BAB IV MEDIA & TEKNIS PRODUKSI

IV. 1 Media Utama

Proses perancangan media utama berupa video informasi. Digunakan sebagai media informasi tentang *self-injury*. Media video informasi menggunakan visual gambar yang bergerak mengenai penyebab *self-injury* dan perilaku dari *self-injury*. Agar video informasi lebih terlihat menarik maka menggunakan *element* visual yang sesuai dengan khalayak sasaran. Video informasi ini diharapkan dapat memberikan informasi secara menarik sehingga dapat dimengerti oleh khalayak sasaran dan dapat mudah memahami pesan informasi yang ingin disampaikan. Video informasi ini berjudul "Suka Melukai Diri Sendiri*"*, adapun spesifikasi media utama berupa:

- Durasi

  Durasi yang digunakan sudah cukup untuk memberikan informasi yang lengkap terkait dengan video infomasi tentang *self-injury*
- Format Audio: Mp3

  Format mp3 digunakan untuk menjaga hasil suara yang tetap baik serta banyak media audio *player* yang mendukung format ini.
- Format Video: Mp4 (*code*c.H.264)

  Format Mp4 dalam (*codec*.H.264) digunakan untuk menjaga hasil video tetap jernih dan merupakan *stardart* format dalam video serta banyak media *player* yang mendukung.
- *Preset*: *High Bitrate*

  Untuk menampilkan gambar lebih besar serta detail gambar terlihat lebih jernih.

IV.1.1 Teknis Produksi Media

Pembuatan media visual berupa video informasi dibutuhkan beberapa *software* dan *hadware* untuk membantu proses membuat video informasi pada saat pengambilan gambar dan proses *editing*.

1. Peralatan *Hadware*
   - Kamera DSLR

Kamera DSLR merupakan salah satu kamera pendukung untuk melakukan rekam visual gambar gerak dalam proses pembuatan video informasi tentang *self-injury*.

- Canon EOS 6D

  Dalam proses pembuatan video informasi *self-injury* menggunakan kamera Canon EOS 6D. Kamera ini dijadikan sebagai kamera utama dalam pengambilan dan perakaman visual gambar.



Gambar IV.1 Kamera Canon EOS 6D
Sumber: Data Pribadi

- Canon EOS 60D

  Dalam proses pembuatan video informasi *self-injury* menggunakan kamera Canon EOS 6D. Kamera ini dijadikan sebagai kamera kedua dalam pengambilan dan perakaman visual gambar dengan *angle* yang berbeda dari kamera utama.



Gambar IV.2 Kamera Canon 60D
Sumber: Data Pribadi

- Lensa Canon EF series 17-40 mm f/4.0L USM dan Lensa Canon EF 50mm f/1.8 STM.

  Lensa yang digunkan untuk mengambil *angle* yang sesuai dengan kebutuhan dalam menagkap visual gambar saat dilapangan. Lensa ini memberikan pemandangan yang cukup luas dan memberikan kejernihan pada gambar visual.



Gambar IV.3 Lensa Canon EF series 17-40 mm f/4.0L USM
Sumber: Data Pribadi

- Lensa Canon EF 50mm f/1.8 STM.

  Lensa yang digunkan untuk mengambil *angle* yang sesuai dengan kebutuhan dalam menangkap visual gambar saat dilapangan. Lensa ini memberikan pemandangan yang cukup sempit dan hanya tertuju kepada satu titik seperti detail objek.



Gambar IV.4 Lensa Canon EF 50 mm f/1.8 STM
Sumber: Data Pribadi

- Tripod Excell Motto 2830

  Tripod merupakan alat untuk menahan beban kamera agar pengambilan gambar lebih stabil pada kamera utama.



Gambar IV.5 Tripod Excell Motto 2830
Sumber: Data Pribadi

- Tripod Excell Somita ST 3520

  Tripod merupakan alat untuk menahan beban kamera agar pengambilan gambar lebih stabil pada kamera kedua.



Gambar IV.6 Tripod Somita ST 3520
Sumber: Data Pribadi

- Gowe 40” 100cm Track Dolly Slider Raill

  Slider digunakan untuk memberikan *movement* kamera lebih lembut dan lebih stabil.



Gambar IV.7 Gowe 40” 100cm Track Dolly Slider Raill
Sumber: Data Pribadi

- Komputer

  Komputer merupakan suatu perangkat eloktronik yang digunakan untuk menyimpan dan mengolah data. Hasil data yang sudah direkam diolah atau *editing* menggunakan perangkat elektronik ini.



Gambar IV.8 Komputer
Sumber: Data Pribadi

2. Peralatan *Sofware*
    - Adobe Primer CC

      Digunakan sebagai *editing* video serta untuk memasukkan berbagai kebutuhan *element* video seperti *voiceover, subtitle, color grading*, transition *effect* dan hingga *finishing.*
    - Adobe Photoshop CC

      Digunakan sebagai *editing* media pendukung dan manual book, karena lebih mempermudah memberikan variasi *effect* gambar lebih lengkap serta hasil *editting* dalam format jpg berkualitas bagus.
    - Adobe Audition CC

      Digunakan sebagai *editing mastering* pada suara *voiceover*. *Sofware* Audition ini dapat menjernihkan suara yang memiliki *noise* pada *voice over*.

IV.1.2 Pra Produksi

Sebelum pada tahapan produksi, telah ditentukan ide dan serta melakukan riset lapangan maupun wawancara terhadap ahli psikolog. Kemudian membuat *Storyline* dan *storyboard* untuk mempermudah pekerjaan dalam pembuatan video informasi.

IV.1.3 Produksi

Setelah tahapan pra produksi telah selesai dilakukan, maka masuk ketahapan produksi dengan peralatan maupun perlengkapan yang sudah disediakan dan melakukan *take shot* ke tempat yang telah ditentukan.

IV.1.3.1 Tahap Pengambilan Gambar

Tahap pengambilan gambar yang dilakukan mengacu kepada *storyboard*, namun saat dilapangan kemungkinan melakukan improvisasi pada pengambilan gambar bertujuan untuk opsional pada proses *editing*.

- ***Close Up***

  Shot yang dominan lebih dekat dengan objek dan menjadikan titikan fokus pada pengelihatan. Pengambilan ini dilakukan dari atas kepala hingga ke bahu.



Gambar IV.9 *Close Up*
Sumber: Data Pribadi

- ***Long Shot***

  Shot dengan jarak jauh yang menampilkan pandangan yang luas, dari atas kepala hingga dibawah telapak kaki atau dari keseluruhan objek terlihat.



Gambar IV.10 *Long Shot*
Sumber: Data Pribadi

- ***Medium Long Shot***

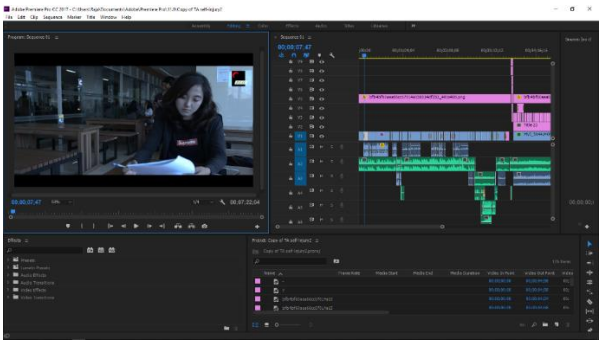
  Shot dengan jarak jauh yang menampilkan pandangan yang tidak begitu luas, dari atas kepala hingga ke pinggang tubuh.



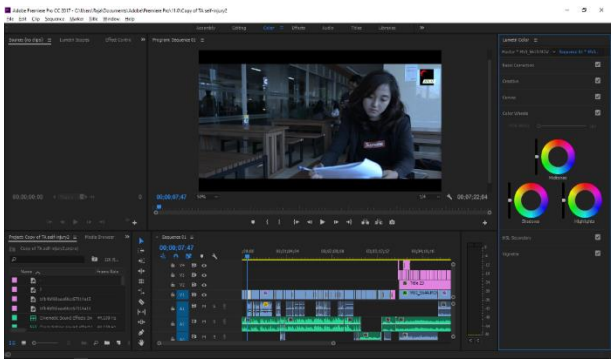
Gambar IV.11 *Medium Long Shot*
Sumber: Data Pribadi

IV.1.4 Paska Produksi

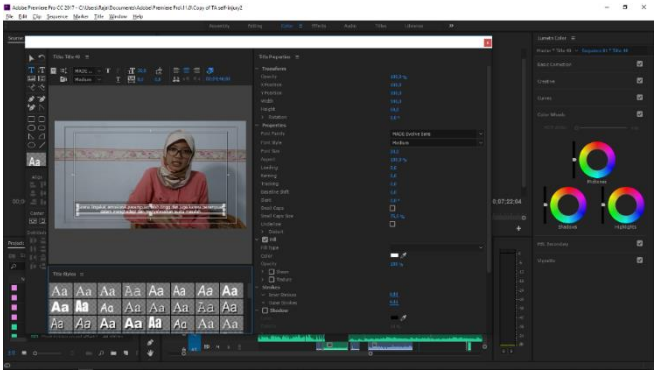
Setelah dilakukan produksi langkah selanjutnya ke proses *editing* hingga *finishing* dengan menggunakan *software* Adobe Primer CC sebagai pendukung dalam tahap pengolahan video informasi.



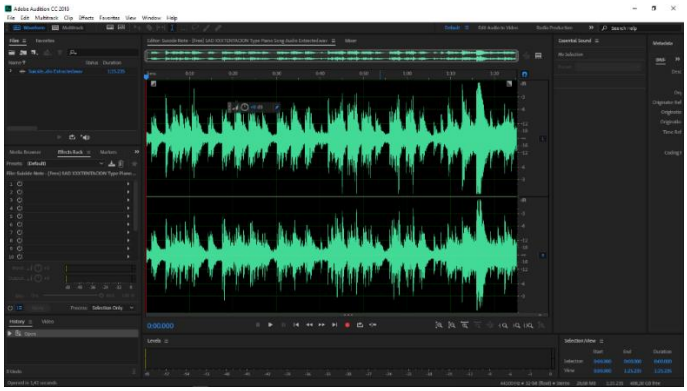
Gambar IV.12 Penataan & Pemotongan Video
Sumber: Data Pribadi



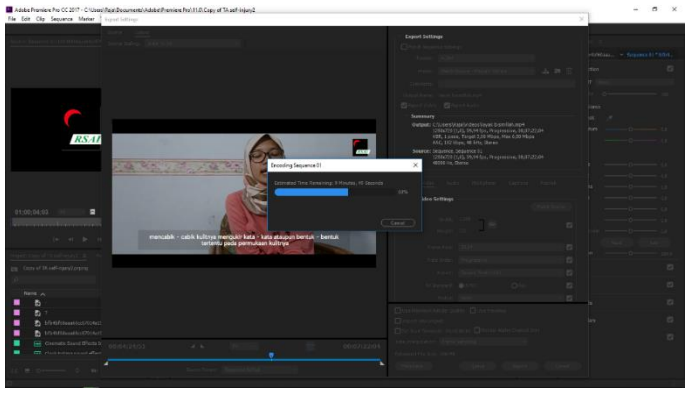
Gambar IV.13 Prose *Color Grading*
Sumber: Data Pribadi



Gambar IV.14 *Subtitle*
Sumber: Data Pribad



Gambar IV.15 Proses Audio
Sumber: Data Pribadi

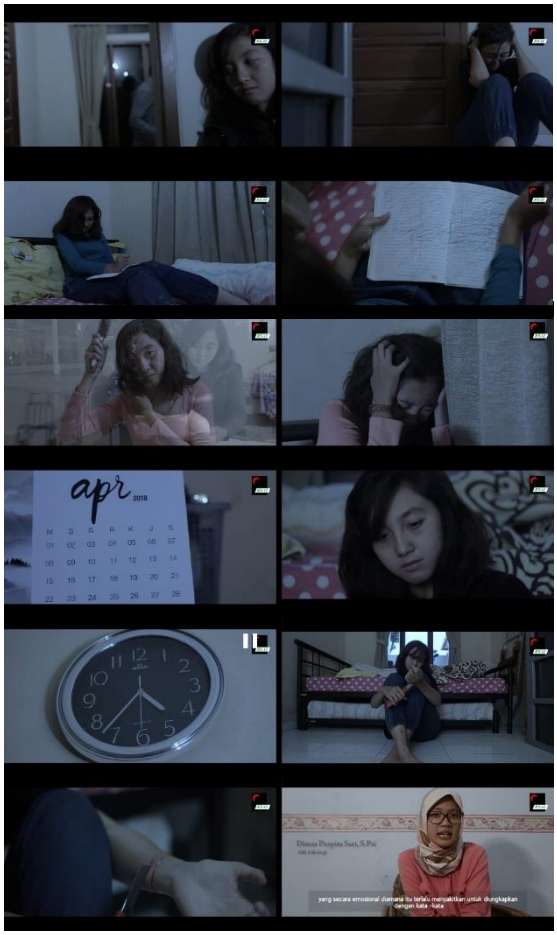


Gambar IV.16 Prose *Rendering*
Sumber: Data Pribadi

IV.1.5 Media Utama

Setelah tahap produksi selesai, maka video informasi menghasilkan dengan ukuran video 1280x720 format Mp4 (codec.H.264) *high bitrate* untuk menghasilkan kualitas gambar yang lebih baik dan terlihat lebih jelas. Format Mp4 ini juga mendukung banyak media *player* sebagai pemutar video.





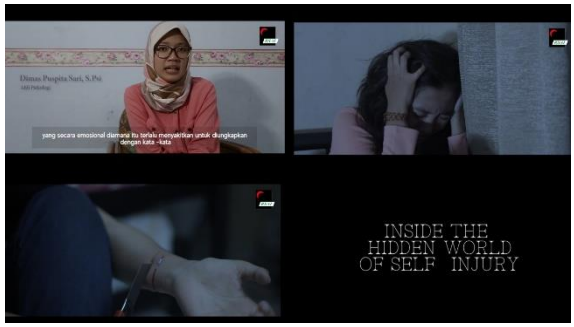
Gambar IV.17 Media Utama
Sumber: Data Pribadi

IV.1 Media Pendukung

- *Teaser*

  Teaser video merupakan media informasi yang menampikan cuplikan singkat dari video. Video *teaser* yang berdurasi kurang lebih dari 1 menit dengan ukuran 1280 x 720 yang memiliki format video H.264 MPEG-4 atau MP4 *medium bitrate*



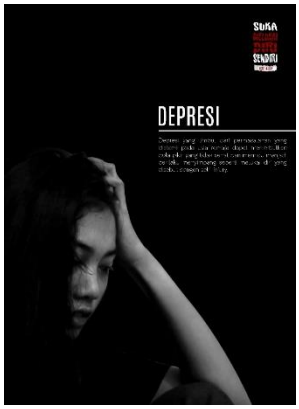


Gambar IV.18 *Teaser*
Sumber: Data Pribadi

- Poster

  Poster merupakan peraduan antara gambar atau tulisan bertujuan untuk memberikan informasi. Poster ini dapat dipasang majalah dinding rumah sakit agar pesan informasi dapat tersampaikan kepada khalayak sasaran.

  Material : *Art Paper* 150gsm
  Ukuran : A3 (29,7cm x 42cm)
  Teknis : *Offset*



Gambar IV.19 Poster
Sumber: Data Pribadi

- *T-Shirt*

  T-shirt merupakan media yang sering digunakan sebagai identitas dari suatu pesan yang ingin disampaikan. Media ini juga dapat dijadikan *doorprize*

pada khalayak saran yang diinginkan. Media ini dapat dibagikan untuk yang berkonsultasi atau para pasien di rumah sakit.

Material : Cotton Combad 30s
Ukuran : Medium
Teknis : *Offset*



Gambar IV.20 *T-Shirt*
Sumber: Data Pribadi

- Jam Dinding

Jam dinding merupakan alat sebagai penghitung waktu dalam beraktifitas. Selain itu juga jam dinding sebagai media untuk memberikan identitas diri dari media informasi yang disampaikan kepada khalayak sasaran. Media ini dapat dibagikan untuk yang berkonsultasi atau para pasien di rumah sakit.

Material : *PVC*
Ukuran : 19cm x 19cm
Teknis : *Offset*



Gambar IV.21Jam Dinding
Sumber: Data Pribadi

- Gantungan Kunci

  Gantungan kunci merupakan media yang sering digunakan sebagai media yang menunjukkan suatu identias media informasi. Media ini banyak digunkan karena lebih praktis dan lebih efisien. Selain itu juga dapat digunakan sebagai *doorprize* terhadap khalayak sasaran.

  Material : Akrilik
  Ukuran : 10cm x 10 cm
  Teknis : *Offset*



Gambar IV.22 Gantungan Kunci
Sumber: Data Pribadi

- Stiker

  Stiker merupakan media yang sering digunakan sebagai media yang menunjukkan suatu identias media informasi. Media ini banyak digunakan karena lebih praktis dapat ditempalkan dimana saja. Media ini dapat dibagikan untuk yang berkonsultasi atau para pasien di rumah sakit.

  Material : Kertas *Stiker vinyl*
  Ukuran : 10cm x 10 cm
  Teknis : *Offset*



Gambar IV.23 Gantungan Kunci
Sumber: Data Pribadi

- *X - Banner*

  Media *x banner* berguna sebagai media untuk menarik perhatian khalayak sasaran untuk mengetahui isi dari pesan media utama.

  Material : Luster
  Ukuran : 160cm x 60 cm
  Teknis : Cetak *Digital*



Gambar IV.24 X - Banner
Sumber: Data Pribadi

- Buku Catatan

  Merupakan catatan sebagai pengingat dan untuk kegitan sehari-hari atau dapat digunakan sebagai buku catatan harian untuk mengisi waktu luang

kosong. Media ini dapat dibagikan untuk yang berkonsultasi atau para pasien di rumah sakit.

Material : Kertas
Ukuran : 14cm x 21 cm
Teknis : *Offset*



Gambar IV.25 Buku Catatan
Sumber: Data Pribadi

- *Tote Bag*

  Tote bag merupakan suatu media yang sering digunakan dalam sehari-hari menjadikan identitas dari media utama. *Tote bag* ini juga dapat digunakan sebagai pengangkut barang bawaan untuk bepergian. Media ini dapat dibagikan untuk yang berkonsultasi atau para pasien di rumah sakit.

Material : Kanvas
Ukuran : 29,2cm x 22cm
Teknis : *Offset*



Gambar IV.26 *Tote Bag*
Sumber: Data Pribadi

- Pin

  Media pin dapat berguna sebagai hiasan untuk tas, jaket *jeans* dan lain – lain. Dengan media ini khalayak sasaran dapat sekilas mengetahui maksud dan tujuan dari media utamanya. Media ini dapat dibagikan untuk yang berkonsultasi atau para pasien di rumah sakit.

  Material : Kaleng
  Ukuran : 5cm x 5cm
  Teknis : *Offset*



Gambar IV.27 Pin
Sumber: Data Pribadi