

BAB IV. MEDIA DAN TEKNIK PRODUKSI

IV.1 Teknik Produksi

Teknik produksi dalam perancangan media *motion comic* ini pada umumnya menggunakan teknik yang cenderung sama dalam pembuatan media ini. Teknik yang digunakan dalam perancangan media utama yaitu dengan menentukan terlebih dahulu cerita, *storyline*, *storyboard*, pembuatan ilustrasi digital, pewarnaan digital, dan pemberian animasi lalu akan di publikasi dalam bentuk video di media Youtube. Adapun teknik yang digunakan dalam membuat media pendukung seperti pembuatan sketsa, ilustrasi, dan produksi tahap akhir.

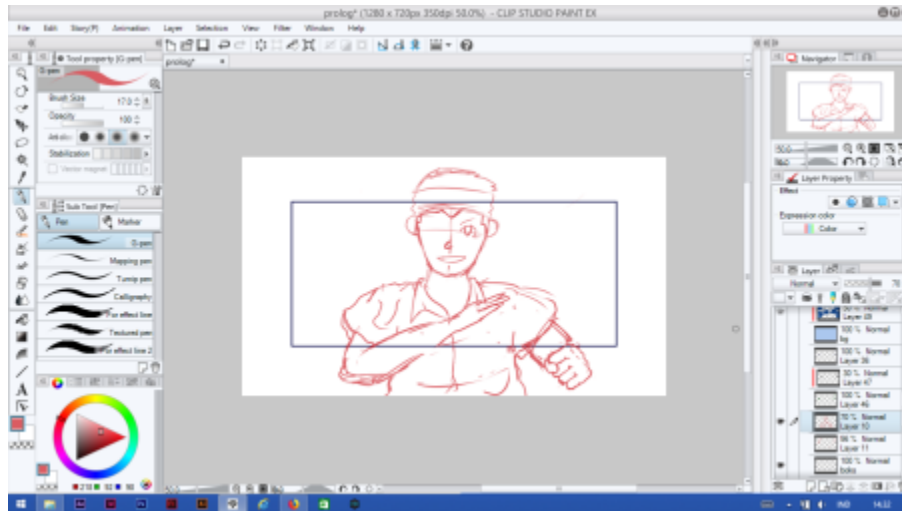
IV.1.1 Pra Produksi

Proses pra produksi merupakan proses dasar yang dilakukan pada perancangan ini. Dalam proses perancangan ini difokuskan kepada pembuatan cerita dari data yang telah dikumpulkan. Setelah membuat cerita tahap berikutnya adalah membuat *storyline* untuk memperkuat alur cerita. Setelah *storyline* dibuat maka tahap selanjutnya membuat *storyboard* sebagai gambaran besar dari cerita yang akan dijadikan gambar sempurna. Setelah membuat *storyboard* dan menentukan alur cerita maka tahap selanjutnya membuat gambar dengan *lineart* dan dilakukan pewarnaan.

IV.1.2 Produksi

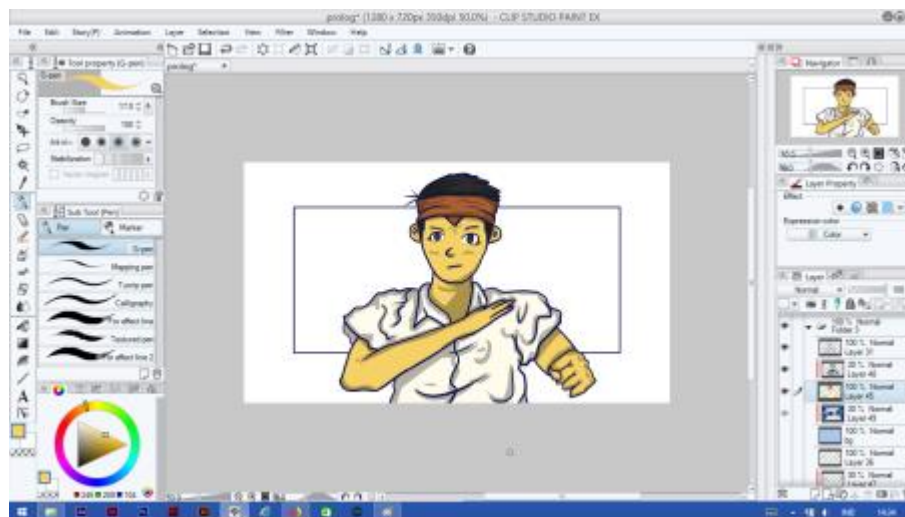
Pada tahap ini dilakukan pengembangan ide dalam gambar ilustrasi lalu direalisasikan dalam bentuk gambar. Pada tahap ini gambar yang dibuat adalah gambar latar dan juga gambar karakter utama pada *motion comic*. Pembuatan gambar latar dan gambar karakter dipisahkan agar tidak terjadi kendala saat diberi animasi gerak pada tahap akhir. Aplikasi yang digunakan pada saat membuat gambar yaitu Clip Studio Paint, lalu pada proses pemberian animasi menggunakan Adobe After Effect setelah itu pemberian suara pada Adobe Premiere.

Berikut ini merupakan tahapan yang dilakukan pada saat membuat gambar ilustrasi sampai pemberia animasi pada perancangan:



Gambar IV.1 Sketsa Gambar.
 Sumber: Dokumen Pribadi (2018)

Pembuatan sketsa dalam Clip Paint Studio dengan *brush G-pen* dengan warna *lineart* yang berbeda dari warna yang akan digunakan dalam pembuatan gambar akhir. Perbedaan warna sketsa bertujuan untuk menjadi tanda agar meminimalisir kesalahan pada saat dilakukan koreksi.



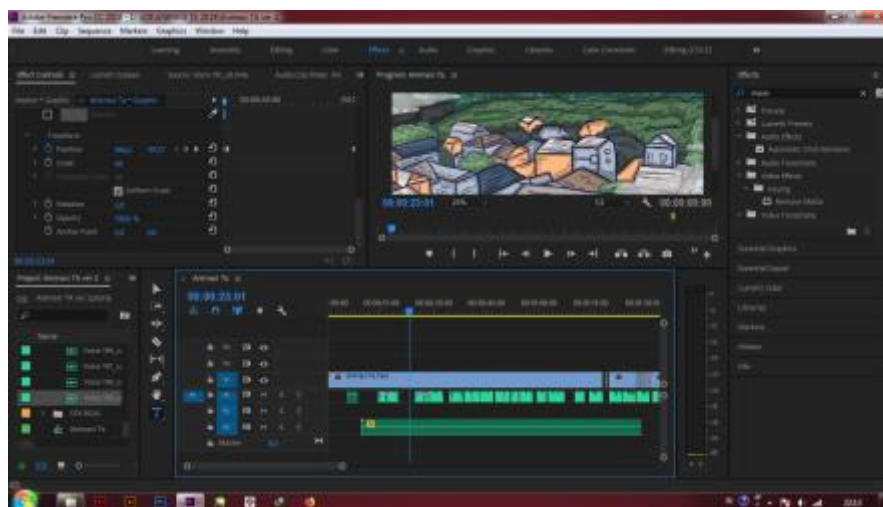
Gambar IV.2 *Lineart* dan Pewarnaan Gambar.
 Sumber: Dokumen Pribadi (2018)

Pembuatan *lineart* dan pewarnaan pada gambar, pewarnaan gambar menggunakan *bucket tools*. Pemberian warna pada proses ini juga dilakukan bersamaan dengan pemberian *shadow* pada gambar bertujuan agar memunculkan kedalaman pada gambar.



Gambar IV.3 Pemberian Gerak Pada Gambar.
 Sumber: Dokumen Pribadi (2018)

Pemberian gerak pada gambar menggunakan After Effect setelah melalui proses pemberian gerak pada gambar lalu akan dijadikan file dalam bentuk video.



Gambar IV.4 Pemberian Audio Narasi.
 Sumber: Dokumen Pribadi (2018)

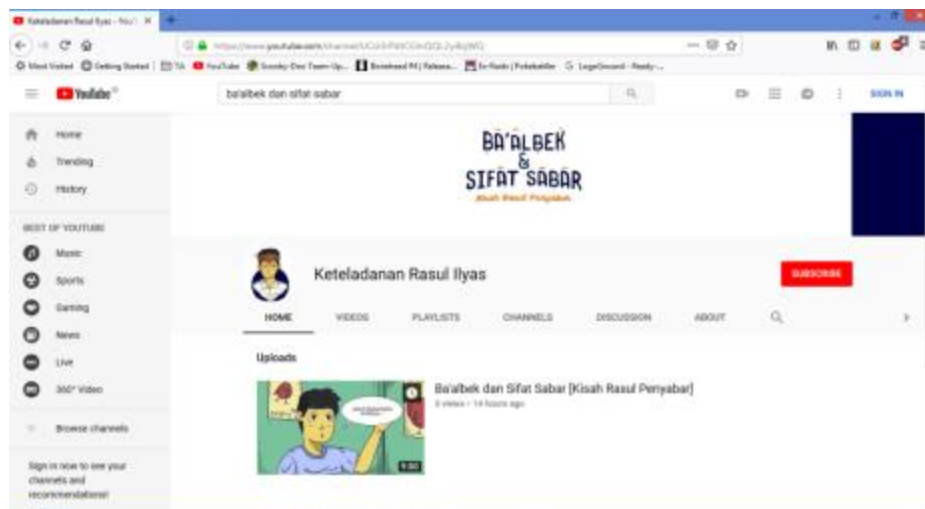
File gambar yang sudah diberikan gerak dan menjadi format video lalu akan dimasukkan dalam Adobe premiere untuk pemberian suara dan narasi.



Gambar IV.5 Hasil Karya.
Sumber: Dokumen Pribadi (2018)

Setelah melakukan pembuatan gambar dan dijadikan video maka hasil akhir yang dibuat dalam rancangan ini berupa format video. Hasil akhir media dengan format video ini akan di publikasi dalam situs berbagi video yaitu Youtube.

IV.1.3 Paska Produksi



Gambar IV.6 Paska Produksi Video.
Sumber: Dokumen Pribadi (2018)

Tahap paska produksi yang ada dalam perancangan ini memiliki tujuan untuk membagikan hasil dari karya rancangan. Video yang telah dibuat dalam rancangan ini lalu diunggah dalam situs berbagi video Youtube yang sudah bisa diakses oleh para remaja.

IV.2 Konsep Media

Konsep media dalam pembuatan media utama lebih mengutamakan unsur visual pada zaman Rasul yang berlokasi di Arab. Visual yang ditampilkan yaitu suasana perkampungan kota pada zaman dahulu dengan bangunan kuno dengan bentuk yang sangat simpel berdasarkan referensi yang ada. Lalu penggambaran properti yang dapat mendukung suasana pada zaman Rasul yaitu dengan menggambarkan berhala yang disembah oleh Bani Israil. Berikut merupakan konsep media utama dan media pendukung:

IV.2.1 Media Utama

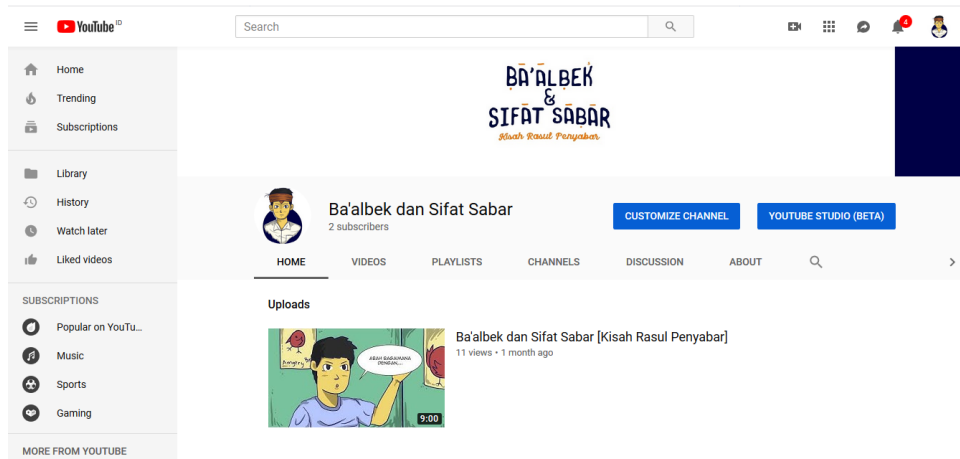
Pada dasarnya media utama pada video motion comic perancangan ini berisikan nilai-nilai dan sejarah mengenai Rasul Ilyas yang akan di informasikan kepada remaja pada zaman sekarang disampaikan dengan dukungan ilustrasi dan suara sehingga para hanya perlu menontonnya saja. Dengan media youtube kalangan remaja yang haus pengetahuan dapat mengaksesnya dengan mudah.



Gambar IV.7 Media Utama.
Sumber: Dokumen Pribadi (2018)

Didukung dengan strategi perancangan media yang telah dipaparkan sebelumnya dalam media utama ini direalisasikan penggunaan gaya gambar kartun. Adapun penggunaan skema warna dalam strategi perancangan direalisasikan dalam media utama ini. Suara dan musik yang telah ditentukan pun digunakan dalam media

utama. Gaya gambar kartun digunakan sesuai dengan ketertarikan khalayak sasaran yang merupakan remaja cenderung tertarik dengan ilustrasi bergaya kartun.



Gambar IV.8 *Thumbnail*.
Sumber: Dokumen Pribadi (2018)

Media utama ini menceritakan bagaimana cara karakter utama yaitu Umar meneladani Rasul dari kisah Rasul Ilyas yang digunakan oleh Abah sebagai contoh teladan kepada Umar pada saat Umar menghadapi masalah. Selain itu Abah memperkenalkan kisah ini sebagai pengetahuan juga tentang sejarah Rasul yang ada dalam agama Islam.



Gambar IV.9 *Prolog*.
Sumber: Dokumen Pribadi (2018)

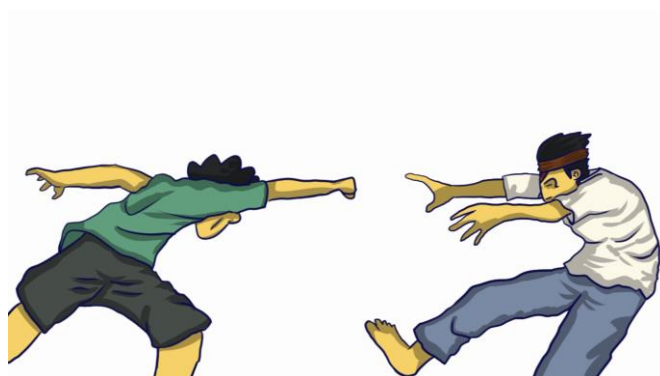
Dalam prolog digambarkan Umar sedang mencari masyarakat yang membutuhkan bantuan karena Umar memiliki sifat yang gemar membantu namun Umar

memiliki kelemahan yaitu emosi yang tidak terkendali. Visual yang digunakan dalam adegan prolog yaitu visualisasi Umar yang sedang berlari dengan gambar latar perkampungan tempat tinggal Umar berbentuk siluet. Hal tersebut dilakukan agar khalayak sasaran memfokuskan penglihatannya kepada adegan Umar yang sedang berlari. Warna dalam setiap adegan perancangan ini merupakan pengaplikasian warna yang sudah ditentukan dalam strategi perancangan warna.



Gambar IV.10 *Scene 1*.
Sumber: Dokumen Pribadi (2018)

Adegan dalam *scene 1* ini menceritakan ketika emosi Umar tersulut dan sifat tidak sabarnya Umar muncul, Umar mulai melakukan tindakan kekerasan. Visual yang dipakai dalam adegan ini yaitu visualisasi Umar yang berpose hendak memukul kemudian diberi *focus line* sebagai penegas aksi Umar juga berfungsi untuk memfokuskan khalayak kepada visual dari Umar. Gambar latar yang dipakai yaitu latar polos berwarna kuning yang memiliki makna semangat.



Gambar IV.11 *Scene 2*.
Sumber: Dokumen Pribadi (2018)

Scene 2 menggunakan visualisasi saat Umar terpuku oleh Asep yang telah dituduh oleh Umar tanpa alasan. Visual gambar latar yang dipakai menggunakan warna putih. Warna tersebut digunakan agar memunculkan kesan ironi dalam adegan ini selain itu gambar latar ini berfungsi agar khalayak sasaran fokus pada adegan ini.



Gambar IV.12 *Scene 3*.
Sumber: Dokumen Pribadi (2018)

Dalam *scene* selanjutnya yang menceritakan Umar pingsan karena terkena pukulan Asep. Visual yang digunakan adalah Umar yang sedang berbaring pingsan dan Abah yang berada didalam kamar Umar. Gambar latar yang digunakan yaitu kamar Umar. Penempatan karakter Abah menggunakan teknik *rule of third* agar pengkomposisian objek tidak bertabrakan.



Gambar IV.13 *Scene 4*.
Sumber: Dokumen Pribadi (2018)

Pada *scene* ini abah mulai menceritakan kisah rasul Ilyas kepada Umar sebagai pembelajaran Umar. Visual yang digunakan pada kisah awal ini yaitu

menggambarkan kaum Bani Israil di kota Ba'albek. Dengan rumah-rumah tradisional dan pakaian yang digunakan merupakan pakaian tradisional.



Gambar IV.14 *Scene 5*.
Sumber: Dokumen Pribadi (2018)

Dalam *scene* ini diperkenalkan karakter raja yang memimpin Bani Israil, raja tersebut bernama raja Ahab seorang raja yang memiliki sifat diktator. Visual yang digunakan dalam menggambarkan raja yang keji dan diktator yaitu dengan visual raja dengan gestur menunjuk yang sedang mengangkat jari sebagai gambaran dari sifat yang suka memerintah. Didukung dengan visualisasi mimik muka raja yang licik dan garang. Lalu penggunaan gambar latar digunakan warna merah yang memiliki kesan marah.



Gambar IV.15 *Scene 6*.
Sumber: Dokumen Pribadi (2018)

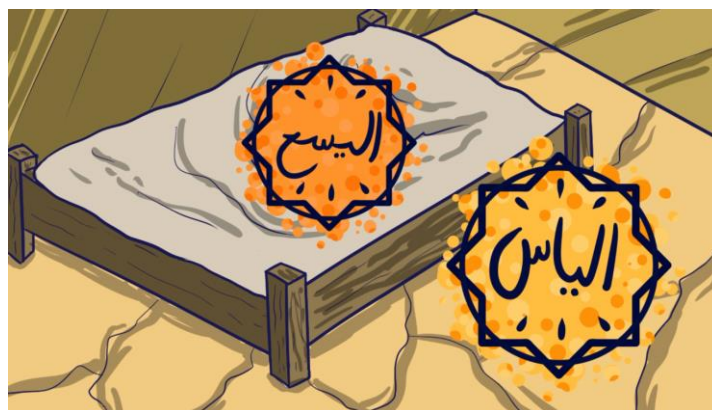
Scene ini menceritakan Umar sedang memotong cerita dari Abah, lalu Abah pun menegur Umar dan melanjutkan ceritanya. Visualisasi Abah sebagai karakter

penyabar diperlihatkan dengan mimik muka Abah yang selalu tersenyum walaupun pada saat itu Umar memotong kisahnya walaupun Abah belum selesai menceritakan seluruhnya.



Gambar IV.16 *Scene 7*.
Sumber: Dokumen Pribadi (2018)

Scene selanjutnya menceritakan Rasul Ilyas yang tidak diterima dakwahnya dan datangnya bencana yang diyakini oleh Bani Israil adalah kemarahan berhala akibat dari dakwahnya Rasul Ilyas. Setelah itu Ilyas diancam dibunuh namun atas rasa takutnya Ilyas memutuskan untuk bersembunyi di gua salah satu bukit. Namun persembunyian Ilyas diketahui oleh Bani Israil dan kemudian dikejar. Visualisasi dari kejadian tersebut Ilyas yang sedang berada diatas bukit dilihat oleh kaum Banis Israil yang mengejanya di bawah.



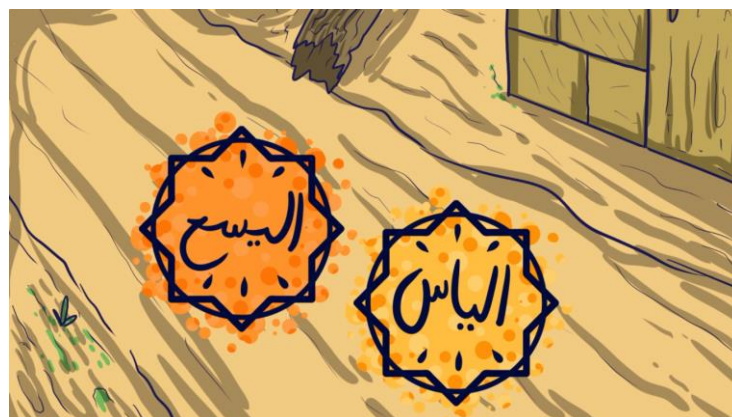
Gambar IV.17 *Scene 8*.
Sumber: Dokumen Pribadi (2018)

Selanjutnya *scene* ini menceritakan Ilyas yang sedang bersembunyi di rumah penduduk lalu bertemu Ilyasa yang sedang sakit dan setelah itu diangkat menjadi Nabi kemudian ikut berdakwah bersama Ilyas. Visualisasi yang digunakan pada *scene* ini dengan menggambarkan Ilyasa yang sakit diatas tempat tidur lalu Ilyas yang sedang mendoakan Ilyasa di suatu ruangan.



Gambar IV.18 *Scene 9*.
Sumber: Dokumen Pribadi (2018)

Scene selanjutnya menceritakan Bani Israil yang sudah putus asa atas bencana yang dialaminya. Visualisasi dari adegan ini dengan menampilkan visual dari masyarakat Bani Israil bergestur sedang kecewa dan mimik muka sedih. Gambar latar yang digunakan yaitu keadaan perkampungan yang sedang berantakan karena terkena bencana kemarau.



Gambar IV.19 *Scene 10*.
Sumber: Dokumen Pribadi (2018)

Scene selanjutnya ini mengisahkan bahwa atas kesabarannya Ilyas dan Ilyasa akhirnya bisa berdakwah dan menyelamatkan kaumnya dari bencana. Namun setelah kaumnya keluar dari bencana, kaum tersebut mendustakan Ilyas. Visualisasi yang digunakan pada saat Rasul akan berdakwah dengan menggambarkan Rasul Ilyas dan Ilyasa sedang berjalan di perkampungan yang berantakan karena terkena musibah. Gambar latar yang digunakan menggunakan gambar perkampungan dengan bangunan dan beberapa kayu yang berserakan.



Gambar IV.20 Epilog.
Sumber: Dokumen Pribadi (2018)

Setelah kaumnya mendustakan Rasul Ilyas diriwayatkan wafat. Setelah kisahnya selesai Abah berpesan kepada Umar dan memberitahu nilai-nilai yang bisa diambil dalam kisah Rasul Ilyas tersebut. Visual yang digunakan dalam epilog ini adalah Abah dengan gestur sedang menjelaskan kepada Umar mengenai nilai-nilai yang dapat diambil. Gambar latar yang digunakan yaitu tembok rumah tempat Abah dan Umar tinggal.

IV.2.2 Media Pendukung

Media pendukung dibuat dengan tujuan mendukung dalam proses penyampaian informasi kepada masyarakat agar lebih luas dan lebih menarik perhatian. Pemberian informasi melalui media pendukung ini diharapkan khalayak sasaran mengetahui mengenai informasi mengenai media utama dan tertarik untuk menontonnya. Media pendukung ini juga berfungsi sebagai media yang dapat

meningkatkan promosi dengan ilustrasi yang ditampilkan. Berikut ini merupakan media pendukung yang memuat informasi mengenai *motion comic* Rasul Ilyas:

- **Poster**

Media Poster berisikan informasi mengenai media utama dan juga informasi mengenai jadwal rilis. Poster ini juga akan dicetak dan di simpan dalam mading sekolah, toko buku, dan area sekolahan agar lebih dekat dengan khalayak sasaran yang merupakan remaja. Selain itu poster ini juga akan disimpan dalam media sosial sehingga jangkauan dalam promosi akan lebih luas. Desain pada poster menggunakan visual dari karakter utama dalam cerita tambahan pada kisah keteladanan Rasul. Menggunakan karakter utama yang merupakan remaja pada perancangan media poster ini digunakan sebagai pendekatan kepada khalayak sasaran. Sedangkan untuk gambar latar belakang poster menggunakan tema gurun pasir dengan diberi visual matahari dan awan sebagai sebagai interpretasi bahwa poster mengenai keteladanan Rasul Ilyas merupakan kisah yang berlokasi di Arab. Khalayak sasaran pada perancangan ini merupakan remaja, selain itu khalayak sasaran diberikan informasi dengan mencantumkan jadwal rencana tayang. Poster di isi informasi lain seperti mengenai alamat menonton, sinopsis, dan logo media penyebaran youtube.



Gambar IV.21 Poster.
Sumber: Dokumen Pribadi (2018)

Format Media

Ukuran : A3 (29,7 X 32 cm).

Material : *Art paper* 250 gram.

Teknik Produksi : *Digital Printing*.

- **Flyer**

Flyer berisikan informasi singkat mengenai cerita dari media utama. Hal ini bertujuan agar memberikan informasi lebih lanjut mengenai media utama *motion comic*. Diharapkan khalayak yang melihat media pendukung ini semakin tertarik untuk menonton. Visual pada *flyer* menggunakan karakter utama pada bagian depan sebagai identitas visual pada

perancangan ini dan untuk pengenalan kepada khalayak sasaran mengenai karakter buatan dalam perancangan ini dengan ditambahkan deskripsi lengkap mengenai karakter yang tampil pada halaman depan. Pada *flyer* di isi informasi mengenai alamat menonton, sinopsis, dan logo media penyebaran youtube. Selain itu ada penggunaan balon kata dalam *flyer* ini sebagai identitas perancangan *motion comic*.



Gambar IV.22 Flyer.
Sumber: Dokumen Pribadi (2018)

Format Media

Ukuran : A4 (21 X 29,7 cm)
Material : *Art paper* 120 gram.
Teknik Produksi : *Digital Printing*.

- **X Banner**

Media ini berisikan informasi mengenai judul dan tagline mengenai *motion comic*. Juga berisikan informasi tempat menonton media utama, media ini lebih memperlihatkan visual dari karakter utama dalam *motion comic*. Fokus utama pada media ini adalah visual karakter yang ditempatkan di tengah sebagai penarik perhatian namun media ini juga memberikan informasi seperti sinopsis dan juga judul pada media utama dalam perancangan. Visual yang digunakan merupakan karakter utama

yaitu Umar dan Abah dengan mimik muka serius sebagai interpretasi bahwa kisah dalam perancangan ini merupakan kisah yang penuh nilai-nilai. Gambar latar belakang *X banner* menggunakan tema gurun pasir dengan diberi visual matahari dan awan sebagai sebagai interpretasi bahwa poster mengenai keteladanan Rasul Ilyas merupakan kisah yang berlokasi di Arab.



Gambar IV.23 *X Banner*.
Sumber: Dokumen Pribadi (2018)

Format Media

Ukuran : 60 X 160 cm.

Material : Plastik Sintetis Jenis *Luster*.

Teknik Produksi : *Digital Printing*.

- **Pin**

Media ini dapat digunakan dimana saja, kelebihan media ini adalah mendapatkan jangkauan yang luas karena dapat dibawa oleh siapapun. Dengan demikian media ini dapat mempromosikan media utama dimanapun. Visual yang digunakan dalam media ini adalah judul dari perancangan, karakter Ilyas, dan karakter Ilyasa. Penggunaan karakter Rasul dalam media ini bertujuan untuk memperlihatkan karakter yang paling penting dalam media perancangan ini. Selain itu juga warna putih pada latar belakang dipilih agar memberikan kesan positif, namun fungsi lainnya untuk memfokuskan para audiens kepada gambar yang ada dalam media pin tersebut.



Gambar IV.24 Pin.
Sumber: Dokumen Pribadi (2018)

Format Media

Ukuran : 4 X 4 cm.

Material : Pin plastik + Laminasi.

Teknik Produksi : *Digital Printing dan Pressing.*

- **Gantungan Kunci**

Media gantungan kunci dapat digunakan dimana saja, media ini dapat memikat perhatian khalayak sasaran dan mudah untuk dibawa. Dengan demikian media ini dapat mempromosikan media utama dimanapun. Visual yang digunakan untuk media gantungan kunci ini adalah semua karakter penting yang ada dalam perancangan video ini. Dengan menggunakan kepala dari karakter sebagai ikon yang mewakili dalam media ini selain itu ikon kepala ini sangat simpel namun sudah mewakili gambar karakter dalam perancangan sehingga cocok untuk gantungan kunci. Sebagai media yang bisa memperkenalkan visual karakter yang ada dalam video perancangan ini namun tanpa keterangan nama bertujuan agar menumbuhkan rasa semakin penasaran kepada khalayak sasaran. Media ini berisikan informasi mengenai judul media utama dan alamat untuk menonton dalam situs berbagi video.



Gambar IV.25 Gantungan Kunci.
Sumber: Dokumen Pribadi (2018)

Format Media

Ukuran : 6 X 6 cm.

Material : Akrilik 3 mm.

Teknik Produksi : *Digital Printing.*

- **Stiker**

Stiker biasanya ditempelkan oleh pelajar di tempat pensil sehingga menarik perhatian pelajar yang lainnya sehingga dapat memberikan informasi kepada yang lainnya. Dengan demikian stiker dapat memberikan informasi dengan jangkauan lebih luas. Selain itu stiker berguna sebagai alat untuk pengenalan pertama karakter dalam perancangan ini. Visual yang digunakan untuk pengenalan karakter ini yaitu dengan menggunakan gambar karakter setengah badan. Karakter yang digunakan diantaranya Abah, Umar Rasul Ilyas, dan Ilyasa karena termasuk karakter yang paling utama dalam perancangan ini. Hal ini bertujuan agar khalayak sasaran merasa penasaran dengan visual karakter secara keseluruhan hingga tahap menonton. Selain itu visual karakter dibuat masing-masing agar khalayak sasaran bisa menjadikan barang koleksi.



Gambar IV.26 Stiker.
Sumber: Dokumen Pribadi (2018)

Format Media

Ukuran : 9 X 9 cm.

Material : Kertas stiker 135 gram.

Teknik Produksi : *Digital Printing.*

- **Kaos**

Media kaos menampilkan visual dari karakter utama dan juga alamat Youtube untuk menonton. Diharapkan informasi mengenai media utama dapat tersebar ketika ada yang memakai kaos tersebut. Kaos cukup efektif merupakan pakaian sehari-hari. Media kaos menggunakan visual karakter utama yang sudah mewakili dalam perancangan ini. Hal ini bertujuan agar terlihat simpel karena khalayak sasaran yang merupakan remaja cenderung menyukai hal yang tidak terlalu berlebihan.



Gambar IV.27 Kaos.
Sumber: Dokumen Pribadi (2018)

Format Media

Ukuran : *All Size.*

Material : *Combed 30S.*

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

- **Sosial media**

Sosial media digunakan karena dapat berinteraksi dengan khalayak sasaran menggunakan informasi yang disebarakan melalui sosial media ini. Selain itu sosial media sudah banyak digunakan oleh khalayak sasaran pada zaman sekarang. Dengan demikian sosial media mampu menjangkau lebih luas dari kegiatan promosi *motion comic* ini.



Gambar IV.28 Sosial Media.
Sumber: Dokumen Pribadi (2018)