

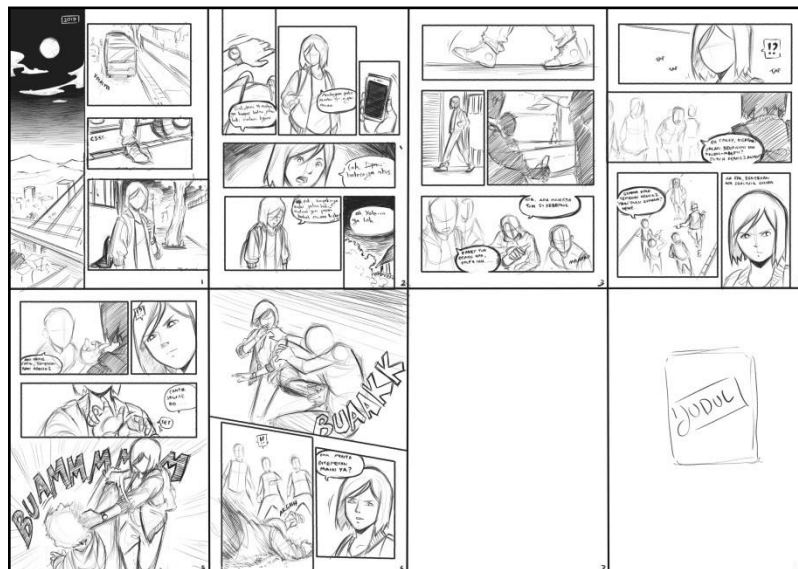
BAB IV. MEDIA DAN TEKNIS PRODUKSI

IV.1 Teknis Produksi Media Utama

Teknis dalam pengerjaan komik perancangan ini hampir sepenuhnya menggunakan teknik digital. Berikut adalah perangkat digital dan *software* yang digunakan dalam perancangan komik ini:

- Perangkat digital : - iPad Pro 10.5”
- Personal Computer
- *Software* : Medibang Paint Pro, Adobe Photoshop

Dalam teknis perancangan komik ini, ada beberapa proses yang dilakukan agar komik dapat terkonsep dengan baik. Pertama ialah menentukan isi cerita dan membuat sketsa kasar, atau bisa disebut juga dengan pembuatan *storyboard*. Pembuatan *storyboard* merupakan proses yang sangat penting. Dalam pembuatan *storyboard*, komikus dapat memasukan ide – ide kasar mengenai keseluruhan cerita dari awal hingga akhir. Jika semua ide cerita telah teruang dalam *storyboard*. Maka komikus akan lebih mudah dalam melakukan proses selanjutnya.



Gambar IV.1 *Storyboard*
Sumber : Dokumentasi Pribadi

Setelah selesai dalam pembuatan *storyboard*, sisanya hanyalah tinggal memindahkan sketsa tiap halaman pada *storyboard* ke dalam kanvas yang akan menjadi halaman – halaman pada komik, lalu dilanjut dengan proses lanjutan hingga *finishing*. Berikut adalah rangkaian proses yang dilakukan setelah *storyboard* selesai dibuat:



Gambar IV.2 Langkah – Langkah Setelah Menyelesaikan *Storyboard*
 Sumber : Dokumentasi Pribadi

Diatas merupakan proses – proses setelah menyelesaikan *storyboard* dari halaman awal hingga halaman akhir. Proses yang dilakukan setelah memindahkan sketsa – sketsa halaman ke dalam kanvas berdasarkan urutannya ialah, mulai membuat panel – panel pada halaman komik, lalu dilanjutkan dengan menggambar *outline*, lalu mulai memberikan warna *blocking*, setelah itu melakukan proses *toning*, dan yang terakhir adalah menambahkan balon teks beserta tulisannya, sekaligus

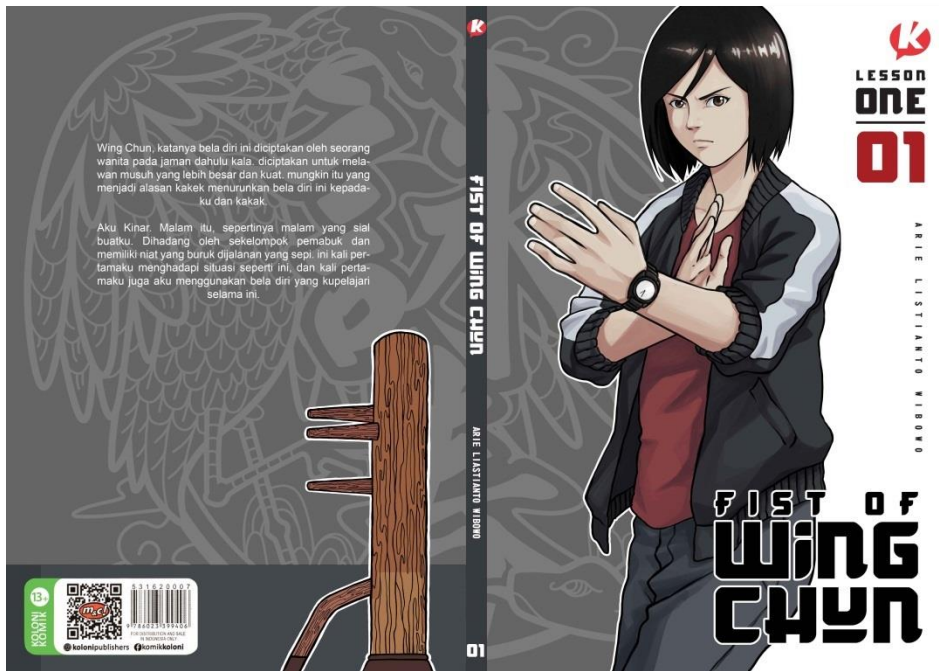
menambahkan onomatope / kata - kata yang merepresentasikan suara tertentu dalam komik bila ada.

IV.2 Media Utama

Hasil akhir dari perancangan media utama adalah buku komik cetak yang berisi sekitar 60 halaman dengan ukuran A5. Pada produksinya, buku komik dicetak *offset* yaitu jenis cetak yang digunakan untuk produksi secara masal. Jenis kertas yang digunakan menggunakan bahan kertas *bookpaper* 90gr untuk bagian isinya. Sedangkan untuk bagian sampulnya menggunakan *softcover* berlaminasi *doff*.



Gambar IV.3 Media Buku Komik Cetak
Sumber : Dokumentasi Pribadi



Gambar IV.4 Ilustrasi Sampul Komik
 Sumber : Dokumentasi Pribadi

Berikut adalah penjabaran dari isi buku komik yang meliputi sampul dalam, kolofon, isi komik, halaman ekstra, dan pengenalan karakter:

Tabel IV.1 Isi buku komik
 Sumber : Dokumentasi Pribadi

<p>FIST OF WING CHUN</p>	<p>Hal 1</p> <p>Halaman pembuka, sampul bagian dalam pada komik.</p>
--------------------------	---

FIST OF WING CHUN Lesson 1
© 2019 Arie Listianto Wibowo

Cerita ini fiksi belaka dan tidak ada hubungan dengan orang/kelempok/peristiwa tertentu.

Cerita & Gambar : Arie Listianto Wibowo
Penyunting : Arie Listianto Wibowo
Desain Grafis : Arie Listianto Wibowo

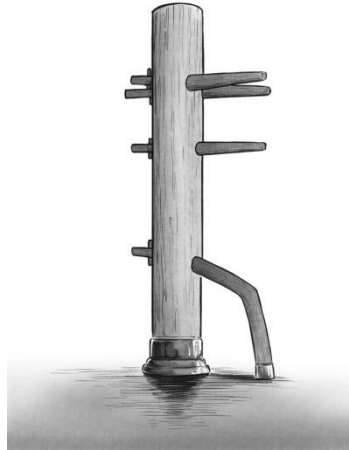
Diterbitkan pertama kali tahun 2019 oleh PT Gramedia Pustaka Utama - J&K Gedung Kompas Gramedia Unit 1 Lantai 3 Jl. Palmerah Barat 29-37, Jakarta 10270

Hak cipta dilindungi oleh Undang - Undang. Dilarang memperbanyak sebagian atau seluruh isi buku ini tanpa izin tertulis dari Penerbit.

Dilarang mengadaptasikan sebagian atau seluruh isi buku ini ke bentuk media hiburan lain (film, sinetron, novel) tanpa izin tertulis dari pengarang.

Cetakan pertama : 2019

Dicetak oleh Percetakan PT Gramedia
Isi diluar tanggung jawab Percetakan.



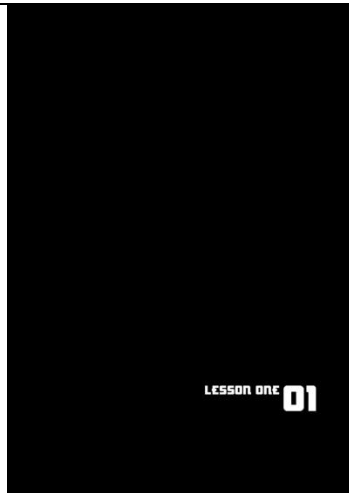
Hal 2 – 3

Halaman ke-2 berisi kolofon, dan halaman ke-3 berisi halaman pembuka isi pada komik.



Hal 4 – 5

Berisi halaman prolog dimana karakter utama bernama Kinar dan Rana diperkenalkan sambil Kinar berlatih bela diri Wing Chun pada *wooden dummy*.



Hal 6 – 7

Transisi halaman prolog menuju halaman pembuka *volume* pertama.



Hal 8 – 9

Halaman awal *volume* pertama dimana Kinar sang karakter utama baru saja turun dari bus pada malam hari, dan ponselnya mati saat akan memesan ojek *online*.



Hal 10 – 11

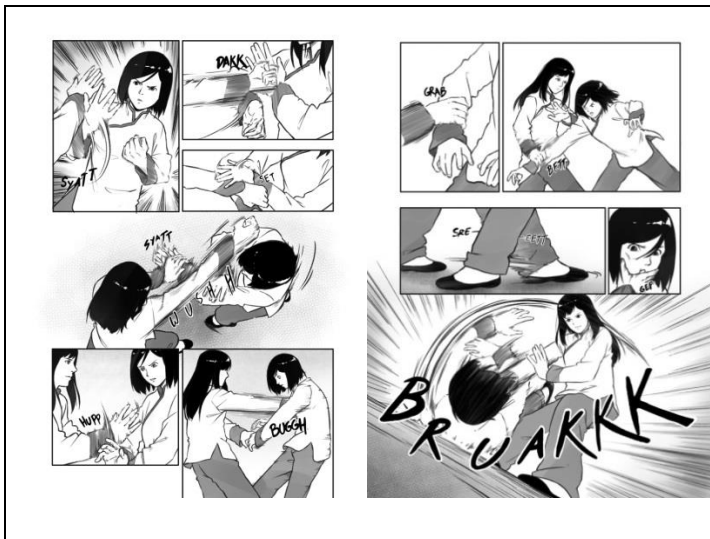
Kinar berjalan di sebuah gang yang sepi, dan tiba – tiba dihadang oleh 4 orang berandalan.



Hal 12 – 13

Halaman dimana Kinar merasa terancam, lalu melayangkan pukulan pada salah satu berandalan.

		<p>Hal 14 – 15</p> <p>Halaman Kinar menendang salah satu berandalan hingga terkapar, lalu transisi menuju halaman saat Kinar berlatih.</p>
		<p>Hal 16 – 17</p> <p>Kinar sedang berlatih bela diri Wing Chun dengan kak Rana.</p>
		<p>Hal 18 – 19</p> <p>Kinar dan kak Rana saling melancarkan serangan.</p>



Hal 20 – 21

Kak Rana melancarkan serangan hingga Kinar terpojok dan jatuh.



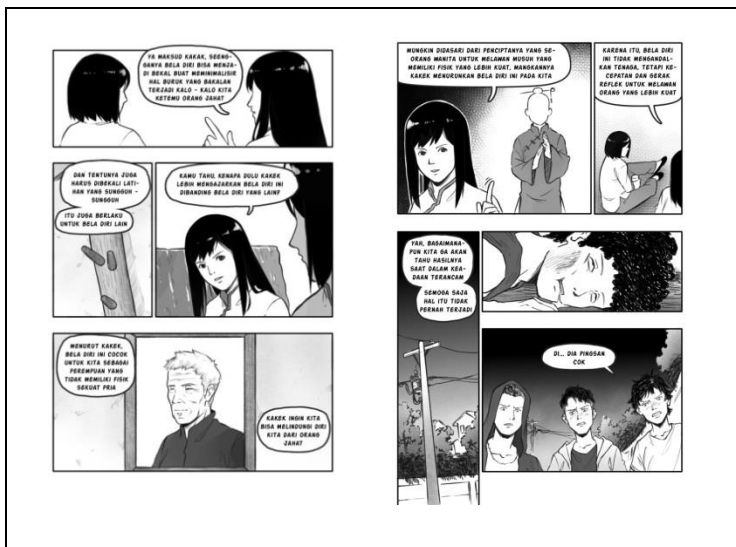
Hal 22 – 23

Latihan selesai, Kinar dan kak Rana pun beristirahat.



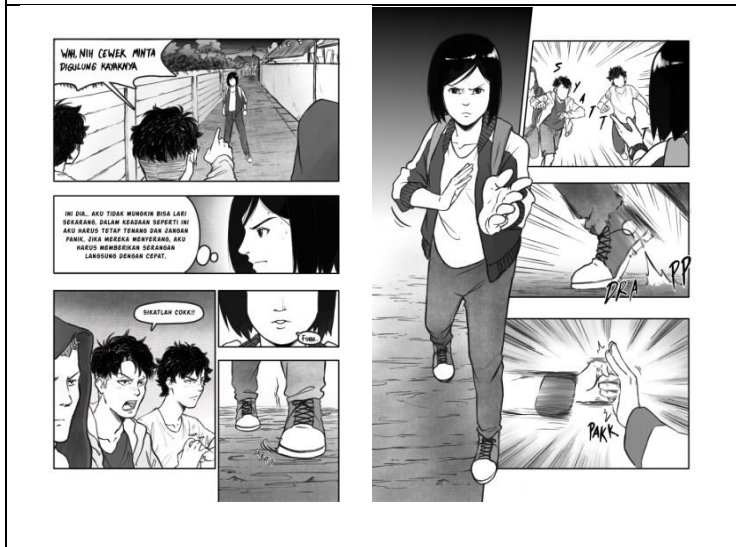
Hal 24 – 25

Kinar bertanya kepada kak Rana mengenai bela diri yang Kinar dan kak Rana pelajari.



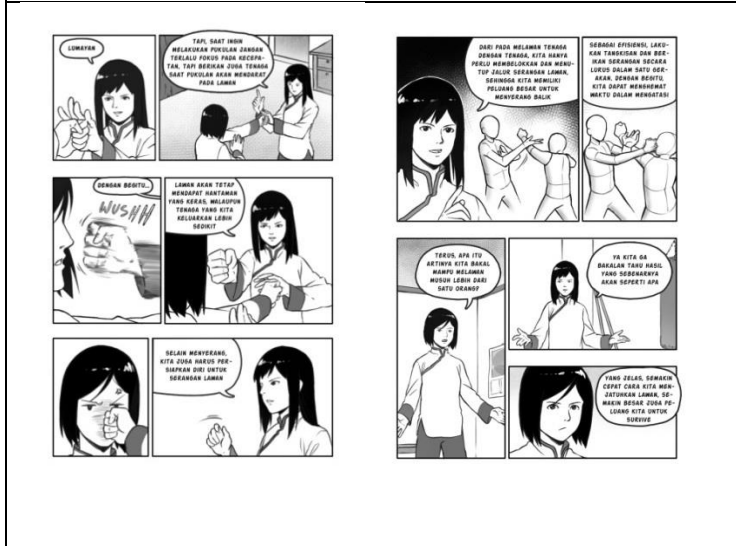
Hal 26 – 27

Transisi adegan setelah kak Rana menjelaskan bela diri yang Kinar dan kak Rana pelajari kembali ke adegan saat Kinar dihadang berandalan.



Hal 28 – 29

Para berandalan bersiap menghajar Kinar, dan Kinar pun langsung menyiapkan kuda – kuda.



Hal 30 – 31

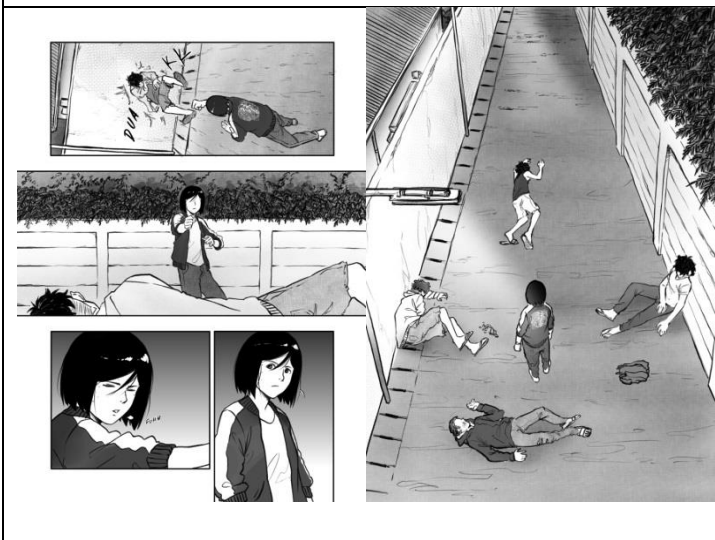
Adegan kembali berpindah saat Kinar berlatih dengan kak Rana. Kak Rana menjelaskan beberapa prinsip pada bela diri yang Kinar dan kak Rana gunakan.

<p>SEKARANG...</p> <p>AYO KITA COBA LAGI, SUDAH SUDAH AYO PERSEMANGKANNYA!</p> <p>YANG TIDAK AKAN MELAKUKAN RES-GLANER TIDAK BANGA LAGI!</p> <p>JANGAN TERPANCING ANJIL KIDUK PAKU LAMAK YANG ADA DI DEPANMU!</p> <p>DRA-KAPP</p>	<p>BU-SHAK</p>	<p>Hal 32 – 33</p> <p>Transisi perpindahan adegan saat latihan menuju perkelahian yang sebenarnya.</p>
<p>GREBB</p> <p>BUK BUK BUK</p> <p>JEBUUK!!</p>	<p>TAPP</p> <p>GBRUK</p> <p>BUK BUK BUK</p> <p>BUK BUK BUK</p>	<p>Hal 34 – 35</p> <p>Kinar menghajar salah satu berandalan hingga jatuh terkapar.</p>
<p>SIKSA SEKARANG SUDAH BESI ANTON DIA!</p> <p>PASTI BUKU DIA NYES!</p>	<p>SI BERAZUL, BANGK... BANGK... HAKIS CIBERON HINGG KEMARU!</p> <p>KALAU OTU...</p>	<p>Hal 36 – 37</p> <p>Dua berandalan yang tersisa berniat akan benar – benar menghabisi Kinar.</p>



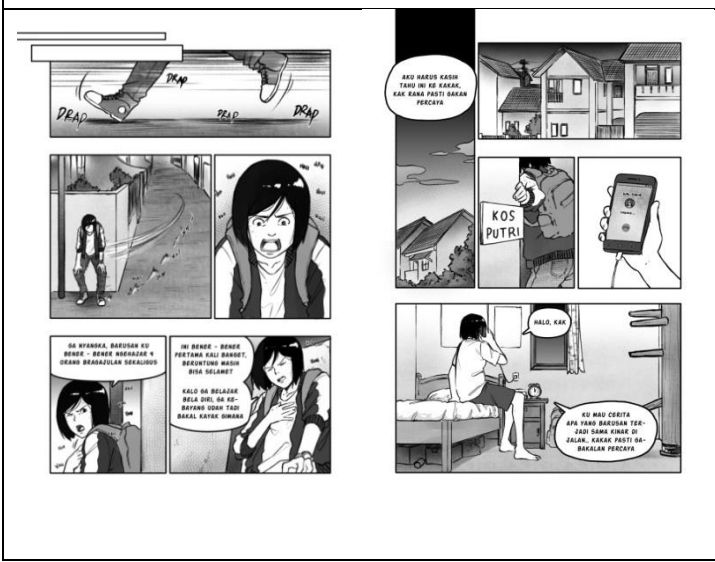
Hal 44 – 45

Berandalan yang terakhir menyerang Kinar menggunakan botol gelas, dan Kinar membalikkan serangan berandalan itu hingga terpentak.



Hal 46 – 47

Semua berandalan sudah terkapar.



Hal 48 – 49

Kinar segera menjauhi berandalan – berandalan itu dengan berlari hingga ke tempat yang dirasa aman. Setelah itu, Kinar melanjutkan pulang kembali ke rumah kost yang ditempatinya.

Hal 50 – 51

Kinar menceritakan apa yang baru saja terjadi kepada kak Rana, dan cerita *volume* pertama selesai. Halaman 51, pembuka untuk halaman informasi tambahan.

BANGAU & ULAR

PERTARUNGAN BANGAU DAN ULAR MENJADI SIMBOL PADA BELA DIRI WING CHUN. DIKANDAKAN BAHWA NG MOU MENDARATI DAN MEMELAKSI PERTARUNGAN BANGAU DAN ULAR. NG MOU MEN-KOMBINASIKAN GERAKAN HEWAN - HEWAN TERSEBUT DENGAN KUNG FU SHAO LIN, HINGGA IA MENCIPTAKAN KUNG FU SANYA BARU YANG KINI DISENAL DENGAN WING CHUN.

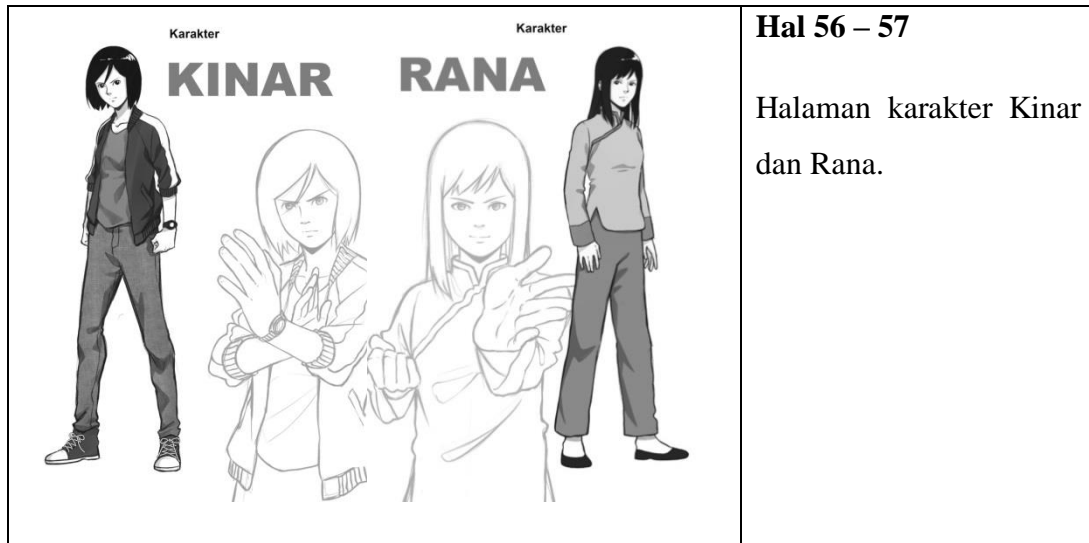
Hal 52 – 53

Halaman informasi tambahan mengenai sejarah bela diri Wing Chun.

KARAKTER

Hal 54 – 55

Halaman informasi tambahan mengenai *wooden dummy* atau Mok Yan Jong.



IV.3 Media Pendukung

Media pendukung berguna untuk membantu mempromosikan buku komik yang menjadi media utama. Selain itu, media pendukung juga bisa menjadi media pengingat bagi konsumen. Ada 3 Jenis media pendukung yang digunakan yaitu, media promosi, *merchandise* / media kreatif, dan media sosial.

IV.3.1 Media Promosi

Berikut adalah media – media promosi yang digunakan:

- **X-Banner**

X-Banner biasanya akan digunakan pada *event – event* kreatif. Tujuannya ialah sebagai penanda bahwa komik ini sedang ada di *event* tersebut. X-Banner dapat mempermudah calon pembeli untuk menemukan komik perancangan ini pada suatu *event*.

Ukuran : 60 x 160cm

Bahan : Flexi Jerman

Teknis produksi : *Digital Print*



Gambar IV.5 X-Banner
 Sumber : Dokumentasi Pribadi

- **Poster**

Penggunaan poster bertujuan untuk memberikan *teaser* ataupun mempromosikan komik ini melalui beberapa media lain, seperti media sosial penerbit ataupun halaman belakang pada buku – buku komik lain yang diterbitkan dari penerbit yang sama.

Ukuran : 14.8 x 21cm

Bahan : Art Paper

Teknis produksi : *Offset printing*



Gambar IV.6 Poster Promosi
Sumber : Dokumentasi Pribadi

IV.3.2 Merchandise / media kreatif

Berikut adalah media – media yang digunakan sebagai *merchandise* / media kreatif:

- **Kaos**

Kaos bisa menjadi media kreatif yang efektif. Kaos bisa menjadi media pengingat bagi konsumennya, karena kaos merupakan barang yang akan sering digunakan. Selain itu juga, kaos bisa menjadi media promosi berjalan. karena tentunya, kaos merupakan barang yang hampir semua orang gunakan kemana - mana. Kaos akan didistribusikan pada *event* – *event* kreatif seperti Pasar Komik Bandung, dan secara *online* melalui media sosial penerbit atau *online shop* resmi penerbit.

Ukuran kaos : M, L, XL

Bahan kaos : Cotton Combed 30s

Ukuran gambar : 28 x 23cm

Teknis Produksi : Sablon



Gambar IV.7 Kaos
Sumber : Dokumentasi Pribadi

- **Poster Gulung**

Remaja biasanya gemar untuk memajang gambar ataupun foto favoritnya di kamar, ini membuat poster bisa menjadi media yang efektif sebagai media pengingat. Tidak seperti poster pada umumnya, poster yang digunakan sebagai media kreatif pada komik ini adalah poster gulung. Desain ini terinspirasi dari gulungan – gulungan lukisan ataupun kaligrafi dari Tiongkok. Karena tema yang diangkat mengenai seni bela diri Wing Chun yang merupakan seni bela diri asal Tiongkok, maka poster gulung ini menjadi media yang tepat. Poster gulung akan didistribusikan di *event* – *event* kreatif seperti Pasar Komik Bandung dan Mangafest UGM.

Ukuran : 30 x 80cm

Bahan : Flexi Jerman

Teknis produksi : *Offset printing*



Gambar IV.8 Poster Gulung
Sumber : Dokumentasi Pribadi

- **Gantungan Pin**

Gantungan pin bisa menjadi media pengingat yang efektif bagi remaja. Gantungan pin dapat digunakan sebagai gantungan kunci motor, ataupun gantungan resleting tas yang dimana menjadi *spot* favorit para remaja untuk memasang gantungan. Gantungan pin akan distribusikan di *event* – *event* kreatif di Indonesia seperti Pasar Komik Bandung, Mangafest UGM dan *event* lainnya.

Ukuran : 4,7 x 4,7 cm

Bahan : Plastik hitam

Teknis produksi : *Digital printing*



Gambar IV.9 Gantungan Pin
Sumber : Dokumentasi Pribadi

- **Stiker**

Stiker menjadi hal yang sangat umum yang sering digunakan oleh banyak orang / kelompok tertentu untuk mempromosikan sesuatu. Produksinya yang terbilang sangat murah dan dapat dicetak secara massal membuat stiker masih menjadi salah satu media pendukung suatu produk yang sangat efektif. Selain itu juga, stiker masih sangat diminati oleh banyak orang khususnya remaja. Biasanya stiker akan dipasang diberbagai tempat yang dirasa sesuai. Bisa itu di gadget, laptop, lemari, ataupun ditempat lainnya. Stiker akan dijadikan 1 paket dengan buku komik sebagai bonus.

Ukuran : 13 x 8,6cm

Bahan : Stiker Vynil

Teknis produksi : *Digital printing*



Gambar IV.10 Stiker
Sumber : Dokumentasi Pribadi

- **Tote Bag**

Tote bag bisa menjadi media pengingat yang efektif. Tote bag bisa menjadi tas jinjing yang praktis. Biasanya dipakai untuk membawa barang – barang yang tidak terlalu besar seperti buku, gadget dan lain sebagainya. Tote bag bisa dibawa – bawa pada suatu *event* kreatif untuk menyimpan barang – barang belanjaan. Sehingga tidak perlu lagi repot membawa – bawa kantong plastik.

Ukuran : 35 x 40 x 10cm

Bahan : Kanvas

Teknis Produksi : Digital Printing



Gambar IV.11 Tote Bag
Sumber : Dokumentasi Pribadi

- **Jaket Karakter**

Jaket karakter ialah jaket yang digunakan oleh karakter utama pada komik perancangan. Jaket karakter ini akan dijadikan media kreatif eksklusif dan sangat terbatas. Hanya tersedia 12 unit, dan akan dijadikan *bundle* dengan komik dalam *box* yang bisa dipesan saat masa *pre-order*.

Ukuran : L

Bahan : Despo

Teknis Produksi : Bordir



Gambar IV.12 Jaket Karakter
Sumber : Dokumentasi Pribadi



Gambar IV.13 *Box Bundle* Jaket dan Komik
Sumber : Dokumentasi Pribadi

IV.3.3 Konten Media Sosial

Media sosial saat ini seperti sudah menjadi hal yang wajib digunakan banyak orang. Digunakan untuk saling berinteraksi, ataupun mencari informasi mengenai segala hal. Komik perancangan ini memanfaatkan media sosial sebagai sarana untuk berkomunikasi dan memberikan informasi terkait komik perancangan pada pembaca. Salah satu media sosial yang digunakan adalah Facebook, yang merupakan salah satu media sosial yang sangat populer dan digunakan banyak orang, tidak terkecuali remaja. Dengan adanya halaman media sosial ini dapat menjaga komik ini dapat tetap hidup, dengan secara berkala memberikan informasi – informasi seputar komik ini pada pembaca.

Ada beberapa konten – konten yang akan dibuat dalam penyampaian informasinya pada media sosial Facebook, diantaranya adalah gambar profil *fanpage*, gambar sampul *fanpage*, konten Facebook Story dan juga konten halaman *fanpage* berupa poster.



Gambar IV.14 Contoh Gambar Profil *Fanpage*
Sumber : Dokumentasi Pribadi

Di atas merupakan contoh gambar profil *fanpage* pada media sosial Facebook. Gambar dibuat dalam ukuran 300 x 300px, panjang dan lebar berukuran sama agar dapat sesuai dengan format gambar profil Facebook. Gambar profil biasanya berguna sebagai identitas awal yang akan terlihat saat pembaca melakukan pencarian *fanpage* komik terkait.



Gambar IV.15 Contoh Gambar Sampul *Fanpage*
Sumber : Dokumentasi Pribadi

Gambar sampul yaitu gambar berukuran besar pada bagian atas *fanpage*. Gambar sampul dibuat dalam ukuran 851 x 315px, sesuai dengan format standar untuk gambar sampul *fanpage*. Gambar sampul dapat digunakan untuk memberikan citra yang khas mengenai komik terkait pada *fanpage*. Selain itu juga, gambar sampul bisa digunakan untuk menginformasikan mengenai hal yang baru mengenai komik terkait, seperti komik *volume* baru yang akan hadir atau komik yang baru saja terbit.



Gambar IV.16 Contoh Poster Facebook Story
Sumber : Dokumentasi Pribadi

Poster Facebook *story* berguna untuk menginformasikan berbagai hal mengenai komik terkait pada pembaca. Poster Facebook Story biasanya akan terlihat oleh para pembaca yang telah ‘mengikuti’ *fanpage* komik terkait. Poster Facebook Story akan terlihat saat para pembaca sedang membuka media sosial Facebook, dan melihat – lihat berbagai *stories* yang lewat di beranda Facebook pembaca. Poster Facebook Story biasanya mengikuti ukuran pada layar ponsel standar, atau berukuran 1080 x 1920px.



Gambar IV.17 Contoh Poster Halaman *Fanpage*
Sumber : Dokumentasi Pribadi

Poster halaman biasanya akan diposting pada bagian beranda *fanpage*. Setelah di unggah pada bagian beranda *fanpage*, biasanya poster akan terlihat pada beranda para pembaca yang telah ‘mengikuti’ *fanpage* komik terkait. Poster halaman sangat berguna untuk menginformasikan berbagai hal mengenai komik terkait pada pembaca, seperti *volume* komik yang akan hadir, *volume* komik yang telah terbit, *event* komik yang akan dihadiri, dan masih banyak lagi.