
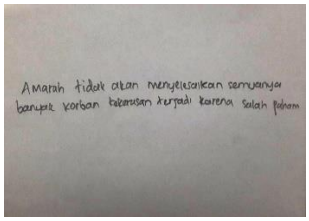
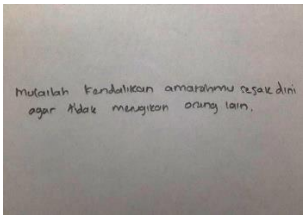
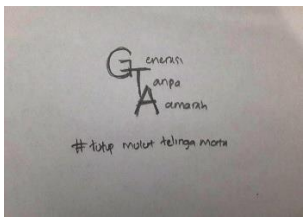
IV.1.2 *Storyboard*

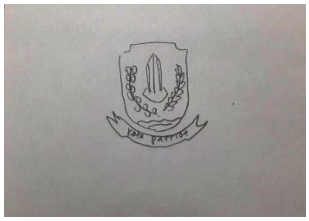
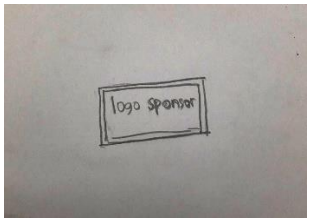
Tabel IV.2 *Storyboard*
Sumber: Dokumen Pribadi (2018)

Scene	*Board*	Durasi	Naskah
1		9 detik	Memperlihatkan jalanan yang macet dan keributan dijalanan.
2		3 detik	Teks “amarah membutakan kebenaran”
3		20 detik	Memperlihatkan suasana di tiga tempat di kota bekasi.
4		9 detik	Memperlihatkan pelajar yang sedang keluar dari gerbang sekolah.
5		6 detik	Seseorang menumpahkan gelas, dan merapihkannya

6		12 detik	Sekelompok pelajar datang dan Pemilik gambar yang ditumpahkan gelas marah marah pada orang yang menumpahkan
7		5 detik	Memperlihatkan pelajar yang memukul pelajar lain yang menumpahkan gelas
8		8 detik	Salah satu teman dari pelajar tersebut berusaha menghentikan temannya yang sedang marah, dan dari belakang terlihat orang misterius sedang memperhatikan
9		18 detik	Pelajar pemarah tersebut mengejar orang yang menumpahkan gelas sampai masuk kedalam gang sempit
10		4 detik	Sipemarah tersebut menyenggol sekumpulan anak muda sampai terjatuh, dan salah satu temannya mencoba menghentikan emosi para pemuda tersebut.
11		9 detik	2 pelajar masih mengejar pelajar satu lagi, sampai akhirnya mereka berdua kehilangan jejaknya.

12		5 detik	Memperlihatkan tangan pria misterius yang menepuk bahu pelajar yang sedang marah, lalu mencoba menjelaskan sesuatu.
13		8 detik	Pria misterius yang sedang menjelaskan kejadian sebenarnya
14		15 detik	*Flashback* kejadian sebelum gelas tumpah, 3 orang pelajar yang sedang berkumpul lalu pergi untuk buang air kecil
15		3 detik	Memperlihatkan seseorang dengan penutup muka, sedang mengincar barang-barang dari ketiga pelajar tersebut.
16		3 detik	Seorang pelajar lainnya memergoki aksi dari pria yang ingin mengambil barang-barang tersebut.
17		25 detik	Memperlihatkan seorang pelajar sedang merebut tas dari orang yang ingin mencurinya, sampai akhirnya gelas tersenggol dan tidak lama ketiga pelajar sebelumnya datang, salah satunya marah-marah.

18		13 detik	Setelah dijelaskan kejadian sebenarnya, kedua pelajar itu mencari pelajar yang telah menolong tas nya yang hamper di curi.
19		8 detik	Memperlihatkan pelajar yang memukul sedang memberikan tangannya untuk berjabat tangan
20		7 detik	Memperlihatkan tangan yang saling berjabatan
21		5 detik	Teks “ amarah tidak akan menyelesaikan semuanya, banyak korban kekerasan terjadi karena salah paham”
22		5 detik	Teks “ mulailah kendalikan dirimu sejak dini, agar tidak merugikan orang lain”
23		4 detik	Muncul logo kampanye dan hashtag

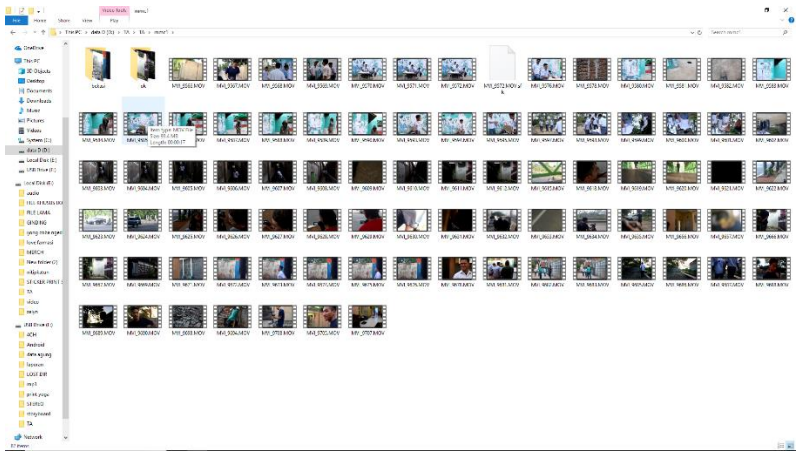
24		4 detik	Muncul logo pemerintah kota Bekasi
25		4 detik	Muncul logo dari sponsor acara

IV.2 Tahap Produksi

pada tahapan produksi ini, pertama-tama yang dilakukan adalah dengan melakukan *shooting* video sesuai *storyline* dan *storyboard* yang sudah dibuat pada tahap praproduksi. Berikut dibawah adalah alat yang dipakai untuk keperluan *shooting*.

- Kamera dslr canon 700d
- Kamera dslr canon 60d
- Kamera dslr canon 1200d
- *Tripod*
- *Zoom* H4n
- *Mic rode*
- *Stabilizer glide cam*
- *Lighting YN* 300 LED
- lensa *fix* 50mm
- Lensa thamron af 200mm
- Lensa *kit* STM 18-55mm
- *Memory* sandisk 32 gb
- Memory sandisk 32 gb
- *Memory* vgen 16 gb

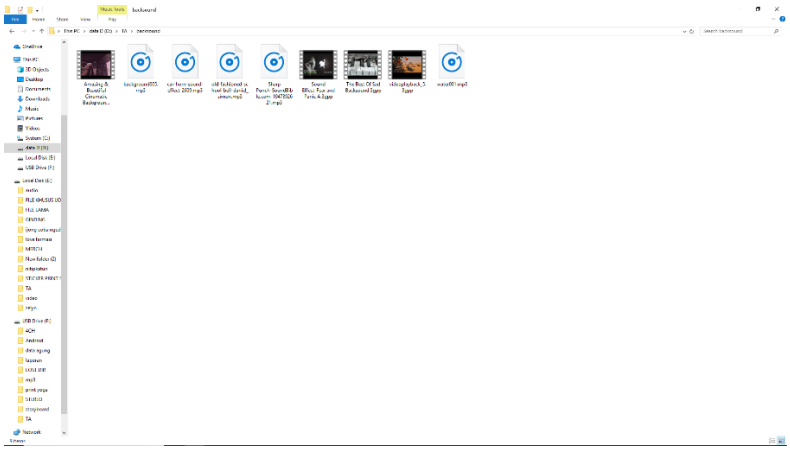
Setelah *shooting* selesai yang harus dilakukan adalah menyortir video, kemudian memilih *backsound* video, lalu jika sudah selesai, masuk ketahap pengeditan, dengan membuka aplikasi Adobe Premiere CC 2017 sampai ketahap-tahap selanjutnya. Dibawah ini adalah tahap-tahap produksi pengeditan.



Gambar IV.2 *Sortir* Video

Sumber Dokumen Pribadi (2018)

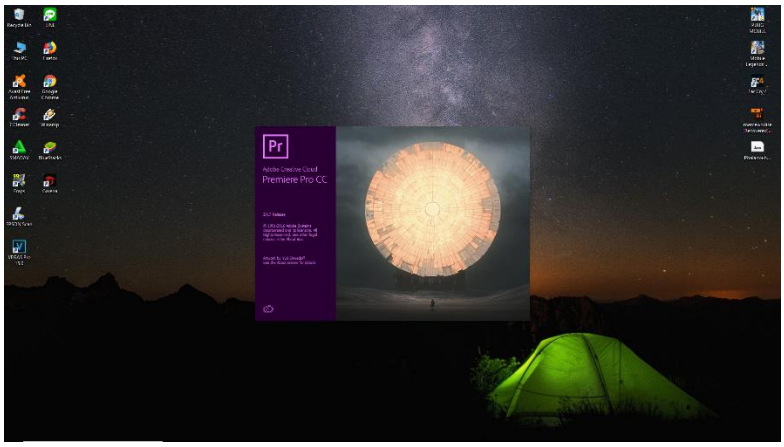
Sebelum memasuki tahap edit video, dilakukan pemilihan video-video yang sudah diambil pada saat *shooting*, agar memudahkan saat memasukan video kedalam Adobe Premiere jika video-video tersebut sudah dipilih.



Gambar IV.3 Memilih *Backsound* Video

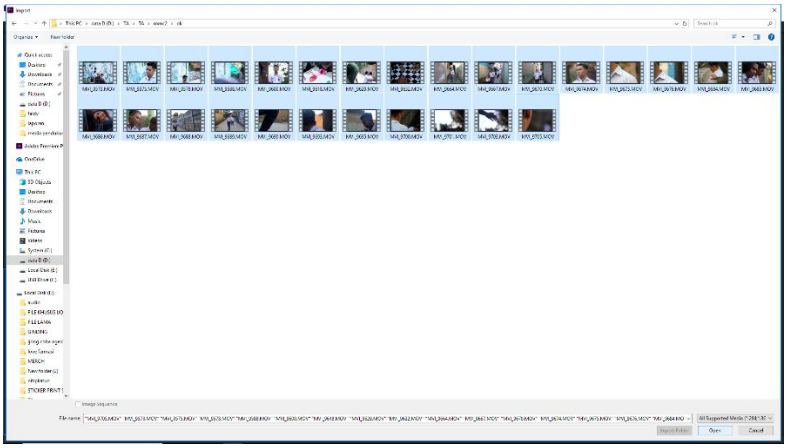
Sumber Dokumen Pribadi (2018)

Setelah itu, tahap selanjutnya dapat dilihat di gambar IV.3 memilih *backsound music* yang cocok untuk video yang akan di edit dengan cara *download* melalui *platform Youtube*.



Gambar IV.4 Membuka Aplikasi Adobe Premiere Pro CC 2017
Sumber Dokumen Pribadi (2018)

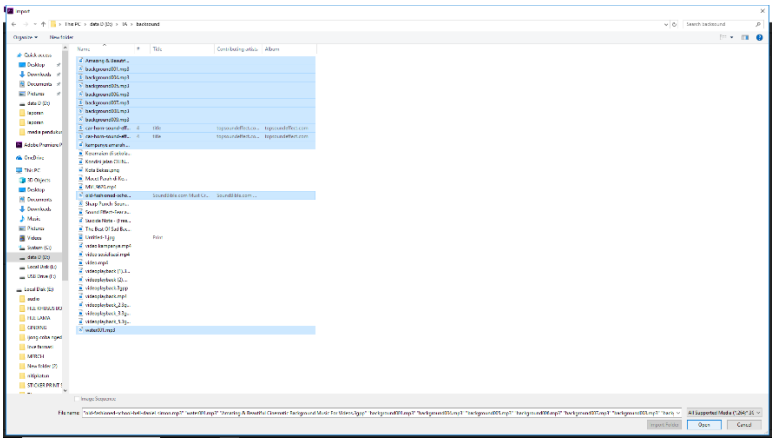
Setelah video dipilih atau disortir, tahap selanjutnya pada gambar IV.4 adalah membuka aplikasi Adobe Premiere Pro CC 2017, untuk mengedit video menjadi sebuah video sosialisasi pada kampanye ini. cara membuka aplikasi tersebut cukup mudah, hanya dengan klik dua kali pada *Shortcut* Adobe Premiere.



Gambar IV.5 *Import* Video

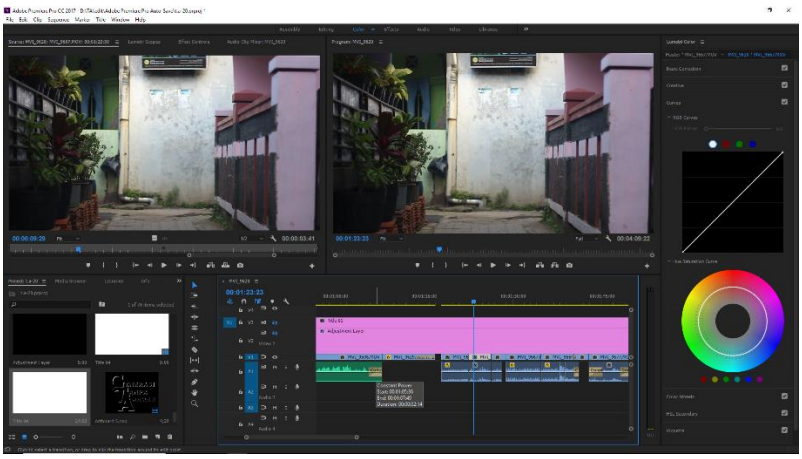
Sumber Dokumen Pribadi (2018)

Import video yang sudah disortir kedalam Adobe Premiere Pro CC 2017 untuk melanjutkan ketahap selanjutnya dengan cara klik *file* pada Adobe Premiere lalu pilih *import*.



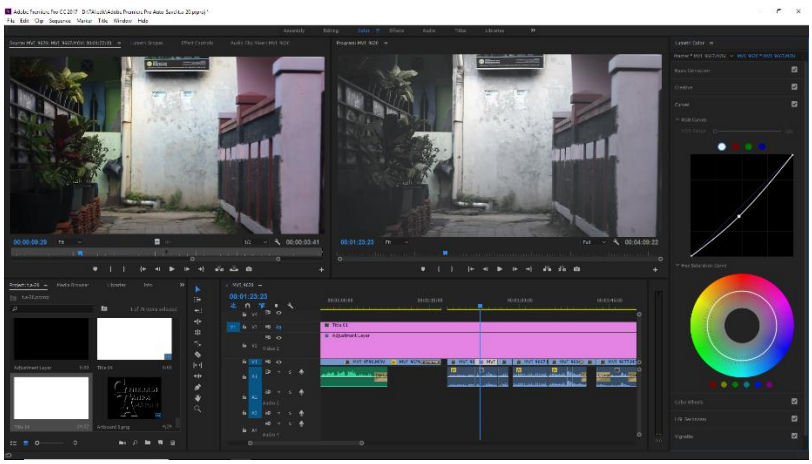
Gambar IV.6 *Import Backsound*
Dokumen Pribadi (2018)

Import backsound yang sudah dipilih kedalam Adobe Premiere Pro CC 2017 dengan cara klik *file* pada Adobe Premiere lalu pilih *import*.



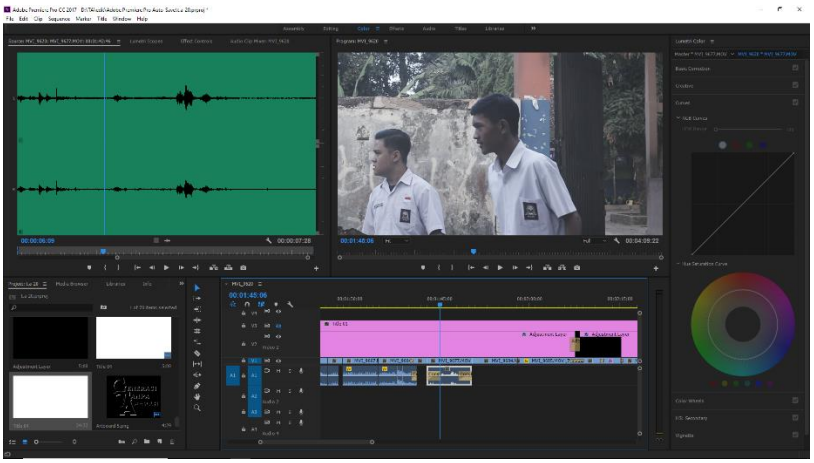
Gambar IV.7 Memilih *Scene* Pada Video
Sumber Dokumen Pribadi (2018)

Pilih *scene* yang menjadi bagian dari *storyboard* yang sudah dibuat pada tahap praproduksi.



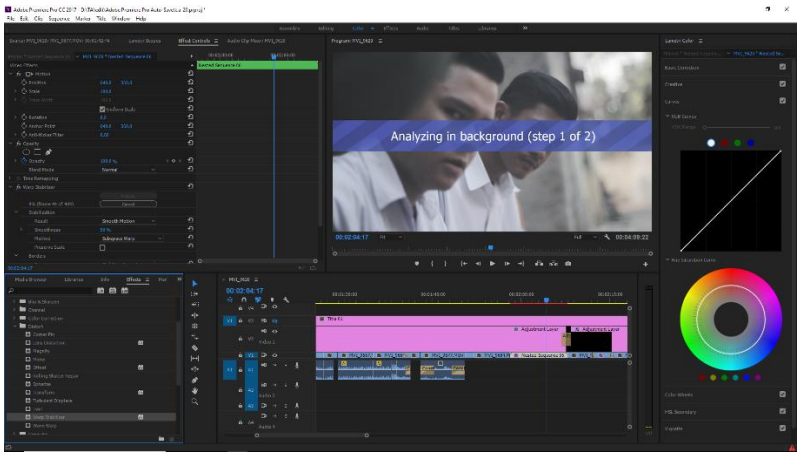
Gambar IV.8 Memberi *Gradding* Pada Video
Sumber Dokumen Pribadi (2018)

Setelah itu, dilakukan *Gradding* pada video, merubah warna asli ke warna sesuai konsep yang sudah dijelaskan dibab sebelumnya.



Gambar IV.9 Mengatur *Audio*
Sumber Dokumen Pribadi (2018)

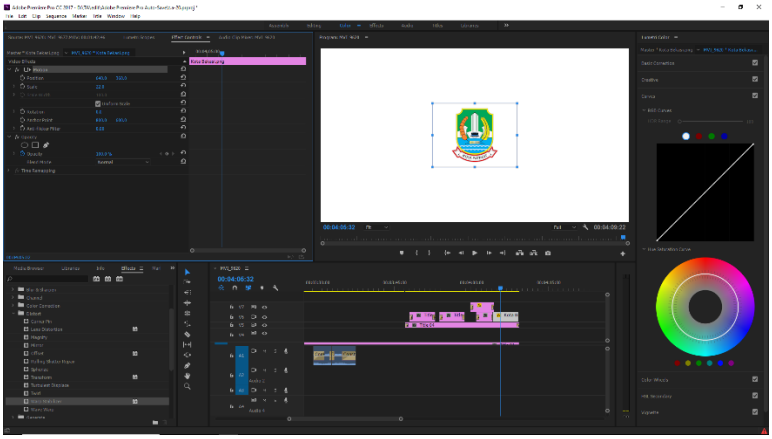
Mengatur *audio* yang sudah disortir, untuk menstabilkan suara agar pas dengan video yang sudah dipilih *scene* per *scene*nya.



Gambar IV.10 Memberikan Efek *Stabilizer*

Sumber Dokumen Pribadi (2018)

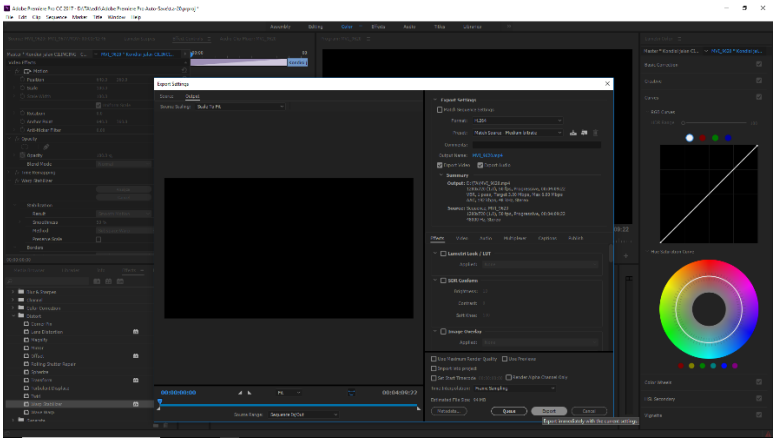
Pada gambar IV.10 diberikan efek *stabilizer* pada video yang kurang mulus pergerakannya, atau biasa disebut *shaking*.



Gambar IV.11 Memasukan Logo/*Image*

Sumber Dokumen Pribadi (2018)

Memasukan logo ataupun image pada video sesuai dengan tema video itu sendiri.



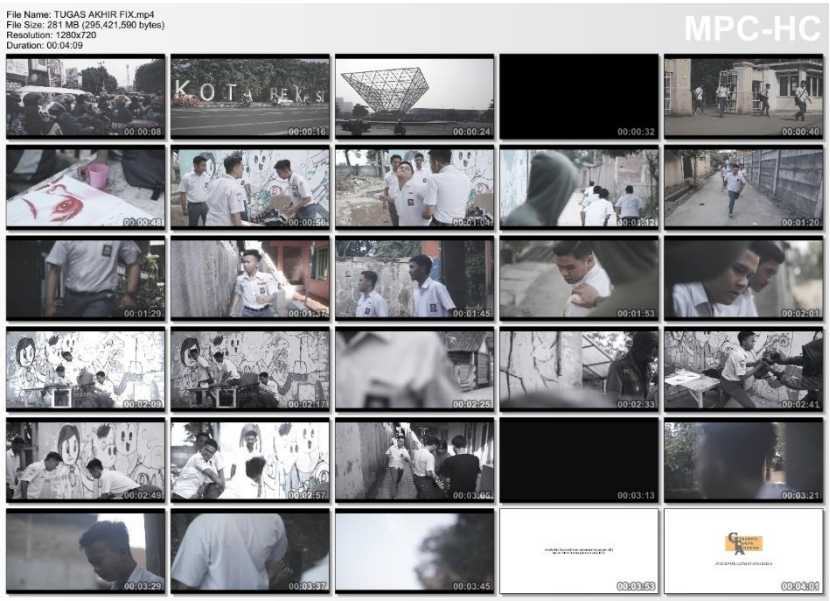
Gambar IV.12 *Rendering* Video

Sumber Dokumen Pribadi (2018)

Setelah tahap editing selesai dan *fix*. Dilakukannya tahap *rendering* untuk mengubah video kedalam format mp4.

IV.3 *Final Artwork*

Dibawah ini adalah *final artwork* dari media utama yang sudah dikerjakan dari mulai tahap pra-produksi sampai dengan selesai.



Gambar IV.13 *Final Artwork*

Sumber Dokumen Pribadi (2018)

Software : Adobe Premiere CC 2017

Format Video

Frame Size : *1280 x 720 pixel*

Frame Rate : *50 fps*

Channel : *RGB*

Pixel Aspect Ratio : *Square Pixel (1.0)*

Format Video : *MP4 File (mp4)*

Durasi : 00:04:09 detik

Penggunaan aplikasi Adobe Premiere CC 2017 sangat penting dalam perancangan kampanye ini. Selain untuk menggabungkan video-video yang sudah di sortir, aplikasi tersebut juga dapat menstabilkan video yang goyang atau *shaking*. Tidak hanya itu, aplikasi tersebut juga sangat membantu untuk memberikan efek yang diinginkan pada saat tahap pengeditan seperti warna *gradding* pada video.

IV.4 Media Pendukung



Gambar IV.14 Spanduk

Sumber Dokumen Pribadi (2018)

Spanduk

Tinggi : 100 cm x 300 cm

Material : Flexi Jerman

Teknis Produksi : *Print Digital*

Spanduk ini dibuat dengan memperlihatkan sebuah ilustrasi stensil yang bergambar seperempat dari bagian kepala. Teks yang ada pada spanduk ini adalah “Amarah Membutakan Kebenaran”, dan dibawah sisi kanan terdapat logo Ginvo Studio dan Pemerintah Kota Bekasi. Ilustrasi pada spanduk ini menggambarkan seperti teks yang ada didalamnya bahwa amarah bisa membutakan kebenaran.



Gambar IV.15 Poster

Sumber Dokumen Pribadi (2018)

Poster

Ukuran : A3

Bahan : Art Paper 260gr

Teknik Produksi : *Print Digital*

Poster ini dibuat menjadi tiga untuk bagian tahap interest. Pertama adalah poster yang memberitahukan bahwa akan diadakannya acara sosialisasi mengenai pengendalian amarah pada remaja. Sedangkan kedua poster lainnya adalah ilustrasi yang menggambarkan tentang amarah dan ajakan sekaligus mengenalkan beberapa isi konten yang ada pada kampanye ini.



Gambar IV.16 Poster *Digital*

Sumber Dokumen Pribadi (2018)

Poster *Digital*

Ukuran : 20px x 20px

Bahan : *Digital*

Poster *Digital* ini akan dipasang melalui akun instagram GTA sebelum hari acara sosialisai ini dimulai. Didalamnya bukan hanya terdapat informasi mengenai acara pada kampanye ini, melainkan informasi yang berkaitan dengan amarah, seperti dampak negatif dari amarah dan cara mengendalikannya.



Gambar IV.17 *Backdrop*

Sumber Dokumen Pribadi (2018)

Backdrop

Ukuran : 300cm x 200cm
Bahan : *Flexy* Jerman
Teknik Produksi : *Print Digital*

Backdrop ini akan ditempatkan tepat dibelakang *stage* sebagai background acara. Ilustrasi yang ada di dalamnya adalah ilustrasi stensil wajah seseorang yang sedang marah. Agar target audiens mengetahui inti dari acara sosialisasi ini mengenai amarah.



Gambar IV.18 *Photobooth*
Sumber Dokumen Pribadi (2018)

Photobooth

Ukuran : 300cm x 200cm
Bahan : *Flexy* Jerman
Teknik Produksi : *Print Digital*

Photobooth ini digunakan sebagai tahap *share* pada AISAS sekaligus dijadikan *challenge* untuk para pelajar dengan memasang foto dan ditandai ke akun instagram GTA dengan *caption* yang sudah ditentukan agar bisa mendapatkan hadiah khusus untuk tiga orang pemenang.



Gambar IV.19 Kupon

Sumber Dokumen Pribadi (2018)

Kupon

Ukuran : 5cm x 10cm

Bahan : Linen 220gr

Teknik Produksi : Cetak *Offset*

Kupon ini dibuat untuk pengambilan *merchandise* gratis bagi yang mengikuti acara sosialisasi tersebut. Kupon ini akan dibagikan sehari sebelum acara dimulai. Untuk pengambilan *merchandise* gratis, peserta yang ikut akan menukarkan kupon ini di awal acara sebelum acara dimulai.



Gambar IV.20 Gantungan Kunci

Sumber Dokumen Pribadi (2018)

Gantungan Kunci

Ukuran : 5cm x 8cm
Bahan : Acrylic
Teknik Produksi : *Print Digital*

Gantungan kunci ini dicetak menggunakan *digital printing* dan mesin *cutting acrylic* untuk memotong akrilik sesuai bentuk. Harga per pcs dari gantungan kunci ini adalah Rp.2.500/pcs. Gantungan kunci ini adalah *merchandise* gratis yang diberikan diawal acara dengan menukarkan kupon yang sudah dibagikan pada pelajar sebelum hari acara. Gantungan kunci ini dibuat berdasarkan *consumer journey* yang sudah dibuat pada bab sebelumnya.

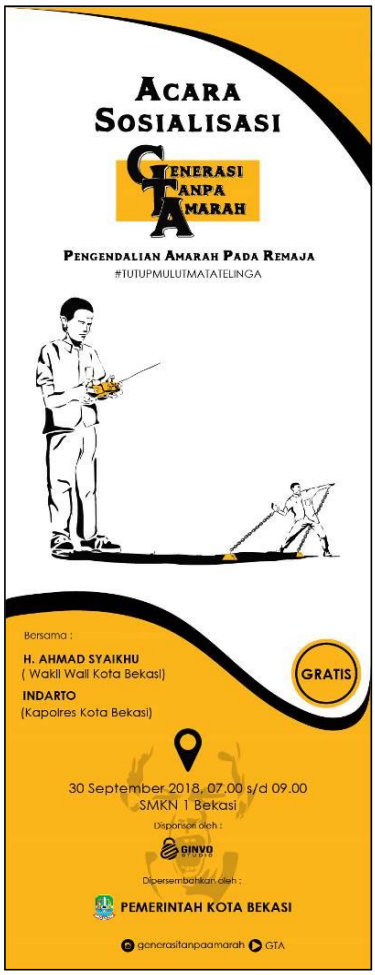


Gambar IV.21 Stiker
Sumber Dokumen Pribadi (2018)

Stiker

Ukuran : 6,6 cm x 3,5cm & 5cm x 8cm
Bahan : Stiker *Vinyl Kiss Cut*
Teknik Produksi : *Print Digital*

Stiker ini dicetak dengan model *kiss cut* atau stiker yang sudah dipotong sesuai bentuk desainnya. Harga permeter stiker ini Rp.70.000/pcs. Sama dengan gantungan kunci, stiker ini akan diberikan secara gratis dengan menukarkan kupon yang sudah dibagikan sebelumnya. Stiker ini juga dibuat berdasarkan *consumer journey*.



Gambar IV.22 *X-banner*

Sumber Dokumen Pribadi (2018)

X -Banner

Tinggi : 60 cm x 160 cm

Material : Flexi Jerman

Teknis Produksi : *Print Digital*

Pada *X-banner* ini akan dibuat seperti poster yang menampilkan informasi acara sosialisasi pada kampanye ini. didalamnya terdapat ilustrasi seseorang yang menggambarkan pengontrolan diri terhadap amarah yang keluar. Selain itu didalamnya juga berupa informasi pembicara yang akan datang diacara sosialisasi tersebut.



Gambar IV.23 *Patch*

Sumber Dokumen Pribadi (2018)

Patch

Ukuran : 8,8cm x 5,8cm

Bahan : Canvas

Teknik produksi : *Print Digital*

Harga satuan dari *patch* ini Rp.2.500/pcs dan dicetak menggunakan mesin *bordir*. *Patch* ini adalah *merchandise* yang akan diberikan secara gratis dengan syarat, para pelajar harus download *game* yang di promosikan oleh Ginvo Studio yaitu *game* "*Kids Jaman Now*". *Patch* akan diberikan apabila para pelajar memberikan bukti bahwa *game* sudah di *download* dan terpasang di *handphone* masing-masing.



Gambar IV.24 *Notebook*

Sumber Dokumen Pribadi (2018)

Notebook

Ukuran : A5

Bahan : Linen & HVS

Teknik Produksi : *Print Digital* dan *Ring*

Sama seperti *patch*, *notebook* ini juga bagian dar *merchandise* yang dibagikan secara gratis namun dengan syarat harus download *game* yang di promosikan oleh Ginvo Studio yaitu *game* "*Kids Jaman Now*". *Notebook* akan diberikan apabila para pelajar memberikan bukti bahwa *game* sudah di *download* dan terpasang di *handphone* masing-masing pelajar bersamaan dengan *patch*.



Gambar IV.25 *Flashdisk*

Sumber Dokumen Pribadi (2018)

Flashdisk

Ukuran : 8cm x 5cm

Bahan : PVC

Flashdiks ini hanya dibuat tiga pcs saja karena hanya diberikan kepada pelajar yang beruntung sebagai bentuk hadiah. Harga satuan *flashdisk* ini Rp.65.000/pcs. *Flashdisk* berkapasitas 8 giga ini adalah hadiah bagi pelajar yang foto dibelakang *Photobooth* dan mengunggahnya melalui instagram, dan ditandai ke akun *instagram* GTA. Setelah itu akan dipilih foto yang paling unik dan menarik. Hadiah berupa *flashdisk* ini hanya untuk tiga orang pemenang yang beruntung.



Gambar IV.26 *Case handphone*

Sumber Dokumen Pribadi (2018)

Case handphone

Ukuran	: 14,5cm x 6,7cm
Bahan	: Plastik
Teknik Produksi	: *Print*

Case Handphne ini hanya dibuat tiga pcs saja karena hanya diberikan kepada pelajar yang beruntung sebagai bentuk hadiah. Harga satuan *case handphone* ini Rp.65.000/pcs. Sama dengan *flashdisk* , *case handphone* ini juga adalah hadiah bagi pelajar yang foto dibelakang *Photobooth* dan mengunggahnya melalui instagram, dan ditandai ke akun instagram GTA dengan *caption* yang berisi data diri, alamat tinggal, dan tipe *handphone* yang dimiliki pelajar, agar *case* yang dibuat menyesuaikan *handphone* dari masing-masing pelajar. Setelah itu akan dipilih foto yang paling unik dan menarik. Hadiah berupa *Case handphone* ini hanya untuk tiga orang pemenang yang beruntung.



Gambar IV.27 Topi

Sumber Dokumen Pribadi (2018)

Topi

Teknik Produksi : Sablon *Polyflex*

Topi ini dibuat hanya 30 pcs saja. Pembuatan topi ini satuannya adalah Rp.15.000/pcs dan akan dijual dengan harga Rp25.000/pcs. Topi ini tidak termasuk *merchandise* yang dibagikan ataupun hadiah, namun barang yang akan dijual pada saat acara sosialisasi kampanye ini.



Gambar IV.28 Bandana

Sumber Dokumen Pribadi (2018)

Bandana

Ukuran : 52cm x 27cm

Teknik Produksi : *Print Digital*

Bandana ini dibuat hanya 30 pcs saja. Pembuatan bandana ini satuannya adalah Rp.10.000/pcs dan akan dijual dengan harga Rp20.000/pcs. Bandana ini tidak termasuk *merchandise* yang dibagikan ataupun hadiah, namun barang yang akan dijual pada saat acara sosialisasi kampanye ini.



Gambar IV.29 Kaos

Sumber Dokumen Pribadi (2018)

Kaos

Ukuran	: S, M, L, XL
Teknik Produksi	: Sablon
Material	: *Cotton Combed 30s*

Kaos ini diproduksi dua lusin , untuk keperluan *dresscode* panitia. Harga satuan dari kaos ini adalah Rp.45.000/pcs. Kaos dalam acara sosialisai ini juga bukan *merchandise* yang dibagikan, hadiah, ataupun dijual, melainkan disediakan hanya untuk panitia dalam acara sosialisasi ini sebagai *dresscode*.