BAB IV

MEDIA DAN TEKNIS PRODUKSI

IV.1 Gagasan – Tema

Gagasan atau tema dari film ini adalah *urban legend* di Bandung yang mengangkat salah satu *urban legend* yang populer di masyarakat. Membuktikan apakah benar jika berada di tempat yang dianggap angker pada malam hari akan melihat sesuatu atau menemukan sesuatu.

IV.2 Sinopsis

Urban legend adalah sebuah cerita yang kebenarannya masih diragukan, menyebar di masyarakat dari orang ke orang. Urban legend juga memiliki pengaruh terhadap persepsi masyarakat terhadap tempat yang memiliki urban legend menjadikan tempat tersebut dikenal angker di masyarakat.. Bandung merupakan salah satu kota di Indonesia yang memiliki banyak *urban legend*, beberapa yang cukup populer di masyarakat adalah hantu bonek siliwangi, hantu noni belanda Nancy, pantung pastor di taman maluku, dan ruang bawa tanah museum pos. Sebuah tim memilih salah satu dari sekian banyak urban legend yang ada di Bandung untuk dibuktikan kebenarannya. Mereka akan mencoba untuk membuktikandengan melakukan sebuah ekspedisi di malam hari di tempat tersebut dan pada saat ekspedisi, terjadi hal yang berada diluar dugaan anggota tim tersebut.

IV.3 Teknis Produksi Media

Dalam pembuatan dan proses perancangan video informasi maka dibutuhkan beberapa *software* dan *hardware* untuk membantu proses pembuatan video informasi pada saat pengambilan gambar dan proses sunting setelahnya.

1. Peralatan *Hardware*

- Yi Action Camera



Gambar IV.1: Yi Act

Sumber: https://img.staticbg.com/thumb/view/upload/2015/09/SKU285245_26.jpg

(Diakses pada tanggal 13 Juli)

Digunakan pada saat tokoh utama bercerita dan membawanya sendiri.

- Kamera Nikon D5100 + Lensa kit



Gambar IV.2: Kamera Nikon D5100 + Lensa Kit

Sumber: https://www.ndtv.com/news/images/gadgets/nikond5100.jpg?output-quality=80

(Diakses pada tanggal 13 Juli 2018)

Digunakan untuk mengambil footage kota Bandung pada saat siang hari dan mengambil gambar/foto selama ekspedisi.

- Kamera Canon EOS 6D body



Gambar IV.3: Canon EOS 6D body

Sumber: https://www.e-infin.com/image/600/gallery/19570.jpg

(Diakses pada tanggal 13 Juli)

Kamera yang digunakan untuk mengambil gambar footage pada saat malam hari.

- Lensa Samyang 24mm F/1.4 ED AS UMC Wide-Angle



Gambar IV.4 : Lensa Samyang

Sumber:

https://www.bhphotovideo.com/images/images2500x2500/Samyang_SY24MAF_N_24mm_f_1_4_ED_AS_868735.jpg (Diakses pada tanggal 13 Juli 2018)

Lensa yang digunakan memberikan memberikan yang cukup luas antara objek dan background sehingga sesuatu yang ada disekitar objek dapat terlihat.

- Handycam Sony DCR-PJ6



Gambar IV.5 : Handycam Sony

Sumber : https://kamerasecond.com/wp-content/uploads/2016/02/sony-pj6-bekas.jpg (Diakses pada tanggal 13 Juli)

Digunakan ketika mengambil gambar saat melakukan ekspedisi, mudah untuk dibawa bergerak dan mempunyai durasi pengambilan gambar yang cukup panjang sehingga dapat tahan lama walau kualitas gambar saat minim cahaya kurang baik.

- Tripod



Gambar IV.6: Tripod

Sumber: https://images-na.ssl-images-amazon.com/images/I/712iGcE8YgL._SL1500_.jpg (Diakses pada tanggal 13 Juli 2018)

Berfungsi sebagai penyanggah kamera ketika pengambilan gambar, sehingga gambar yang diambil tidak goyah atau bergetar.

- Gowe 40” 100cm Track Dolly Slider Raill



Gambar IV.7: Slider

Sumber: https://images-na.ssl-images-amazon.com/images/I/41e7qqC%2Bm1L.jpg (Diakses pada tanggal 13 Juli)

Berfungsi untuk mengambil gambar dengan menggeser sedikit kamera.

- Laptop

Digunakan pada saat paska produksi, yaitu melakukan penggabungan video, suntingan, dan penambahan elemen lainnya sehingga menjadi sebuah film.



Gambar IV.8 : laptop

Sumber: data pribadi

1. Peralatan *Software*

- Adobe Premier CC 2018

  Software yang digunakan untuk melakukan *editing* pada video seperti menggabungan video, memotong video, menambahkan atau menghilangkan suara, dan lain sebagainya.

IV.4 Konsep dan Spesifikasi Media

- **Media Utama**

Media utama dalam perancangan ini adalah video dokumenter yang berisikan tentang urban legend di Bandung. Pengambilan footage di berbagai tempat yang dapat mempresentasikan Bandung, beberapa tempat yang dianggap anngker atau memiliki *urban legend*, dan ditambah dengan ekspedisi untuk membuktikan salah satu *urban legend* yang ada dengan menggunakan teknik pengambilan gambar (*angle*) yaitu found footage atau sudut pandang kamera sehingga memberikan kesan yang lebih dalam setiap gambar dan suasana yang ada di dalam video.

Video dokumenter ini beresolusi 1280 x 760p (720p) dengan aspek rasio 16:9, disesuaikan dengan widescreen sehingga dapat ditonton pada televisi, monitor komputer atau laptop, serta pada sebuah smartphone denga posisi landscape. Resolusi menengah ini ditentukan karena alat pemutar video seperti smartphone atau laptop dengan spesifikasi rendah dapat memutarnya dengan baik, karena beberapa smarphone dan laptop dengan spesifikasi rendah mengalami patah-patah saat menjalankan video dengan resolusi yang lebih tinggi. Durasi dalam video ini kurang lebih adalah 30 menit, tidak terlalu sebentar dan lama sehingga cerita pada video tidak terkesan terburu-buru dan semua pesan yang ingin disampaikan

memiliki ruang yang cukup. Dalam pengerjaan media utama, terdapat tiga tahap yaitu pra produksi, produksi dan pasca produksi.

IV.4.1 Pra Produksi

1. Riset

- **Data tulisan:**



Gambar IV.9 : Hooge Burgere School
Sumber: https://cdn.yukepo.com/content-images/main-images/2017/03/25/main_image_7030.jpg

Pada akhir abad 19, adanya gagasan politik etis dan penyelenggaraan pendidikan bagi masyarakat Belanda yang tinggal di Hindia Belanda, maka dibangun sebuah sekolah yang diberi nama Hooge Burgere School (HBS) pada tahun 1915 di jalan belitung, Bandung. Sekolah ini pertama kali menerima murid pada tahun 1916 dan dibuka bagi masyarakat Belanda serta bagi kaum bangsawan pribumi. Pendidikan yang diusung oleh HBS berorientasi pada sistem pendidikan Eropa kontinen dan masa memiliki masa waktu belajar tiga tahun.

Selama masa pendudukan Indonesia oleh jepang pada tahun 1942 hingga 1945 dan masa mempertahankan kemerdekaan pada tahun 1945 hingga 1949, tidak ditemukan keterangan mengenai

keberadaan dan kelanjutan dari sekolah ini. Pada tahun 1950 Bangunan HBS digunakan menjadi SMA belitung dan pada tahun selanjutnya, sekolah ini dipecah menjadi tiga bagian yaitu, SMA A yang sekang menjadi SMAN 1,

SMA B yang sekarang menjadi SMAN 2,3, dan 4, dan terakhir SMA C yang menjadi SMAN 5.

Beberapa tahun kemudian setelah mendapat tuntutan kurikulum, maka SMAN 5 yang tengah dipimpin oleh Drs. H.R. Suharto melengkapi fasilitas dan sarana seperti laboraturium fisika, biologi, kimia, bahasa, dan komputer. Untuk membina mental siswa yang penuh dengan kewajiban agama, maka dibangunlah mushala yang diberi nama Nurul Khomsah dan diresmikan oleh K.H. E.Z Muttaqien pada bulan Desember 1984.



Gambar IV.10 : SMAN 5 Bandung
Sumber : https://cdn.yukepo.com/content-images/listicle-images/2017/03/25/33623.jpg
(Diakses pada 19/04/2018)

Gedung SMAN 5 tidak diubah menjadi bangunan baru atau diubah menjadi bangunan dengan gaya berbeda melainkan masih mempertahankan gedung lama dengan gaya bangunan Belanda. SMAN 5 adalah salah satu gedung tua yang berada di Bandung yang memiliki cerita dan sejarahnya sendiri.

Gedung SMAN 5 yang sudah tua ini dikenal angker oleh masyarakat Bandung. Mitos adanya hantu noni Belanda yang bernama Nancy di sekolah ini sudah di dengar banyak orang, baik warga Bandung maupun pendatang. Keangkeran SMAN 5 cukup dikenal luas dan cukup popoler di masyarakat hingga pada tahun 2006, ada seseorang yang tertarik untuk mengangkat cerita Nancuke dalam sebuah film horor berjudul "Bangku Kosong" di sekolah ini. Pengambilan film itu dilakukan di sekolah lain.

Menurut beberapa sumber, ketika malam hari kamis dan senin, Nancy akan muncul. Ada juga yang mengatakan bahwa terkadang ada suara seperti seseorang mandi di kamar mandi namun tiada siapapun disana dan munculnya sesosok perempuan berambut panjang yang memiliki wajah tidak begitu jelas.

- **Asal-usul Nancy**

  Menurut buku yang dibaca oleh Billy (2014), author dari Cerita Mistis, ada sesosok gadis bule berparas cantik yang bernama Nancy yang menghuni SMAN 5 Bandung. Kisah Nancy adalah soerang noni atau gadis bunuh diri sebelum tahun 1950. Ada cerita lain jika Nancy dibantai secara keji dan mengerikan. Adapun informasi yang menyatakan penyebab bahwa kematian Nancy masih merupakan tanda tanya. Ada yang mengatakan bahwa Nancy bunuh diri karena mencintai seorang *inlander* dan hubungannya ditentang oleh keluarganya sehingga pada akhirnya Nancy memutuskan untuk melakukan bunuh diri. Menurut Billy yang jelas Nancy melakukan bunuh diri dengan cara melompat dari tangga yang dekat dengan aula sekolah. Nancy biasanya akan menampakan diri di dekat tangga dimana Nancy melompat, Nancy akan berjalan dari bagian atas tangga dengan kondisi darah mengalih dari salah satu sudut bibirnya.

- **Data suara:**
  - Typerwriter : suara ketikan pada mesin tik
  - Radionoise : suara instrument piano nada yang misterius, mencekam
  - If I fall free sad : instrumental piano yang memberikan nada sedih
  - Broken TV : suara TV rusak
  - Radio Tuning Effect : suara radio rusak.

Data tokoh:

Tabel IV.1 : Tabel Data Informan

Sumber:

Narasumber		
Nama	**Data fisik**	**Pekerjaan**
Kankan Kasmana	Umur: 30-40	Dosen

	Postur: Tinggi Cara bicara: jelas, lemah lembut	
Putri	Umur: 17/18 Postur: pendek, gemuk Cara Bicara: jelas, santai	Pelajar
Adha	Umur: 16 Postur: Tinggi, kurus Cara Bicara: sedikit terbata	Pelajar
Anye	Umur: 17 Postur: sedang, kurus Cara bicara: jelas, lemah lembut	Pelajar
Anjas	Umur: 20/21 Postur: sedang, gemuk Cara bicara: jelas, tegas	Mahasiswa
Surya	Umur: 20/21 Postur: sedang, kurus Cara bicara: terbata-bata, lemah lembut	Mahasiswa
Rizwan	Umur: 23 Postur: sedang, kurus Cara bicara: jelas, lemah lembut	Mahasiswa
Agus	Umur: 30-40 Postur: Pendek, berisi Cara bicara: lemah lembut	Penjaga sekolah SMAN 5 Bandung
Rohendi	Umur: 50-60 Postur: pendek, kurus Cara bicara lemah lembut	Penjaga sekolah SMAN 5 Bandung
-	Umur: 50-60 Postur: sedang, gemuk Cara bicara: jelas, lemah lembut	Wirausaha
Udin	Umur: 50-60 Postur: pendek, kurus	Wirausaha

Riki	Umur: 26-28 Postur: Tinggi, gemuk Cara bicara: Lemah lembut	Pekerja Swasta
Dina	Umur: 22-24 Postur: Pendek, berisi Cara bicara: Lemah lembut	Mahasiswi
Daddy	Umur: 27 Postur: Pendek Cara bicara: Tegas	Pekerja Swasta

- **Data lokasi:**



Gambar IV.12: Pintu masuk

Sumber: data pribadi



Gambar IV.13: aula dan panggung

Sumber: data pribadi



Gambar IV.14: lobby sekolah

Sumber: data pribadi

IV.4.2 Produksi

Setelah semua siap maka dimulailah pengambilan gambar. Pengambilan gambar dimulai pada siang hari untuk mencari *footage* kota Bandung. Selanjutnya mengambil beberapa tempat yang dianggap angker karena memiliki urban legend. Melakukan wawancara kepada warga kota Bandung mengenai urban legend. Selanjutnya pada malam hari, melakukan ekspedisi di SMAN 5 dimana urban legend Nancy berada, untuk membuktikan kebenarannya. Selanjutnya melakukan ekspedisi dengan mengitari sekolah dengan merekam ekpedisi untuk mencari gambar.

IV.4.2.1 Tahap Pengambilan gambar

Pengambilan gambar adalah hal yang paling penting dalam sebuah film karena apa yang ada dalam merupakan sebuah gambar yang sudah diambil. Dalam pengambilan gambar ada dua hal yang harus diperhatikan yaitu jenis pengambilan gambar dan sudut pengambilan gambar.

1. *Camera Shot Types* (Jenis Pengambilan Gambar)

Menurut Dise (2016), *Camera shot types* merupakan jenis pengambilan gambar untuk membikai subjek dalam video.

- *Medium Close Up*

Jenit *shot* yang digunakan untuk menunjukan wajah tokoh atau subjek agar lebih jelas.



Gambar IV.15 e1

Sumber: data pribadi

- *Extreme long shot*



Gambar IV.15: flyover

Sumber: data pribadi

Jenis *shot* yang digunakan untuk menunjukan sebuah lingkungan dari lokasi objek atau subjek film berada.

- *Two shot*



Gambar IV.17: wawancara

Sumber: data pribadi

Jenis *shot* yang digunakan untuk menampilkan dua objek atau tokoh dalam sebuah frame agar dapat membangun hubungan diantara keduanya.

2. Camera Angle (Sudut Kamera)

Menurut Dise (2016), Selain ukuran subjek dalam bingkai, jenis pemotretan juga dapat menunjukkan tempat kamera ditempatkan dalam kaitannya dengan subjek.

- *Eye Level*



Gambar IV.15: e1

Sumber: data pribadi

Pengambilan gambar dengan sudut kamera sejajar dengan mata denga objek.

- *Low Angle*



Gambar IV.18: Low Angle

Sumber: data pribadi

Pengambilan gambar yang memposisikan kamera lebih rendah dari objek atau subjek.

- *Frog Eye*



Gambar IV.19: Frog Eye

Sumber: Data pribadi

Merupakan bagian dari pengambilan gambar rendah (*low angle*), dengan meletakan kamera sejajar dengan alas.

- *Point of View*

Pengambilan gambar yang digunakan untuk menunjukan sesuatu melalui sudut pandang tokoh atau subjek.



Gambar IV.20: POV

Sumber: Data pribadi

IV.4.2.3 Dokumentasi Produksi



Gambar IV.21: BTS1

Sumber: Data pribadi



Gambar IV.22: BTS2

Sumber: Data pribadi



Gambar IV.23: BTS3

Sumber: Data pribadi



Gambar IV.24: BTS4

Sumber: Data pribadi

IV.4.3 Paska Produksi

Pada tahap ini, mulailah melakukan penyuntingan terhadap pada semua video yang sudah diambil pada tahap produksi, mulai dari *footage*, wawancara, hingga ekspedisi malam di SMAN 5 Bandung. Software yang digunakan dalam proses editing adalah Adobe Premiere CC 2018. Adobe Premier CC 2018 merupakan *software* yang digunakan untuk membuat, menyunting sebuah video. Pada proses menyunting, storyline digunakan sebagai panduan agar cerita dapat diurutkan dengan baik dan rapih sehingga adegan demi adegan berkaitan dan tidak membuat bingung karena tidak berkaitan. Selanjutnya menambahkan elemen tambahan video untuk memperkuat video dengan, teks agar proses penyampaian pesan melalui narasi atau suara dapat lebih baik. Menambahkan audio sebagai latar video agar dapat memberi kesan yang diinginkan dan dapat membuat video menjadi lebih dramatis.

IV.4.3.1 Memilih Wawancara

Dalam beberapa wawancara terpilih beberapa wawancara yang akan digunakan dalam film dokumenter ini, yaitu:

- Ketua Wisata Mistis Bandung
  Membahas mengenai kesimpulan dari kegiatan ekspedisi
- Anak Indigo dari Wisata Mistis Bandung
  Membahas mengenai apa saja sosok yang dilihatnya di dalam gedung
- Ahli Metafisika dari Wisata Mistis Bandung
  Membahas mengenai sosok yang ada di dalam gedung saat ekspedisi
- Pelajar

Wawancara mengenai *urban legend*

- Mahasiswa1

  Wawancara mengenai *urban legend*
- Mahasiswa2

  Wawancara mengenai *urban legend*
- Mahasiswa3

  Wawancara mengenai *urban legend*
- Penjaga Sekolah

  Wawancara mengenai kisah atau cerita di SMAN 5
- Penjaga Sekolah 2

  Wawancara mengenai kisah atau cerita di SMAN 5
- Warga sekitar SMAN 5

  Wawancara mengenai kisah atau cerita di SMAN 5
- Warga bandung

  Wawancara mengenai *urban legend*

IV.4.3.2 Editing Non digital

- **Editing Script**

Editing script adalah rancangan editing yang berisikan tabel dua kolom yang berisi audio dan video.

Tabel IV.2 : *Editing Script*

Sumber: Pribadi

Video	Audio
Opening video	*Backsound : Radio tuning*
Penjelasan awal: Teks	Sound effect : Typewriting
Footage kota Bandung Wide shot gedung sate Timelapse asia afrika Timelapse gasibu Timelapse gedung merdeka Timelapse awan bergerak	Backsound: Radionoise Narasi: Bandung merupakan salah satu kota di Indonesia yang memiliki banyak urban legend. Urban legend yang ada pun dikenal baik oleh masyarakat lokal maupun pendatang. Adanya sebuah urban

	legend di suatu tempat membuat tempat tersebut terkenal angker di masyarakat.
Footage tempat angker di bandung Wide shot lalan Siliwangi Wideshot SMAN 5 Bandung Wideshot Patung Pasto di Taman Maluku Wideshot Museum Pos Timelapse Jalan raya	Backsound: Radionoise Narasi: Adapun beberapa urban legend yang cukup terkenal di kota Bandung adalah hantu boneka siliwangi, hantu noni belanda Nancy
Wawancara dengan beberapa Warga Bandung	Backsound: Radionoise Sound effect: Typewriter Suara narasumer menjawab
Footage jalan raya	Backsound: Radionoise Dari sekian banyak urban legend yang populer di masyarakat, kami memilih satu yang cukup menarik untuk di bahas. Yaitu hantu noni belanda di SMAN 5 Bandung yang bernama Nancy
Footage SMAN 5 Bandung Midshot gerbang sekolah Midshot sekolah bagian depan Wideshot bagian depan SMAN5 SMAN3 Low angle gedung salah satu SMAN 5 Low angle langit-langit sekolah Midshot Lorong sekolah Midshot Jendela di dalam Midshot Aula utama Midshot Lorong gedung baru	Backsound: Radionoise Kami memilih urban legend ini karena sosok ikonik noni belanda dan tempat yang merupakan gedung peninggalan penjajahan belanda. Gedung sman5 sebagian besar bangunannya masih menggunakan arsitekstur bergaya belanda memiliki atap atap tinggi banyaknya ruangan dan lorong yang minim cahaya sehingga membuat suasana sekolah terlihat seram

Low angle tangga Midhsot lobby utama	Menurut cerita yang bereda di masyarakat, Nancy adalah seorang gadis belanda yang bunuh diri karena cintanya pada pribumi tidak di restui. Cerita ini konon terjadi pada saat SMAN 5 masih menjadi sekolah Belanda.
Point of View Bagian awal masuk sekolah: Tokoh utama berjalan dan menjelaskan cerita yang didengar dari penjaga. Bagian lorong sekolah Bagian lobby sekolah: Tokoh utama menjelaskan mengenai posisi mereka Tangga menuju aula utama: Tokoh utama menjelaskan bahwa ia dan tim akan naik ke atas. Aula utama: Tokoh utama menjelaskan tentang aula utama dan menceritakan apa yang didengarnya mengenai tempat tersebut Depan lorong: Tokoh utama dibuat lebih sensitif oleh ahli metafisika dari Wisata Mistis Lorong: Tokoh utama melakukan uji nyali dengan berjalan sendirian di lorong dan menjelaskan apa yang ia ketahui dan rasakan sepanjangan lorong.	*Backsound*: Radionoise Suara: Tokoh utama berbicara pada kamera

Aula utama: Tokoh utama bertemu dengan yang dan melakukan uji nyali kedua di aula utama	
Point of View Tokoh utama menjelaskan bahwa ia sudah berada diluar dan akan membahas ekspedisi dengan wawancara dengan anggota Wisata Mistis: Ahli meta fisika Anak Indigo Ketua	*Backsound*: Radionoise Suara: Tanya-Jawab
Wideshot jalan Belitung Wideshot jalan depan SMAN 5 Wideshot trotoar SMAN 5 Midshot Jendela SMAN 5	*Backsound*: I feel you sad Narasi: selama ekspedisi beberapa anggota kami mendapatkan gangguan kecil baik fisik dan mental, namun tidak ada yang membahayakan. dari ekspedisi ini kami mendapatkan kesimpulan bahwa walau terkadang ada beberapa sosok yang suka menampakan diri di gedung ini, namun sebenarnya mereka tidak mengganggu dan membayakan orang yang berada disekitar gedung ini.
Penutup : Teks Terlepas dari tentang benar atau tidaknya sebuah urban legend di masyarakat, masyarakat sesungguhnya tidak perlu takut dengan hantu (jin) karena manusia memang hidup berdampingan dengan jin, manusia cukup percaya	*Sound effect*: Typewriter

dan menghargai keberadaan mereka, maka merkea pun tidak akan mengganggu manusia.	

IV.4.3.3 Editing Digital

- **Metode *Editing***

Metode editing yang digunakan dalam perancangan ini adalah Point of View. Menurut Studiosini (2018), jenis *editing* video ini adalah teknik *editing* yang memfoukskan untuk membangun hubungan dengan tempat yang ada di video. Jadi satu dengan tempat yang lain diambil gambarnya. Sehingga pengambilan gambar memiliki *frame* lain di luar *frame* pengambilan gambar yang sedang diambil. Teknik pengambilan gambar ini biasanya digunakan untuk film bersubgenre *found footage*, beberapa program dan acara televisi. Teknik *editing* ini dibagi menjadi beberapa teknik, sebagai berikut:

- *Cross Cutting*

  Teknik ini merupakan teknik editing video yang memiliki satu paralel editing, namun dapat lebih dari duakejadian digabungkan dengan menggunakan pola bolak balik.
- *Cutting by Moment*

  Teknik yang digunakan untuk melakukan perpindahan gambar ketika ada suatu moment atau kejadian tertentu.
- *Cutting by Scene*

  Perpindahan gambar yang didasarkan adegan.
- *Cutting by Narration*

  Perpindahan gambar mengikuti narasi naskah atau narator.
- *Cutting by Rhythm*

  Perpindahan gambar mengikuti pada beat atau tempo musik, irama, ketukan atau biarama yang mengikuti adegan yang ada.

Teknik *editing* yang digunakan adalah pergabungan beberapa teknik Point of View yaitu, *cutting by moment, cutting narration, cutting by scene*. Setelah semua video dan skrip sudah dirancang dan disesuaikan maka barulah mulai melakukan editing

sesuai dengan *editing script* agar semuanya tersusun dengan baik. Berikut langkah proses editing:

1. Menggabungkan, menempatkan, dan melakukan *cut* gambar yang sudah diambil mengikuti *editing script*



Gambar IV.25: *Cut*

Sumer: data pribadi

2. Menambahkan suara yang dibutuhkan seperti narasi, *backsound, sound effect*



Gambar IV.26: Tambah Suara

Sumer: data pribadi

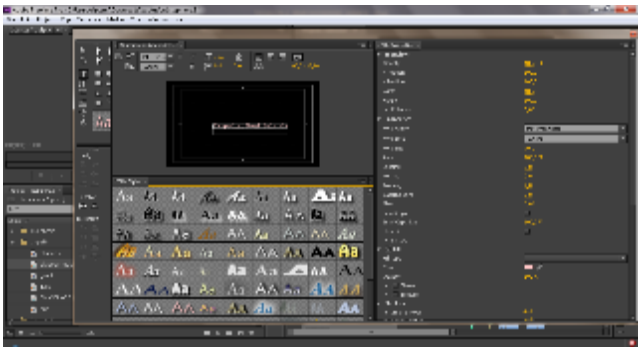
3. Melakukan *color grading*



Gambar IV.27: *Color Grading*

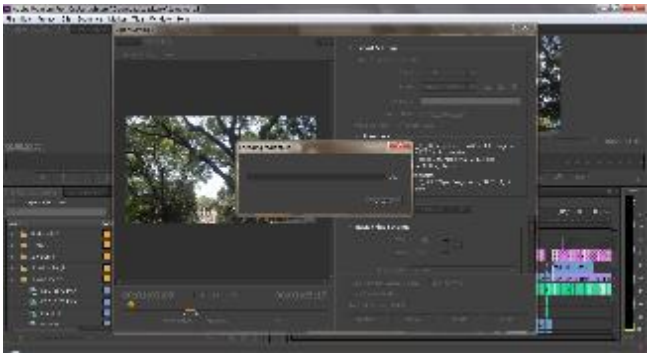
Sumer: data pribadi

4. Menambahkan efek dan teks sebagai pelengkap



Gambar IV.28: penambahan teks

Sumer: data pribadi



Gambar IV.29: proses rendering

Sumer: data pribadi

IV.2.1 Media Utama

Setelah tahap produksi selesai, maka video informasi ini akan *export* menjadi format video Mp4 (codec H.264). Format video Mp4 ini dapat diputar di berbagai media player dan device, hal ini dapat mempermudah khalayak sasaran untuk memutar video ini.

- Opening

  Menampilkan Judul Film



Gambar IV.30: Opening

Sumer: data pribadi

- *Scene* 1

  Menampilkan penjelasan apa itu *urban legend* melalui sebuah teks dengan efek ketikan.



Gambar IV.31: Scene1

Sumer: data pribadi

- *Scene* 2

  Menampilkan *footage* kota Bandung untuk memberi tahu bahwa film dokumenter ini berlokasi di Bandung. Dalam menampilkan *footage* Bandung ditampilkan tempat-tempat yang sangat mencirikan kota Bandung seperti Gedung Sate, Gasibu, Gedung Merdeka.



Gambar IV.32: Scene2

Sumer: data pribadi

- *Scene* 3

  Menampilkan beberapa tempat yang memiliki urban legend di bandung.



Gambar IV.33: Scene3

Sumer: data pribadi

- *Scene* 4

  Menampilkan wawancara pada warga bandung dengan menampilkan teks sebagai pertanyaan dan narasumber menjawab.



Gambar IV.34: scene4

Sumer: data pribadi

- *Scene* 5

  Menampilkan beberapa suasana jalan di bandung dan ditutup dengan matahari terbenam



Gambar IV.35: scene5

Sumer: data pribadi



Gambar IV.36: scene5.1

Sumer: data pribadi

- *Scene* 6

  Menampilkan suasan gedung sman 5 pada malam hari.



Gambar IV.37: Scene6

Sumber: Data pribadi

- *Scene* 7

  Menampilkan tokoh yang menjelaskan bahwa ia dan tim akan melakukan ekspedisi ditemani oleh Wisata Mistis Bandung.



Gambar IV.38 : scene7

Sumber: data pribadi

- *Scene* 8

  Menampilkan tokoh akan melakukan wawancaa dengan penjaga sekolah.



Gambar IV.39: scene8

Sumber: data pribadi

- *Scene* 9

  Menampilkan tokoh dan anggota tim memulai ekspedisi ke dalam SMAN 5.



Gambar IV.40: scene9

Sumber: data pribadi

- *Scene* 10

  Menampilkan tokoh dan tim sudah berada di lobi utama sekolah sman 3 dan

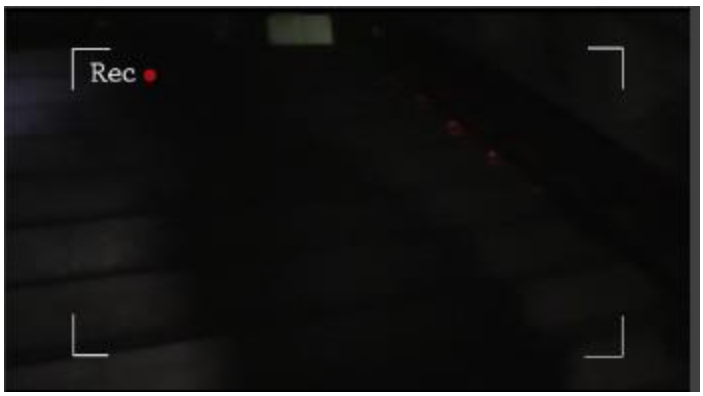


Gambar IV.41: scene10

Sumber: data pribadi

- *Scene* 11

  Menampilkan tokoh menaiki tangga menuju aula pertama

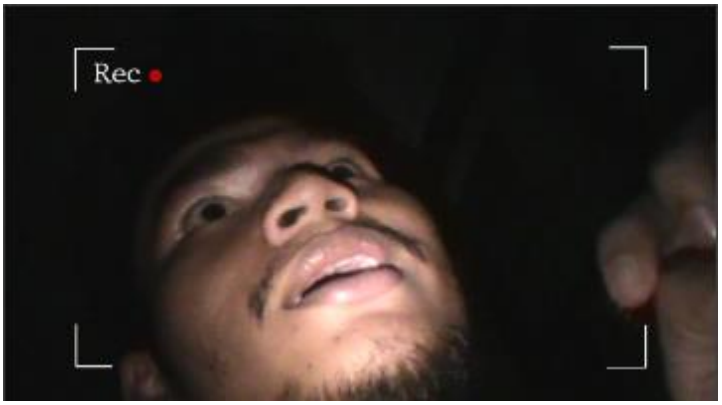


Gambar IV.42: scene11

Sumber: data pribadi

- *Scene* 12

  Tokoh utama melakukan uji nyali di lorong yang dianggap angker oleh penjaga sekolah.



Gambar IV.43: scene12

Sumber: data pribadi

- *Scene* 13

  Menampilkan tokoh utama melakukan uji nyali ke 2 di aula utama dengan berdiam diri sendirian.



Gambar IV.44: uji nyali3

Sumber: data pribadi

- *Scene* 16

  Menampilkan tokoh utama yang sudah menyesaikan ekspedisi dan melakukan wawancara dengan beberapa anggota komunitas Wisata Mistis Bandung.



Gambar IV.45: ahli metafisika

Sumber: data pribadi

- *Scene* 16

  Menampilkan suasana diluar sekolah

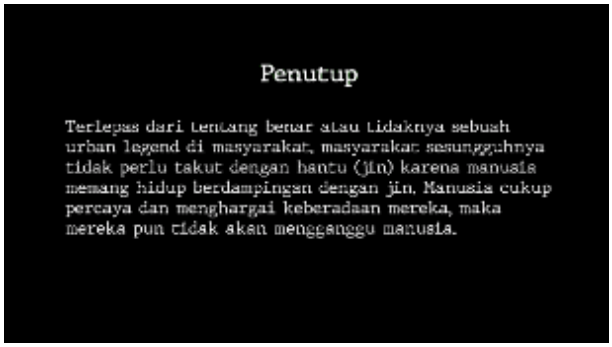


Gambar IV.46: scene16

Sumber: data pribadi

- *Scene* 17

  Menampilkan teks penutup yang berisi kesimpulan dari film dokumenter ini.



Gambar IV.47: scene17

Sumber: data pribadi



Gambar IV.48: *Cover* Kaset

Sumber: Data Pribadi



Gambar IV.49: *Cover* DVD

Sumber: Data Pribadi

IV.2.2 Media Pendukung

Media pendukung terbagi menjadi dua, yaitu bagian informasi dan promosi, dan tahap pengingat.

1. Bagian informasi/promosi

- Y-Banner



Gambar IV.50: Y-banner

Sumer: data pribadi

Elemen visual:

- Ilustrasi : Gambar gedung SMAN 5 di kegelapan, menampilkan 4 scene dalam film.
- *Title* : *Silent Footage: Urban Legend* Bandung, merupakan judul film di berwarna merah untuk menunjukan kesan seram
- Headline : Sebuah film dokumenter tentang *urban legend* di kota Bandung.
- Sub headline: Ekspedisi dalam mencari kebenaran
- *Footer:* Tanggal penayangan

Teknik produksi

- Material: Luster
- Ukuran: 80x180cm
- Teknis : Offset

- IG *Story*



Gambar IV.51: IGSTORY

Sumber: Data Pribadi

Elemen visual:

- Ilustrasi : Gambar aktor sedang memegang *handycam* di kegelapan
- *Title* : *Silent Footage: urban legend* Bandung, merupakan judul film di berwarna merah untuk menunjukan kesan seram
- Headline : Mencari bukti nyata, untuk menarik perhatian target audiens, bukti seperti apa yang ingin dicari.
- *Sub-headline:*Tonton sekarang, tepat di atas tulisan "geser ke atas" adalah jika khalayak sasaran tertarik maka khalayak sasaran bisa menggeser ke atas dan akan diarahkan secara langsung ke chanel Youtube dari Silent Footage.

Bentuk : Digital

Size : 1080 x 1920p

- Poster digital



Gambar IV.52: IG&FB

Sumber: Data Pribadi

Bentuk : Digital

Size : 800 x 800px

- *Teaser*



Gambar IV.56: T4

Sumber: Data Pribadi

Merupakan sebuah video berdurasi singkat yang bertujuan untuk menggoda atau membuat orang bertanya-tanya atas sebuah sebuah video atau film. Teaser merupakan media pendukung yang berperan sebagai promosi video sehingga khalayak sasaran tertarik dan memiliki rasa ingin tahu atas media utama.

- Poster



Gambar IV.57: poster

Sumber: data pribadi

Berikut elemen yang ada di dalam poster:

- Warna: warna hitam dan nuansa kelam digunakan untuk memberikan kesan malam, gelap, seram, dan penuh dengan misteri yang sesuai dengan media utama. Adanya empat buah garis disetiap sudut sehingga membuat sebuah bingkai, ditujukan untuk mengidentifikasikan sebuah kamera yang sedang merekam.
- Icon: Tiga buah *icon* media sosial ditambahkan untuk menunjukan dimana khalayak sasaran yang melihat poster tersebut dapat mencari film tersebut. Penempatan tiga buah *icon* pada bagian bawah layout karena setelah melihat subjek/objek utama pada poster, barulah saat yang tepat khalayak akan tertarik dan mencari tahu dimana mereka bisa melihat atau mendapatkan informasi lebih lanjut tentang media utama.

Teknis produksi:

- Material : Art Paper 150gsm, laminating Dope
- Ukuran : 29.7 x 42.0 cm
- Teknis : offset

2. Bagian pengingat

- Kupluk



Gambar IV.58: Kupluk
Sumber: data pribadi

Teknis Produksi

- Material : Kain rajut
- Ukuran : M

- Teknis : *Plastisol transfer printer*

- *T – Shirt*



Gambar IV.59: *T-shirt*

Sumber: data pribadi

Teknik produksi:

- Material : Cotton Combad 30s
- Ukuran : Medium
- Teknis : *Plastisol transfer printer*

- Senter Led



Gambar IV.60*:* Senter LED

Sumber: data pribadi

Teknis produksi:

- Material : PVC
- Ukuran : 10x2,3cm

- Teknis : Grafir

- Korek api



Gambar IV.61: Korek

Sumber: data pribadi

Teknik produksi:

- Material : Chrome
- Ukuran : Medium
- Teknis : Grafir

- Botol Minum



Gambar IV.62: Botol Minum

Sumber: data pribadi

Memo bottle adalah sebuah botol minuman dengan bentuk yang unik, saat ini botol minuman seperti ini sedang populer dikalangan anak muda.

Teknis Produksi:

- Jenis Botol : Memo Bottle
- Material : Plastik
- Warna : Hitam (transparan)

- *Notebook*



Gambar IV.63: *Notebook*

Sumber: data pribadi

Teknis Produksi:

- Material cover : Alkasia, laminating dof
- Kertas : 100gr
- Ukuran : 14,8 x 21,0 CM
- Teknis produksi : Digital Print

- Pulpen



Gambar IV.64: Pulpen

Sumber: data pribadi

Teknis Produksi:

- Material : Stainless steel
- Warna : Hitam
- Teknis : Grafir

- Tote Bag



Gambar IV.65: *tote bag*

Sumber: data pribadi

Tekniks Produksi:

- Material : Blacu
- Ukuran : 32 x 40 cm
- Teknis : Plastisol transfer digital

- Sticker



Gambar IV.66: logo

Sumber: data pribadi

Logo dari film yaitu *Silent Footage*: *Urban Legend* Bandung

- Material : Chromo, laminating dof
- Ukuran : Diameter 5,5 cm
- Teknis : Digital print

- Gantungan Kunci



Gambar IV.67: ganci

Sumber: data pribadi

Logo dari film yaitu *Silent Footage*: *Urban Legend* Bandung

- Material : Chromo, laminating dof
- Ukuran : Diameter 5,5 cm
- Teknis : Digital print