

## BAB IV. MEDIA DAN TEKNIK PRODUKSI

### IV.1 Teknik Produksi

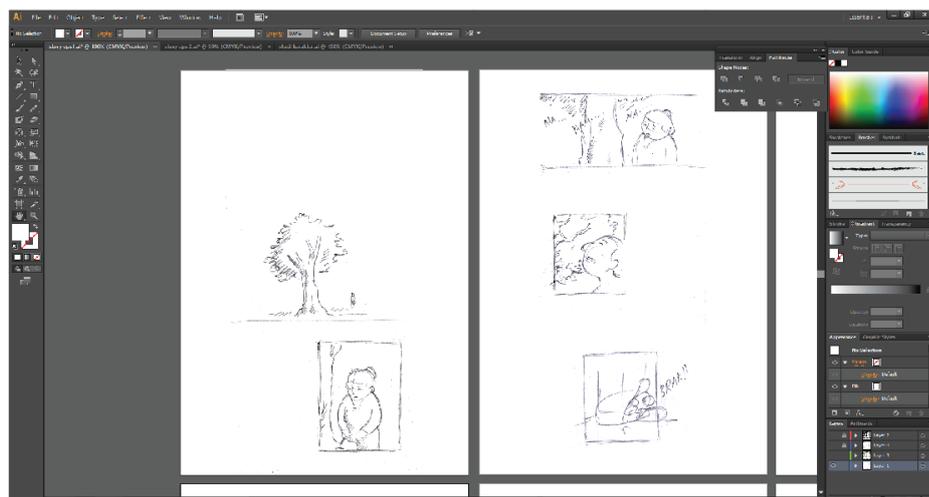
Teknik produksi untuk perancangan media utama dan media pendukung dari cerita rakyat Sandekala ini memiliki teknik yang sama pada proses perancangannya dari pembuatan cerita, sketsa, ilustrasi digital, serta teknik pewarnaan digital. Tahapan dalam teknik produksi ini adalah pra produksi, produksi, dan paska produksi.

#### IV.1.1 Pra Produksi

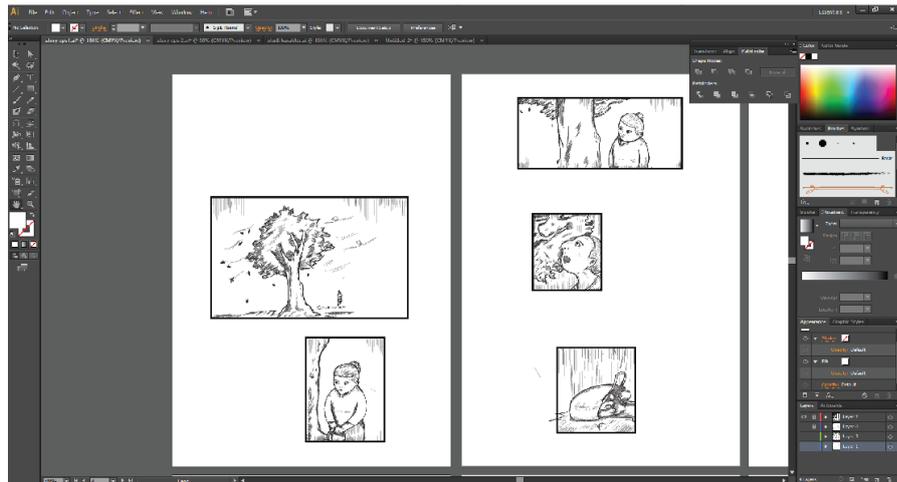
Proses pra produksi adalah proses dalam tahapan awal pembuatan cerita dalam perancangan media yang akan dibuat, dengan mengumpulkan data cerita maka tahap pertama adalah membuat *storyline*, setelah proses *storyline* maka dibuatlah storyboard untuk merealisasikan cerita, kemudian proses *line art/tracing digital*, *coloring*, dan *layouting*.

#### IV.1.2 Produksi

Tahap produksi adalah proses pembuatan dari sketsa menjadi teknik digital untuk membuat ilustrasi maupun latar suasana, dengan teknik penggambaran digital menggunakan brush pada aplikasi Adobe Illustrator.

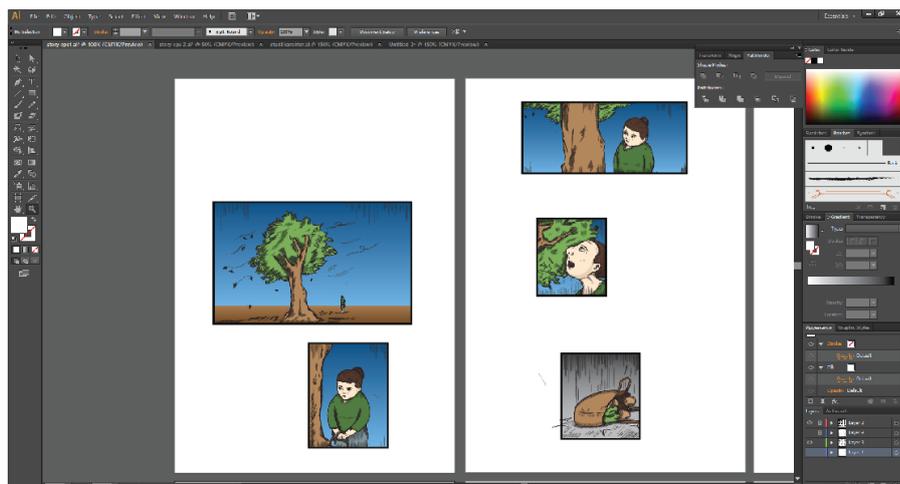


Gambar IV.1 Sketsa Karya  
Sumber: Dokumen Pribadi (2019)



Gambar IV.2 *Line art* Karya  
Sumber: Dokumen Pribadi (2019)

Dibuatlah sketsa karya menggunakan *tools brush* yang bertujuan mempertajam dan memperjelas adegan pada komik.



Gambar IV.3 *Coloring* karya  
Sumber: Dokumen Pribadi (2019)

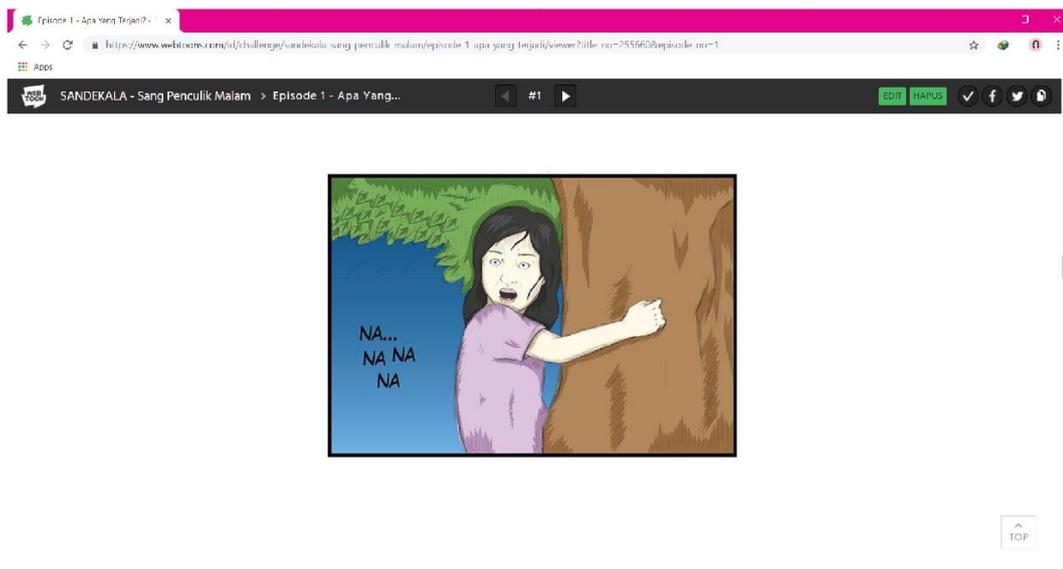
Setelah sketsa, maka dilanjutkan dengan proses *coloring* dengan menggunakan *pen tool* dengan menggunakan tipe warna RGB pada aplikasi Adobe Illustrator dikarenakan komik berupa *digital*.



Gambar IV.4 Hasil Akhir Karya  
Sumber: Dokumen Pribadi (2019)

Setelah proses *coloring*, maka hasil akhir dari halaman komik digital ini diberi teks percakapan dan siap untuk di *upload* kedalam LINE *Webtoon*.

### IV.1.3 Paska Produksi



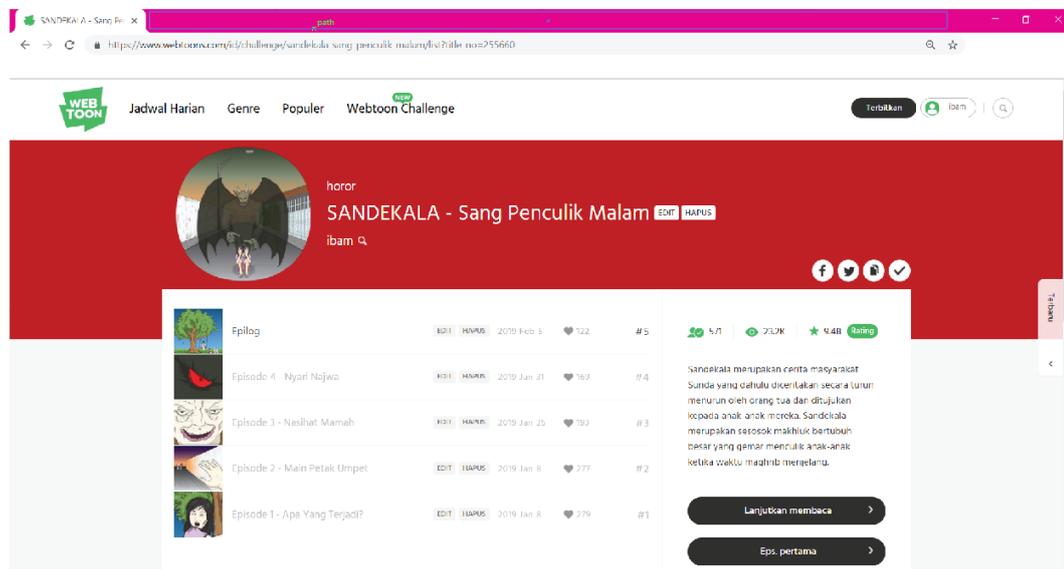
Gambar IV.5 Paska Produksi Komik Digital  
Sumber: Dokumen Pribadi (2019)

Tahap terakhir adalah paska produksi yang telah melalui beberapa tahapan, tahap ini menjadi sebuah karya komik digital *Webtoon* yang siap untuk dipublikasikan kepada masyarakat umum.

## IV.2 Konsep Media dan Desain

### IV.2.1 Media Utama

Dalam perancangan komik digital *Webtoon* ini memiliki alur cerita yang dikembangkan dan disesuaikan berdasarkan cerita rakyat yang akan diberitahukan kepada masyarakat tentang pesan moral yang terkandung didalam ceritanya. Kemudian dirancang menjadi 5 episode dengan alur cerita mundur dalam komik digital ini. Ditambah dengan gaya ilustrasi yang realis bertujuan menarik perhatian dari pembaca komik *Webtoon* dari kalangan anak-anak maupun pelajar lainnya. Komik digital yang mengangkat tentang cerita rakyat Sandekala ini memiliki judul Sandekala Sang Penculik Malam dalam *platform Webtoon* ini yang dimana menceritakan tentang sesosok makhluk yang dikenal dengan nama Sandekala yang gemar menculik anak-anak dikala *maghrib* menjelang.



Gambar IV.6 *Webtoon* Sandekala Sang Penculik Malam  
Sumber: Dokumen Pribadi (2019)

#### **IV.2.2 Media Pendukung**

Didalam media pendukung dilakukan proses perancangan sama halnya dengan proses perancangan media utama, dengan teknik digital untuk membuat desain dan ilustrasinya, serta menggunakan tipografi yang sudah ditentukan disetiap media pendukung.

Media pendukung ini bertujuan untuk memberi informasi yang lebih singkat kepada target audiens tentang cerita rakyat Sandekala. Dengan dibuatnya media pendukung ini diharapkan target audiens menjadi tertarik dengan perancangan ini dan dapat menerima informasi.

- **Poster *Online* & Cetak**

Media poster online merupakan sebuah media informasi berupa poster digital yang akan dipublikasikan melalui akun media sosial seperti Facebook, Instagram, ataupun Twitter yang dimana tentunya sudah banyak anak-anak yang menggunakan sosial media sebagai alat komunikasi pada zaman digital saat ini.

Media informasi poster ini juga akan dicetak menggunakan kertas *art papper* dengan ukuran A4 dan akan ditempelkan pada mading-mading sekolah untuk dijadikan daya tarik tambahan serta sarana penyampaian informasi untuk masyarakat khususnya anak-anak. Karena poster cetak adalah media yang cukup efektif untuk menarik perhatian dari target audiens.

Dalam perancangan *layout* poster ini hanya menampilkan tipografi judul dari komik digital Sandekala Sang Penculik Malam serta pemberitahuan mengenai tanggal dari terbitnya komik digital ini dengan tambahan dimana komik digital ini terbit dan tambahan penambahan akun media sosial agar target audiens dapat mencari tahu tentang informasi komik digital ini. Untuk visualisasi dari poster ini hanya menampilkan sosok dari Sandekala yang akan menculik seorang anak kecil dikala malam mulai menjelang, dengan

*background* yang diambil dari salah satu tempat dimana referensi lokasi didapatkan untuk komik digital ini, ditambah dengan *background* warna gradasi hijau ke jingga, warna hijau dipilih karena memberikan kesan horor dan menegangkan dalam poster ini, dan warna jingga dipilih dengan tujuan memberikan informasi bahwa sosok Sandekala muncul disaat langit mulai berwarna jingga tandanya *maghrib* mulai menjelang.



Gambar IV.7 Poster Sandekala  
Sumber: Dokumen Pribadi (2019)

Format Media

Ukuran : A4 (21cm X 29.7cm)

Material : *Art Paper* + Laminasi

Teknik Produksi : *Digital Printing*

- **Gantungan Kunci**

Media pin merupakan media pendukung yang dapat digunakan dimana saja yang tentunya sangat efektif dalam penyebaran informasi dari cerita rakyat Sandekala. Bahan akrilik dipilih karena memiliki bahan yang kuat dan tahan lama serta mudah untuk dibentuk.

Dalam perancangan visual media gantungan kunci ini adalah hanya mengambil bagian kepala dari sosok Sandekala tersebut dengan tujuan untuk menciptakan kesan horor yang diambil dari raut muka atau ekspresi muka dari sosok tersebut dan agar lebih efisien dalam visual yang dibuat hanya dengan ukuran 6cm untuk media ini dibandingkan jika dibuat seluruh badan dari sosok Sandekala tersebut.



Gambar IV.8 Gantungan kunci Sandekala  
Sumber: Dokumen Pribadi (2019)

Format Media

Ukuran : 6.5cm X 6cm

Material : Akrilik

Teknik Produksi : *Digital Printing*

- **Stiker**

Sama halnya dengan gantungan kunci, media pendukung stiker dapat digunakan dimana saja, sehingga sangat efektif digunakan untuk menyampaikan informasi kepada target audiens.

Dalam perancangan visual media stiker ini terdapat dua visual yang dibuat yang pertama hanya mengambil bagian kepala dari sosok Sandekala tersebut dengan tujuan untuk menciptakan kesan horor yang diambil dari raut muka atau ekspresi muka dari sosok Sandekala tersebut, yang kedua hanya memainkan tipografi dari judul komik digital ini yaitu Sandekala Sang Penculik Malam.



Gambar IV.9 Stiker cetak Sandekala  
Sumber: Dokumen Pribadi (2019)

Format Media

Ukuran : 6cm X 6.5cm & 10.5cm X 3cm

Material : Kertas Stiker *Vinyl* + Laminasi

Teknik Produksi : *Digital Printing*

- **Stiker *Cutting***

Dalam perancangan visual media stiker *cutting* ini adalah hanya mengambil bagian khas mata merahnya dari sosok Sandekala tersebut dengan tujuan untuk menciptakan kesan horor dan tajam seperti sedang dimata-matai oleh sosok tersebut. Media pendukung stiker *Cutting* ini dipilih karena dapat digunakan dimana saja, sehingga sangat efektif digunakan sebagai media informasi dari Sandekala itu sendiri. Dengan dipilihnya media stiker *cutting* ini dengan bahan *replective* akan memberikan kesan menyala pada visual mata yang dibuat.



Gambar IV.10 Stiker *Cutting* Sandekala  
Sumber: Dokumen Pribadi (2019)

Format Media

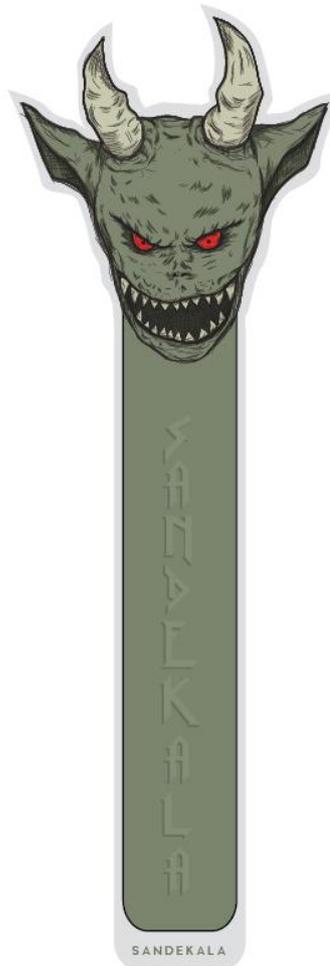
Ukuran : 10cm X 4cm

Material : *Replective*

Teknik Produksi : *Cutting*

- **Bookmark**

Dalam perancangan visual media pendukung bookmark ini hanya menggunakan visual bagian kepala dari sosok Sandekala tersebut dengan tujuan untuk menciptakan kesan horor yang diambil dari raut muka atau ekspresi muka dari sosok Sandekala tersebut, dengan tambahan memainkan tipografi dari Sandekala untuk mempertegas informasi yang akan disampaikan. Media pendukung pembatas buku atau *bookmark* sangat efisien digunakan untuk target audiens pada kalangan pelajar.



Gambar IV.11 *Bookmark* Sandekala  
Sumber: Dokumen Pribadi (2019)

Format Media

Ukuran : 18cm X 6cm

Material : *Art Paper*

Teknik Produksi : *Digital Printing*

- **Sticky Notes**

Dalam perancangan visual media pendukung *Sticky Notes* ini menggunakan visual setengah perawakan sosok Sandekala yang sedang memegang sebuah batu nisan dan tambahan tipografi Sandekala untuk memperjelas informasi serta dengan tujuan memberikan kesan horor dan menakutkan yang ditampilkan kepada target audiens. Media ini dipilih sebagai media promosi dari cerita rakyat Sandekala ini.



Gambar IV.12 *Sticky Notes* Sandekala  
Sumber: Dokumen Pribadi (2019)

Format Media

Ukuran : 19.2cm X 18.9cm

Material : Kertas Stiker *Vinyl* + Laminasi

Teknik Produksi : *Digital Printing*

- **Kalendar**

Dalam perancangan visual media pendukung kalendar duduk ini menggunakan visual setengah perawakan sosok Sandekala yang sedang memegang sebuah batu nisan dan tambahan tipografi Sandekala untuk memperjelas informasi serta dengan tujuan memberikan kesan horor dan menakutkan yang ditampilkan kepada target audiens, dengan tambahan dudukan berbahan kayu agar memberikan informasi bahwa Sandekala dapat muncul disekitar pohon besar. Kalendar duduk adalah media yang sering digunakan masyarakat, tentunya dengan memilih media ini akan mudah untuk promosi kepada masyarakat.



Gambar IV.13 Kalendar Sandekala  
Sumber: Dokumen Pribadi (2019)

Format Media

Ukuran : 32cm X 29cm

Material : Art Paper + Laminasi

Teknik Produksi : *Digital Printing*

- **T-shirt**

Dalam perancangan visual media pendukung *T-shirt* ini menggunakan visual sosok Sandekala yang ingin menculik seorang anak disaat *maghrib* menjelang dan tambahan tipografi Sandekala Sang Penculik Malam untuk memperjelas informasi yang ditampilkan kepada target audiens. Media *T-shirt* berfungsi sebagai tempat mempromosikan cerita rakyat Sandekala ini dengan ilustrasi yang lebih dominan, sehingga ketika memakai *T-shirt* ini diharapkan masyarakat menjadi lebih tertarik akan cerita rakyat lainnya yang tersebar di masyarakat.



Gambar IV.14 *T-shirt* Sandekala  
Sumber: Dokumen Pribadi (2019)

Format Media

Ukuran : *All size*

Material : *Combed 30s*

Teknik Produksi : *Print DTG (Direct To Garment)*

- **X-Banner**

Dalam perancangan visual media pendukung X-Banner ini menggunakan visual sosok Sandekala yang ingin menculik seorang anak disaat *maghrib* menjelang dan tambahan tipografi judul pada komik digital ini Sandekala Sang Penculik Malam dengan tambahan pemberitahuan bahwa komik ini telah terbit dan sedikit penjelasan mengenai Sandekala untuk memperjelas informasi yang ditampilkan kepada target audiens. Media *X-Banner* berfungsi untuk memberikan informasi melalui gambar dan judul serta pengenalan karakter dalam cerita masyarakat Sandekala dalam komik digital ini, serta memberitahu bahwa telah terbit cerita rakyat Sandekala yang dapat diakses di LINE *Webtoon*.



Gambar IV.15 *X-Banner* Sandekala  
Sumber: Dokumen Pribadi (2019)

Format Media

Ukuran : 60cm X 160cm

Material : Luster

Teknik Produksi : *Digital Printing*

- **Lampu Tidur**

Dalam perancangan visual media pendukung lampu tidur ini hanya menggunakan visual bagian kepala dari sosok Sandekala tersebut dengan tujuan untuk menciptakan kesan horor yang diambil dari raut muka atau ekspresi muka dari sosok Sandekala tersebut, Lampu tidur sangat cocok digunakan untuk target audiens anak-anak karena anak-anak sangat menyukai *merchandise* yang unik.



Gambar IV.16 Lampu Tidur Sandekala  
Sumber: Dokumen Pribadi (2019)

Format Media

Ukuran : 35cm X 28cm

Material : Fiber + Sticker

Teknik Produksi : *Cutting + Digital Printing*

- **Bantal**

Dalam perancangan visual media pendukung bantal ini hanya menggunakan visual bagian kepala dari sosok Sandekala tersebut dengan tujuan untuk menciptakan kesan horor yang diambil dari raut muka atau ekspresi muka dari sosok Sandekala tersebut, Bantal merupakan media pendukung unik yang cocok untuk target audiens anak-anak.



Gambar IV.17 Bantal Sandekala  
Sumber: Dokumen Pribadi (2019)

Format Media

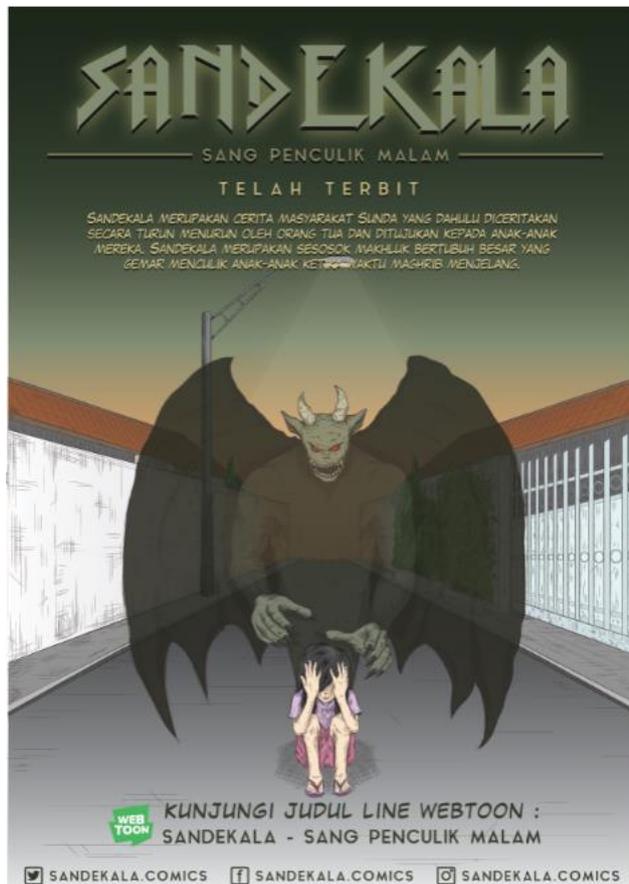
Ukuran : 30cm X 28,6cm

Material : Velboa

Teknik Produksi : Sublimasi

- **Flyer**

Dalam perancangan *layout flyer* ini hanya menampilkan tipografi judul dari komik digital ini serta pemberitahuan mengenai tanggal dari terbitnya dan penjelasan tentang Sandekala, komik digital ini dengan tambahan dimana komik digital ini terbit dan tambahan penambahan akun media sosial agar target audiens dapat mencari tahu tentang informasi komik digital ini. Untuk visualisasi dari poster ini hanya menampilkan sosok dari Sandekala yang akan menculik seorang anak kecil dikala malam mulai menjelang. *Flyer* berfungsi sebagai media pendukung untuk mencantumkan synopsis cerita Sandekala yang tersedia di Webtoon.



Gambar IV.18 *Flyer* Sandekala  
Sumber: Dokumen Pribadi (2019)

Format Media

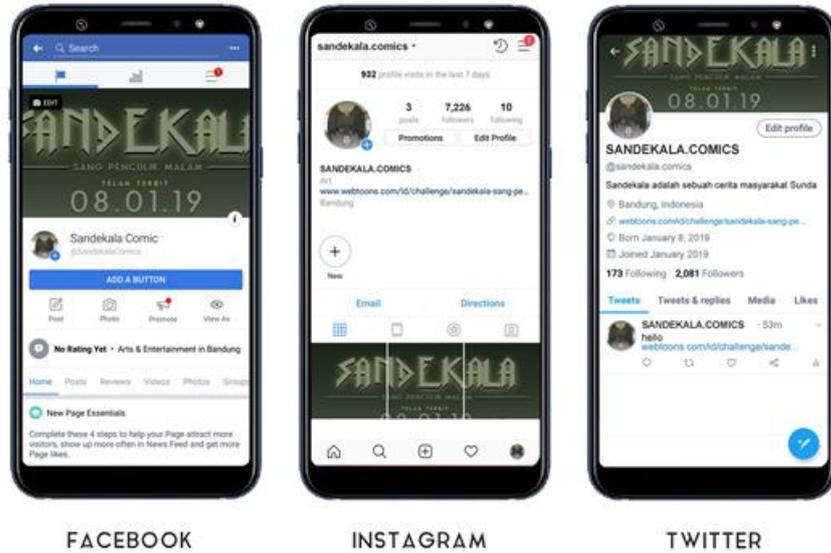
Ukuran : A5 (14,8cm X 21cm)

Material : *Art Paper*

Teknik Produksi : *Digital Printing*

- **Media Sosial**

Dalam pendekatan dengan target audiens digunakanlah media sosial untuk menarik target audiens yang sudah mulai paham dengan teknologi.



Gambar IV.19 Media Sosial Sandekala  
Sumber: Dokumen Pribadi (2019)