BAB IV

MEDIA DAN TEKNIS PRODUKSI

VI.1 Proses Perancangan Ilustrasi Pada Novel Wiro Sableng

Dalam proses perancangan ilustrasi novel Wiro Sableng ini terdiri dari beberapa tahapan yang meliputi:

1. Membuat *storyline* dari setiap bab yang ada pada novel untuk dijadikan ilustrasi yang akan ditampilkan.
2. Membuat sketsa pensil di kertas A4 dari berdasarkan *storyline* yang telah dibuat.
3. Pewarnaan secara digital gambar sketsa yang telah dibuat di Adobe Illustrator.
4. Membuat *layout* teks novel dan gambar digital di dalam *software* Adobe InDesign.
5. Membuat tampilan *e-book* di *software* Adobe Flash.

VI.2 Media Utama

Media utama yang dibuat adalah ilustrasi pada *e-book* novel. Yaitu penggambaran adegan cerita yang diambil dari inti cerita setiap bab yang terdapat di dalam buku elektronik novel Wiro Sableng. Sehingga penyajian novel silat akan lebih menarik dan tidak membosankan ketika dibaca.

VI.2.1 Pembuatan *Storyline*

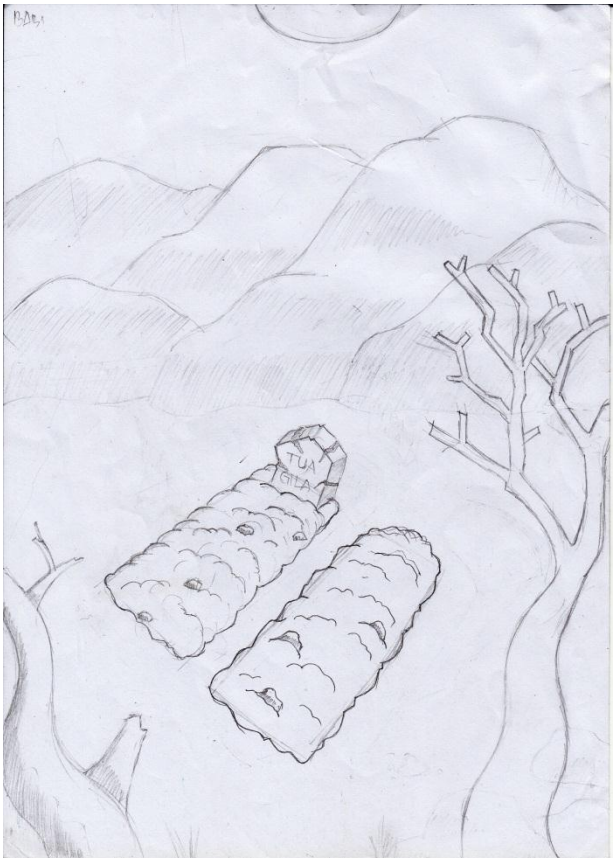
Dalam pembuatan ilustrasi novel ini tahap pertama yang dilakukan adalah membuat *storyline* yang diambil pada setiap bab dalam cerita. Hal ini dilakukan agar pembuatan ilustrasi sesuai dengan alur cerita yang ada pada novel. Adegan yang akan dibuat ilustrasi adalah sebagai berikut:

1. Di ujung depan, di sebelah tengah lapangan tampak dua gundukan tanah kuburan yang masih merah. Dari dua makam itu hanya satu yang memiliki batu nisan.
2. Kiyai Surah Ungu dan Ramadi Watampone segera membalik. Keduanya sama melengak kaget. Hanya delapan langkah di hadapan mereka tegak sesosok tubuh tinggi besar. Selain pakaian kuning yang dikenakannya, orang ini juga bermantel hitam dalam sebatas lutut. Wajahnya terlindung oleh kepekatan malam hingga tak bisa dikenali. Dikepalanya bertengger sebuah topi tinggi.
3. Di lereng barat Gunung Singgalang, seorang lelaki tengah asyik membakar seekor ikan besar sambil menyanyi di halaman rumah. Bau sedap ikan panggang ini menebar kemana-mana.
4. Tepat ketika dia memandang di sebuah celah antara dua batu karang tinggi mendadak dia melihat bayangan hitam besar bergerak.
5. Datuk Tinggi mengeluarkan senjata rahasianya untuk melawan Nyanyuk Amber.
6. Di celah batu-batu besar hitam Saringgih menghentikan perahunya, lalu dia mendukung Nyanyuk Amber turun ke darat.
7. Wiro angkat kepala, Pendekar 212 melengak kaget ketika melihat satu sosok tubuh tinggi besar bermantel hitam tahu-tahu sudah tegak dihadapannya.
8. Tiba-tiba Wiro menggerakkan kedua tangannya. Dua telapak tangan menghadap ke depan dan didorongkan perlahan saja. Ada hawa aneh yang memancarkan sinar hitam redup menyongsong pukulan sinar matahari.
9. Tua Gila mengeluarkan benang kayangan untuk menghabisi Datuk Tinggi namun Datuk Tinggi berhasil menangkap sambaran Tua Gila.
10. Ketika Pandansuri sampai di mulut goa sang dara dikejutkan oleh apa yang dilihatnya di dalam goa batu itu. Seorang anak lelaki berusia sekitar enam tahun duduk tersandar ke diding goa.
11. Wiro berusaha lagi untuk bisa keluar dari dalam lobang itu. Namun sia-sia. Tubuhnya masih sangat lemas. Dia mendongak ke atas dan melihat sepasang kaki di tepi makam batu.

12. Wiro Sableng, Tua Gila, Nyanyuk Amber dan Pandansuri bersiap untuk melawan Datuk Tinggi di atas batu cadas.
13. Datuk Tinggi melihat seorang perempuan duduk diatas sebuah batu hitam membelakanginya sedang bermain saluang. Kedua tangannya memegang sebuah saluang yang ditiupnya dengan suara merdu diselingi dengan suara nyanyian yang berhiba-hiba.
14. Lalu Tua Gila meringkus kedua kaki Datuk Tinggi dan menyeretnya ke tengah pulau.

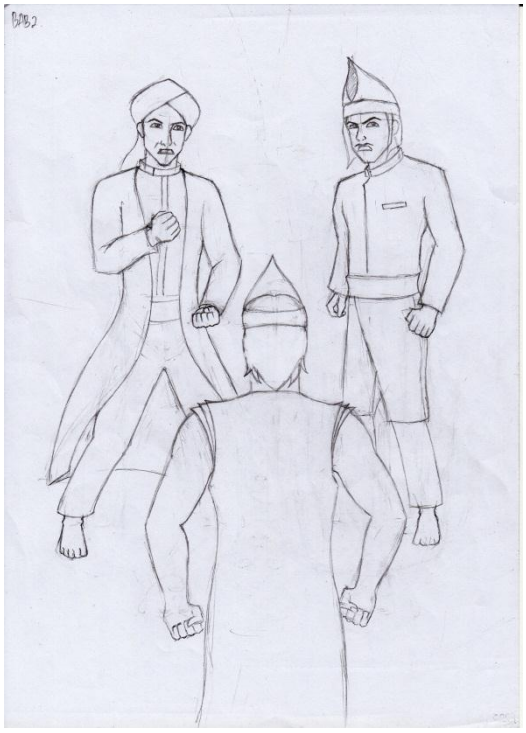
VI.2.2 Pembuatan Sketsa

Setelah *storyline* dibuat maka selanjutnya adalah membuat sketsa pensil di kertas A4. Berikut adalah salah satu gambar sketsa :



Gambar VI.1 Sketsa Ilustrasi Bab 1

Sumber : Dokumen Pribadi



Gambar VI.2 Sketsa Ilustrasi Bab 2

Sumber : Dokumen Pribadi



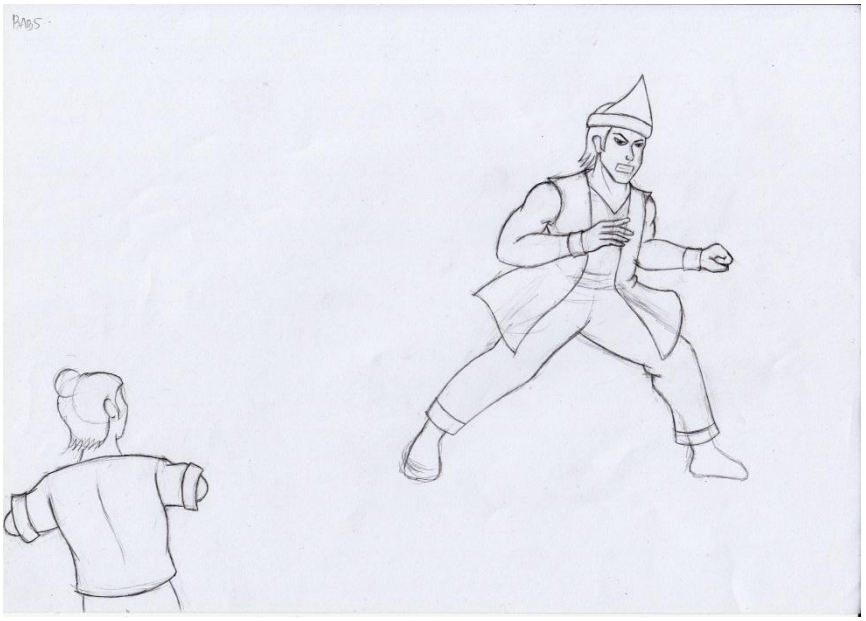
Gambar VI.3 Sketsa Ilustrasi Bab 3

Sumber : Dokumen Pribadi



Gambar VI.4 Sketsa Ilustrasi Bab 4

Sumber : Dokumen Pribadi



Gambar VI.5 Sketsa Ilustrasi Bab5

Sumber : Dokumen Pribadi



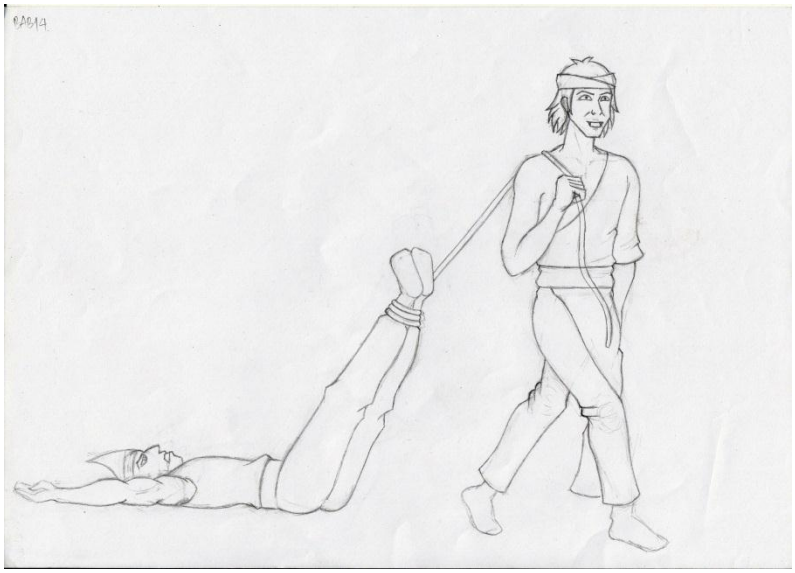
Gambar VI.6 Sketsa Ilustrasi Bab 7

Sumber : Dokumen Pribadi



Gambar VI.7 Sketsa Ilustrasi Bab 12

Sumber : Dokumen Pribadi

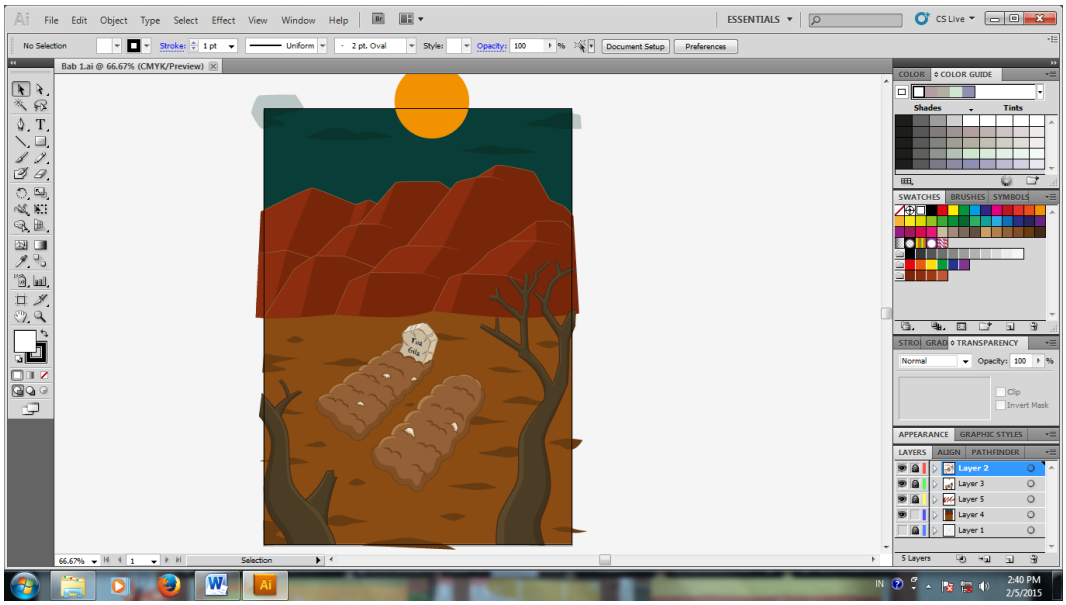


Gambar VI.8 Sketsa Ilustrasi Bab 14

Sumber : Dokumen Pribadi

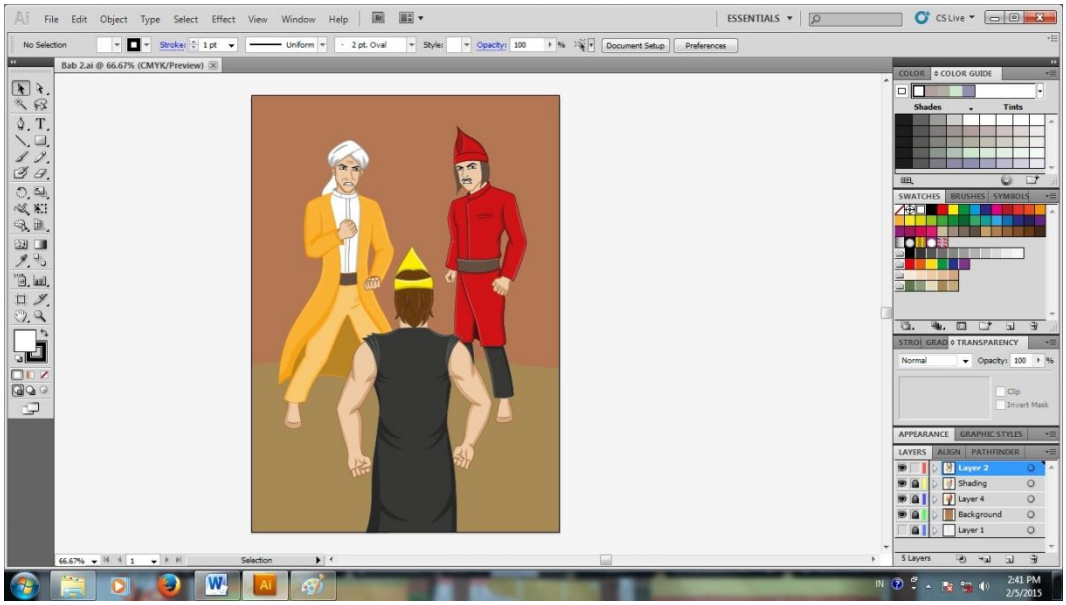
VI.2.3 Proses Pewarnaan Digital

Setelah sketsa gambar dibuat lalu gambar discan dan dimasukan ke dalam *software* Adobe Illustrator untuk dibuat pewarnaan digital. Warna yang dipilih untuk ilustrasi gambar sesuai dengan konsep yang telah dibuat.



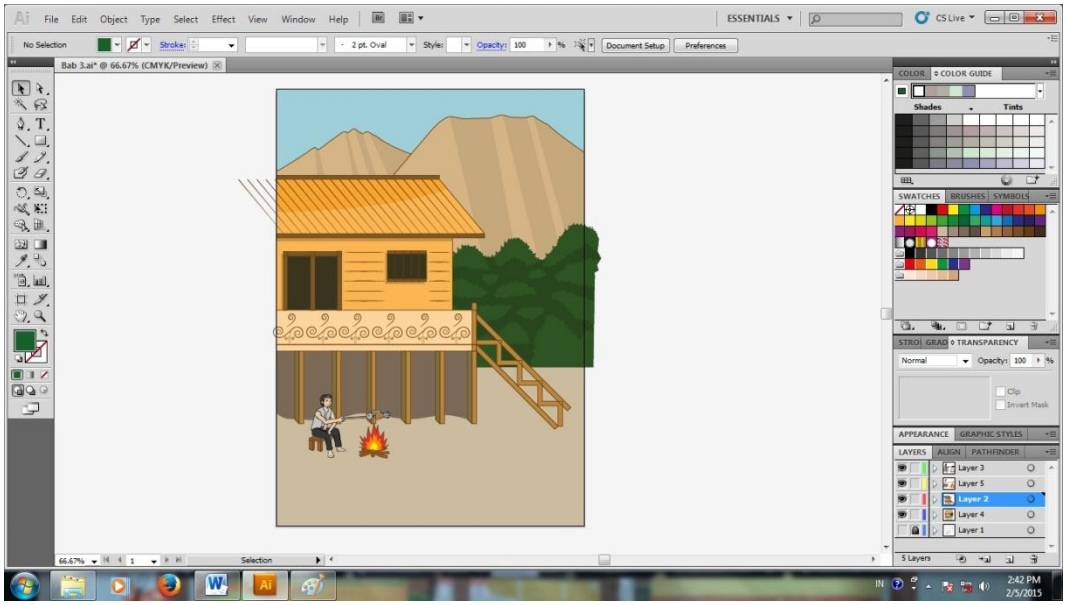
Gambar VI.9 Pewarnaan Digital Bab 1

Sumber : Dokumen Pribadi



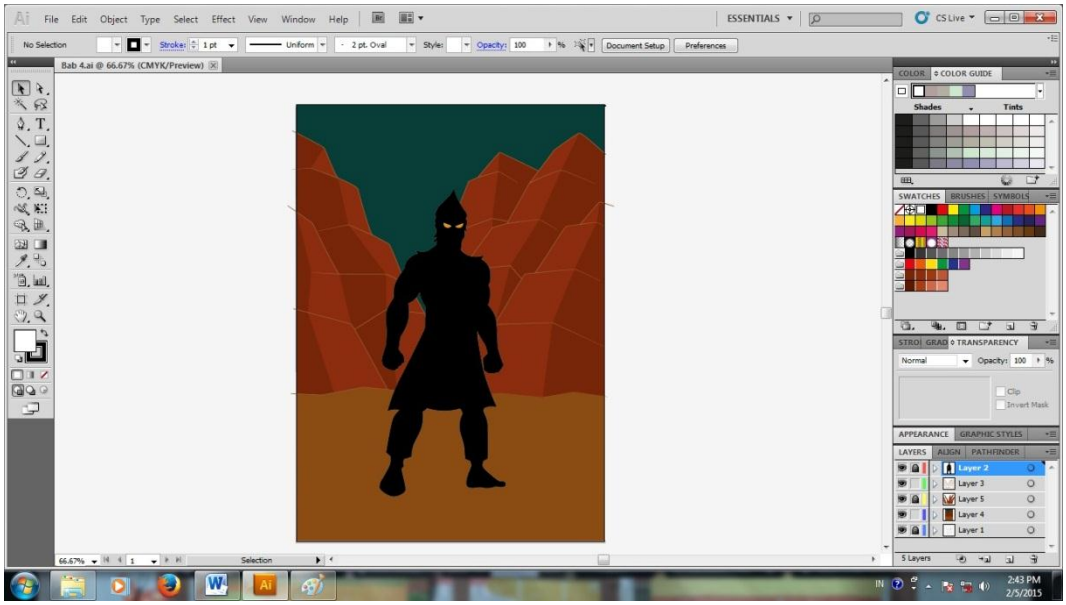
Gambar VI.10 Pewarnaan Digital Bab 2

Sumber : Dokumen Pribadi



Gambar VI.11 Pewarnaan Digital Bab 3

Sumber : Dokumen Pribadi



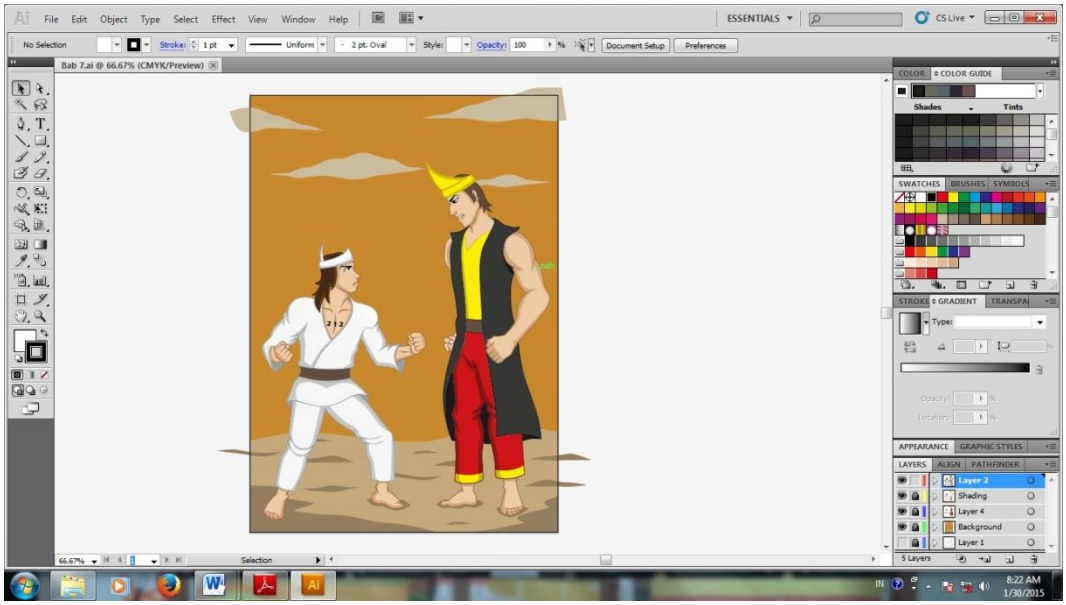
Gambar VI.12 Pewarnaan Digital Bab 4

Sumber : Dokumen Pribadi



Gambar VI.13 Pewarnaan Digital Bab 5

Sumber : Dokumen Pribadi



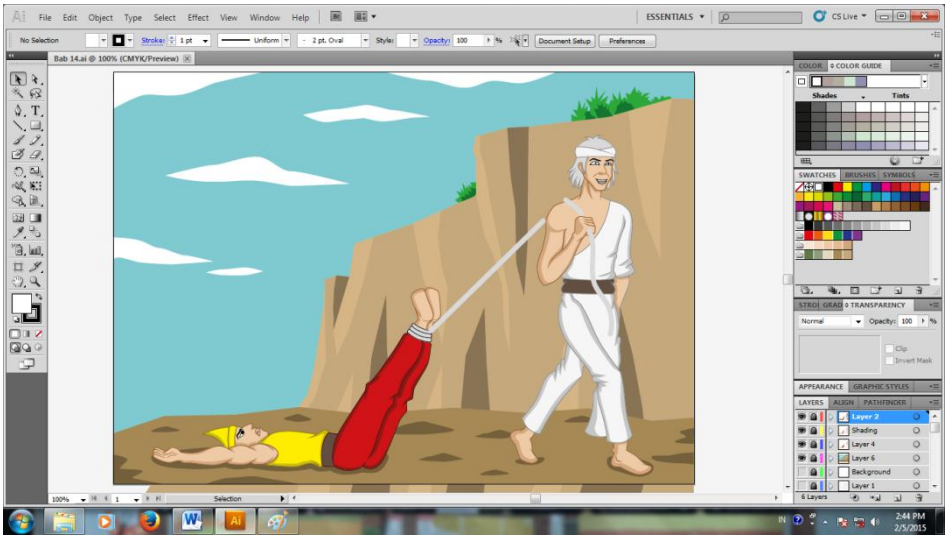
Gambar VI.14 Pewarnaan Digital Bab 7

Sumber : Dokumen Pribadi



Gambar VI.15 Pewarnaan Digital Bab 12

Sumber : Dokumen Pribadi

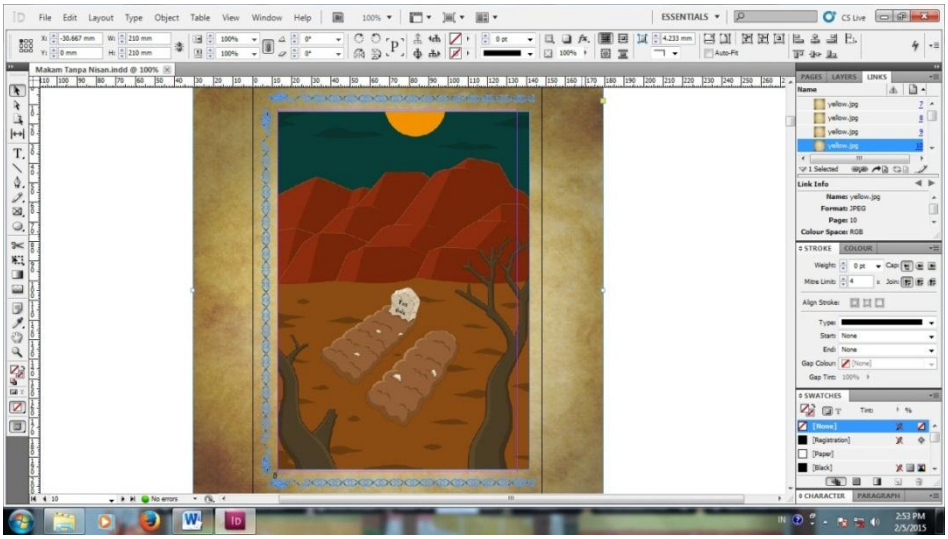


Gambar VI.16 Pewarnaan Digital Bab 14

Sumber : Dokumen Pribadi

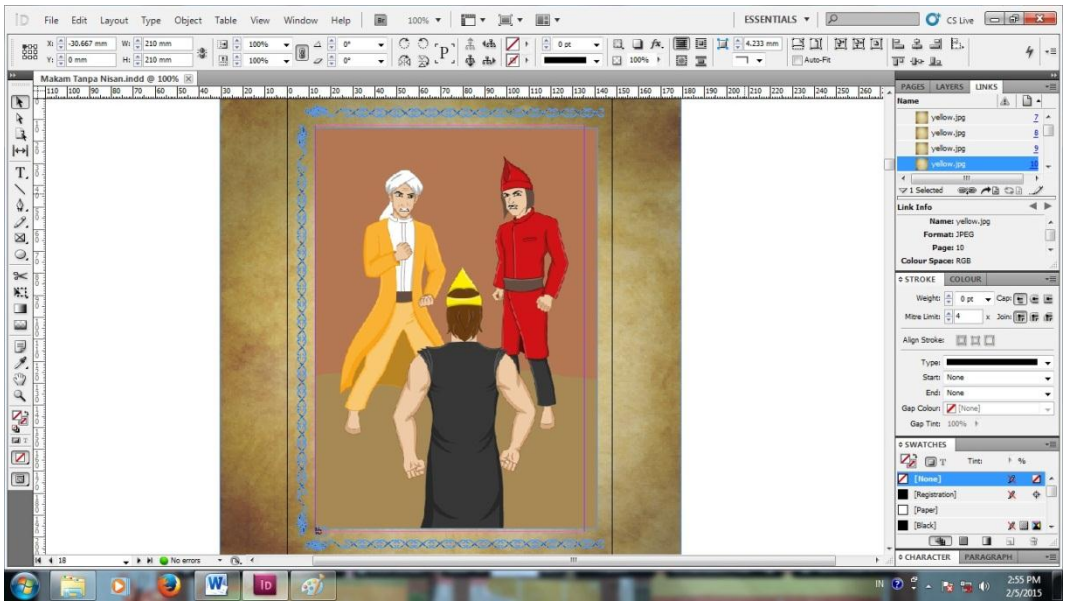
VI.2.4 Pembuatan Layout Novel

Setelah gambar ilustrasi selesai dibuat dalam digital. Selanjutnya gambar yang berformat jpg dimasukkan ke dalam *software* Adobe InDesign. Gambar akan digambungkan dengan *background* novel dan disesuaikan tata letaknya dengan teks novel. Sehingga membuat tampilan novel lebih rapi dan menarik.



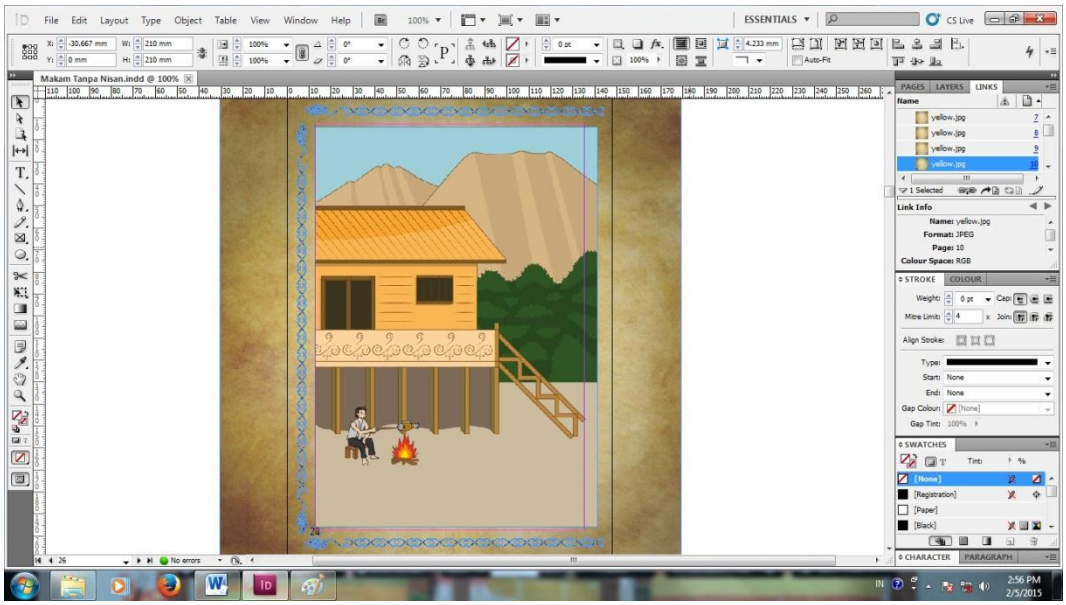
Gambar VI.17 Tata Letak Ilustrasi Bab 1

Sumber : Dokumen Pribadi



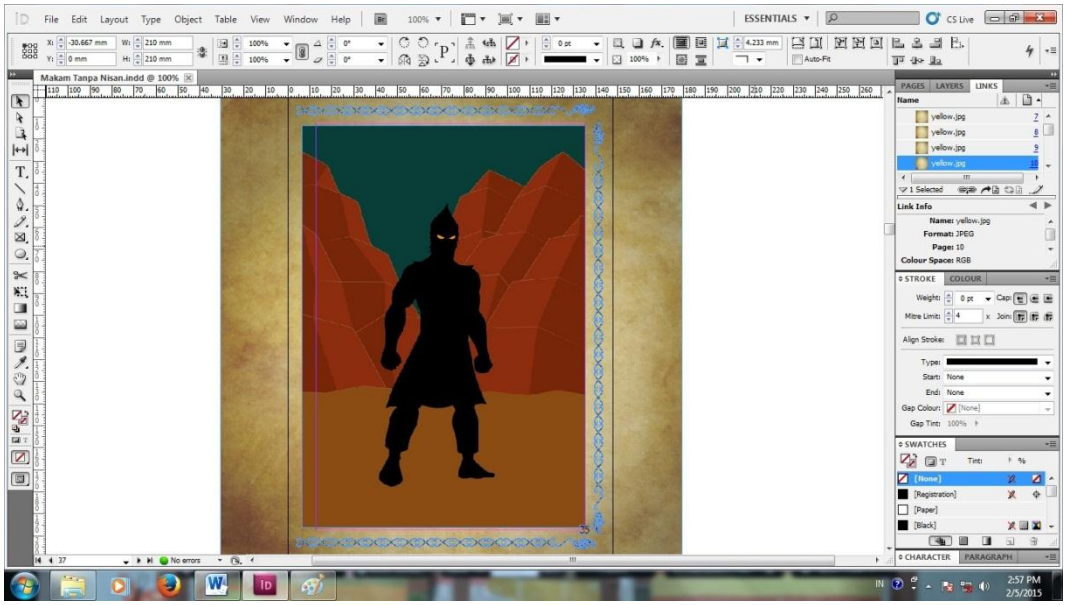
Gambar VI.18 Tata Letak Ilustrasi Bab 2

Sumber : Dokumen Pribadi



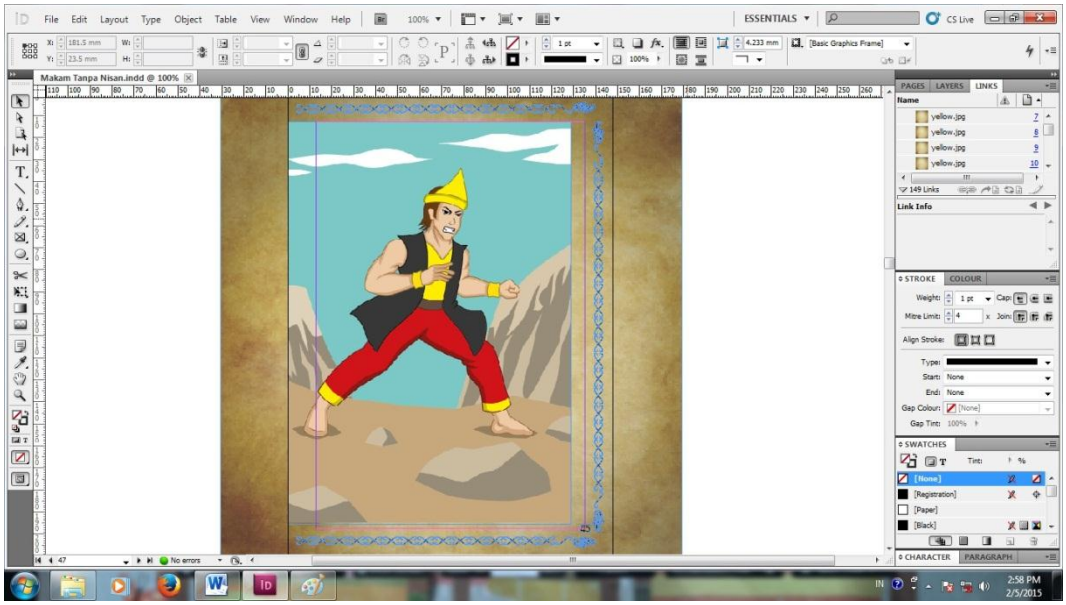
Gambar VI.19 Tata Letak Ilustrasi Bab 3

Sumber : Dokumen Pribadi



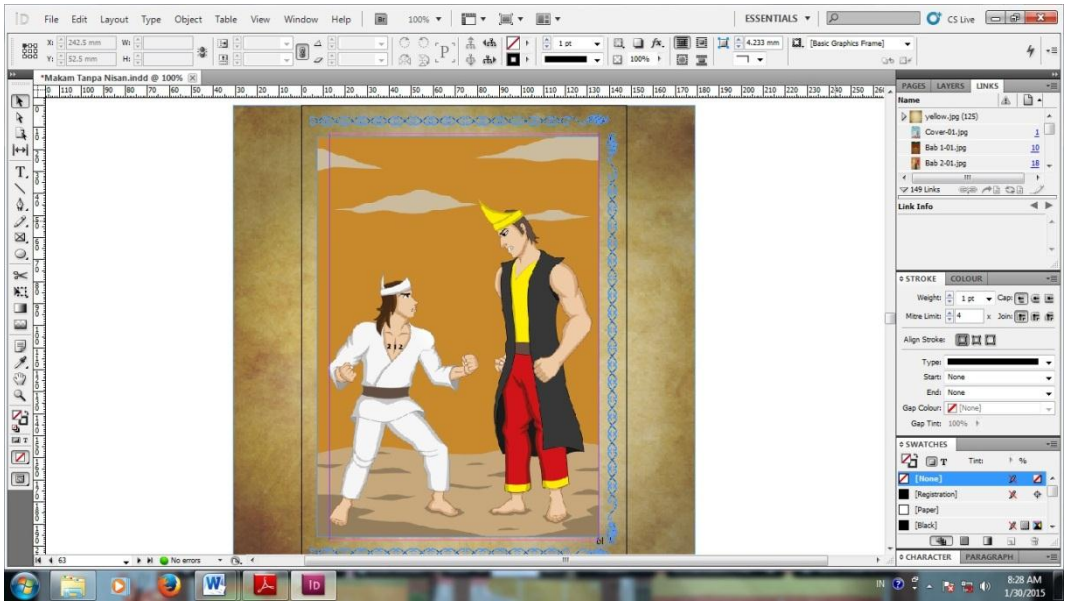
Gambar VI.20 Tata Letak Ilustrasi Bab 4

Sumber : Dokumen Pribadi



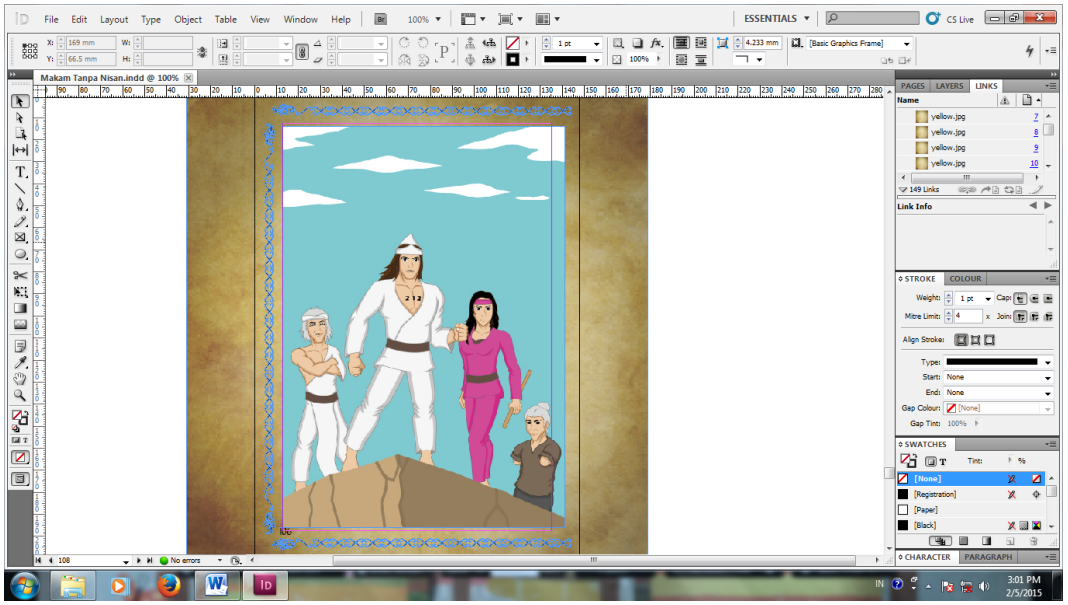
Gambar VI.21 Tata Letak Ilustrasi Bab 5

Sumber : Dokumen Pribadi



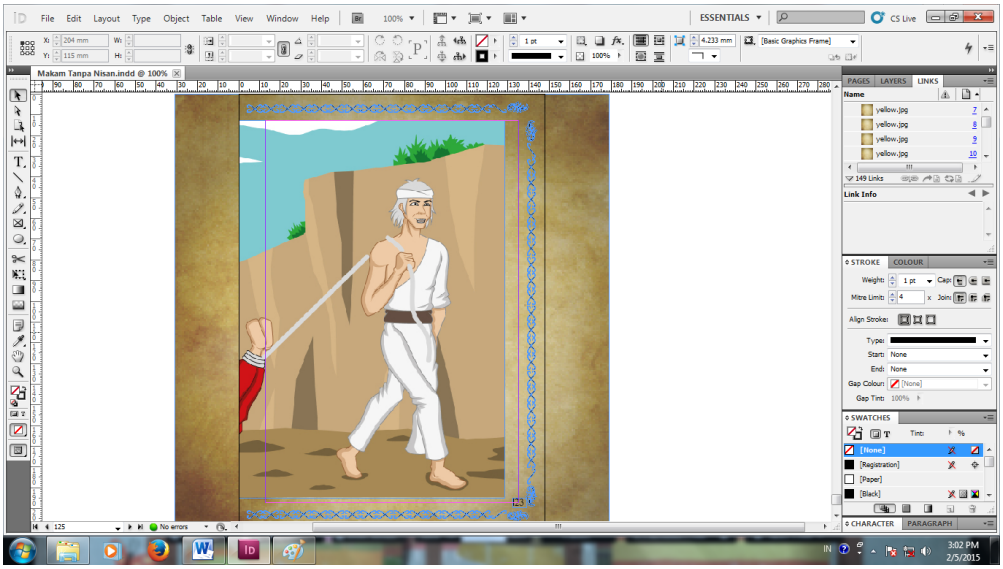
Gambar VI.22 Tata Letak Ilustrasi Bab 7

Sumber : Dokumen Pribadi



Gambar VI.23 Tata Letak Ilustrasi Bab 12

Sumber : Dokumen Pribadi

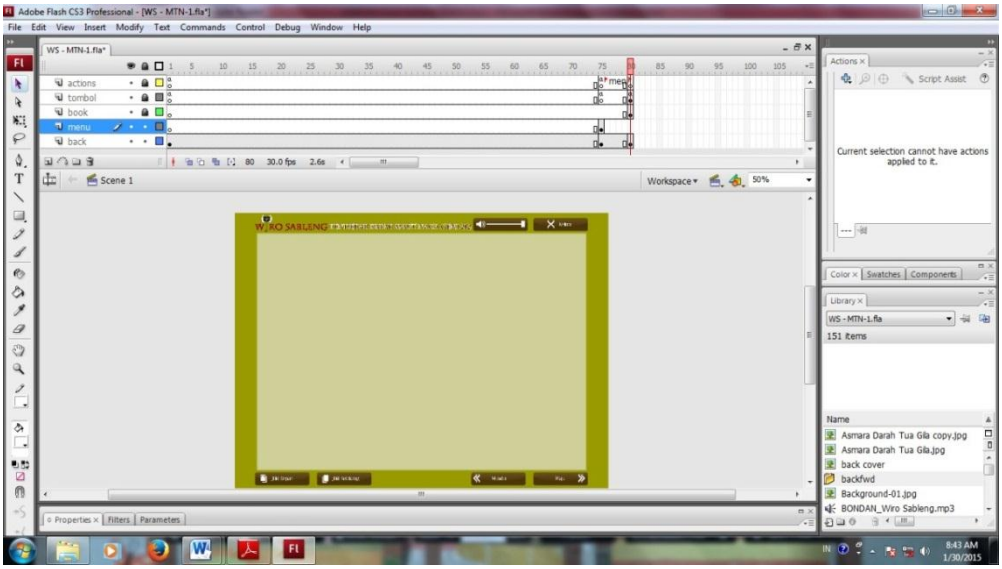


Gambar VI.24 Tata Letak Ilustrasi Bab 14

Sumber : Dokumen Pribadi

VI.2.5 Proses Pembuatan *E-book*

Setelah membuat *layout* tahap selanjutnya adalah membuat *e-book* di software Adobe Flash. Dengan program Adobe Flash maka *e-book* yang dibuat akan lebih menarik dan tidak membosankan karena dapat ditambahkan beberapa elemen.



Gambar VI.25 Pembuatan Ebook di Adobe Flash

Sumber : Dokumen Pribadi

VI.2.6 Hasil Akhir

Ketika *e-book* itu dijalankan dengan resolusi 1280 x 720 pixel maka hasil akhirnya adalah sebagai berikut :



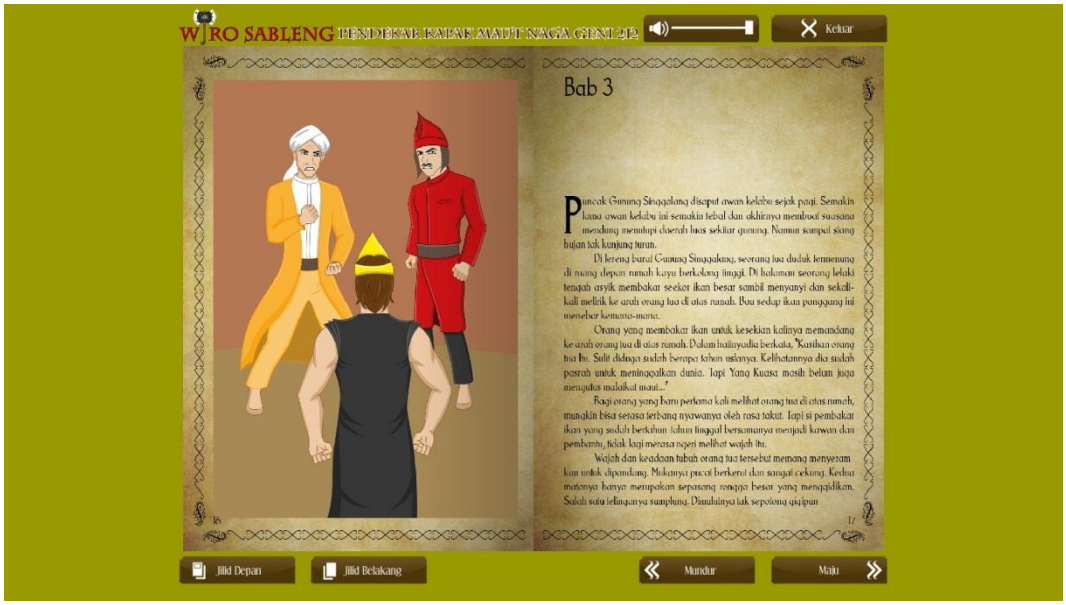
Gambar VI.26 Tampilan Jilid Depan E-book

Sumber : Dokumen Pribadi



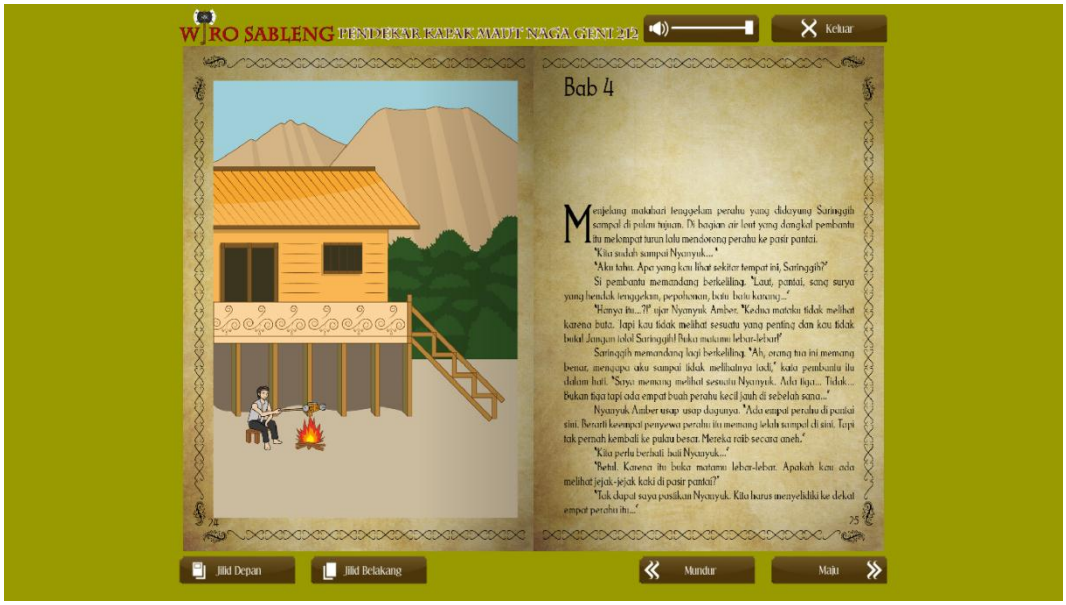
Gambar VI.27 Tampilan Halaman 8-9

Sumber : Dokumen Pribadi



Gambar VI.28 Tampilan Halaman 16-17

Sumber : Dokumen Pribadi



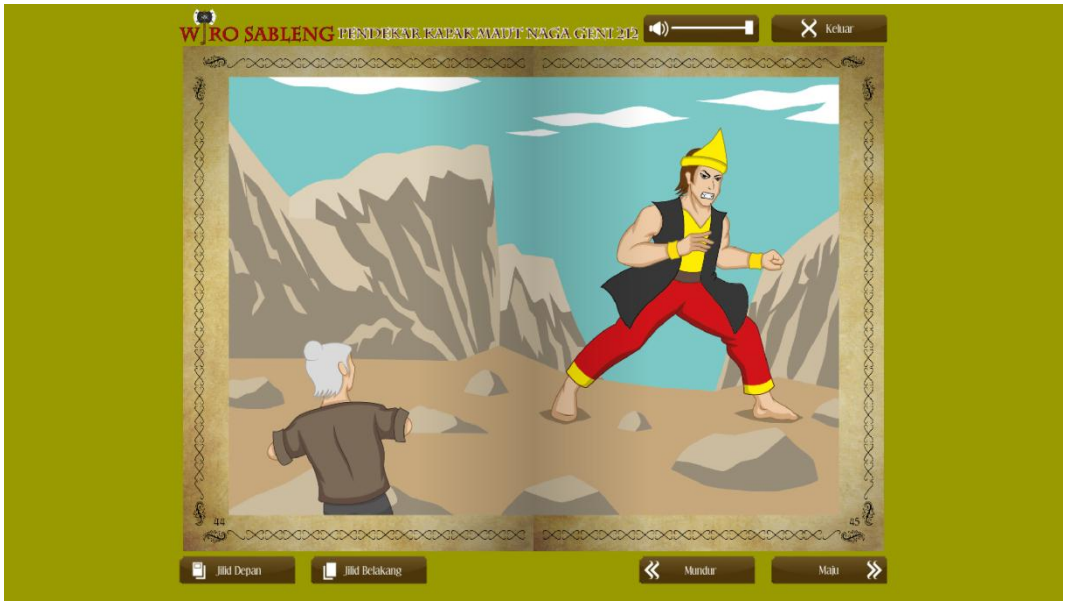
Gambar VI.29 Tampilan Halaman 24-25

Sumber : Dokumen Pribadi



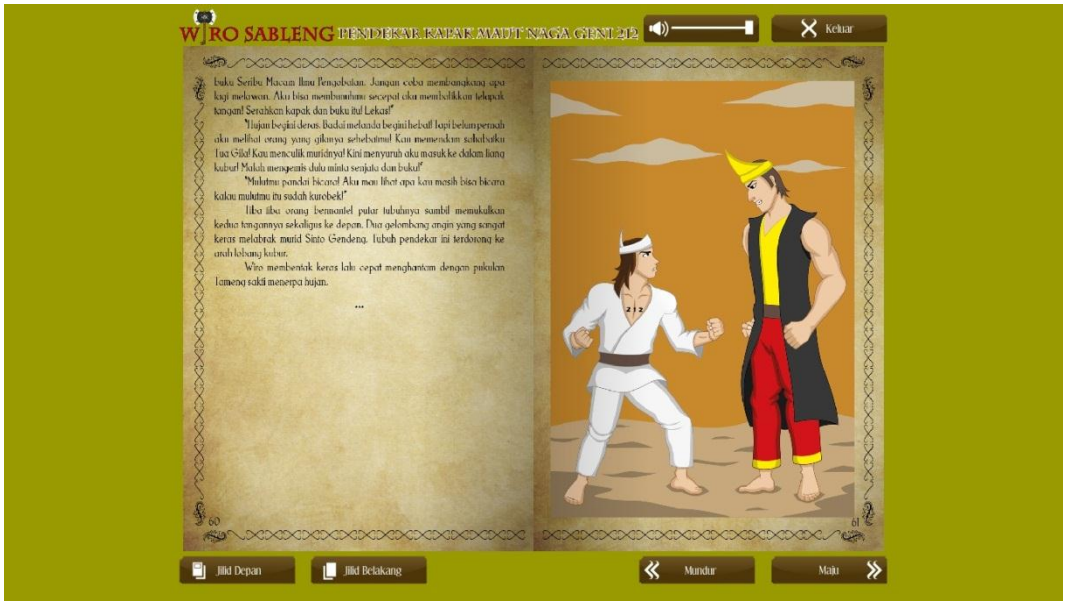
Gambar VI.30 Tampilan Halaman 34-35

Sumber : Dokumen Pribadi



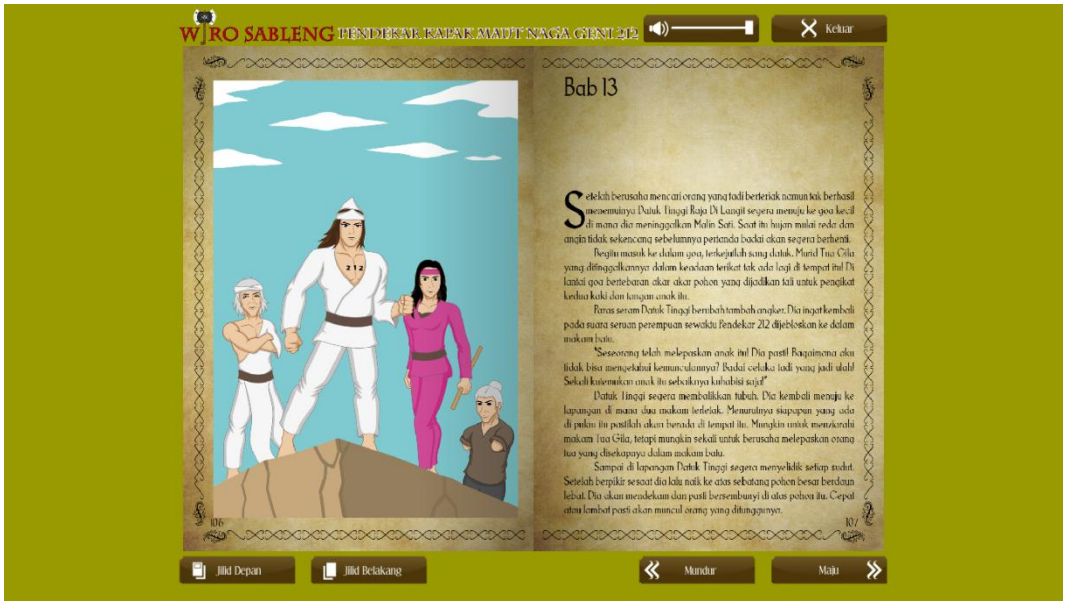
Gambar VI.31 Tampilan Halaman 44-45

Sumber : Dokumen Pribadi



Gambar VI.32 Tampilan Halaman 60-61

Sumber : Dokumen Pribadi



Gambar VI.33 Tampilan Halaman 106-107

Sumber : Dokumen Pribadi



Gambar VI.34 Tampilan Halaman 122-123

Sumber : Dokumen Pribadi

VI.3 Media Pendukung

Untuk melengkapi keberadaan media utama diperlukan media pendukung agar menarik minat, membujuk target audience, sebagai merchandise sekaligus sebagai media pengingat. Beberapa media yang dibuat adalah:

VI.3.1 Pembatas Buku

Pembatas buku dibuat agar ketika pembaca sedang membaca novel lain dapat digunakan sebagai penanda halaman yang akan dibaca. Pembatas buku ini dibuat dengan menambahkan gambar tokoh yang ada dalam novel.



Gambar VI.35 Pembatas Buku

Sumber : Dokumen Pribadi

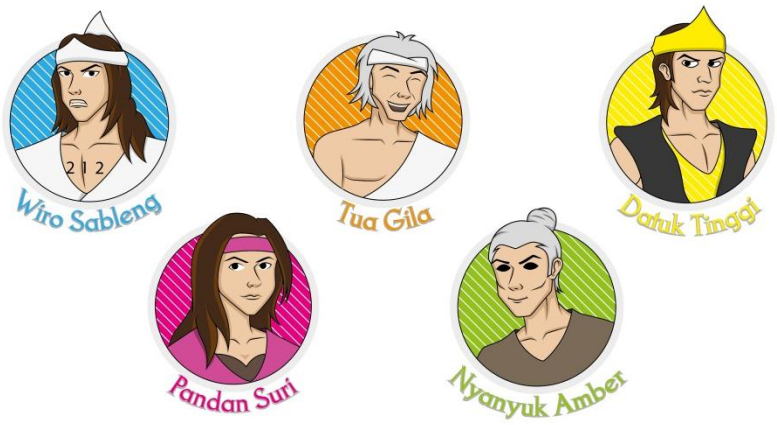
Ukuran : 3,5 cm x 22 cm

Bahan : artpaper 210gr

Teknis Produksi : cetak digital

VI.3.2 Stiker

Stiker dibuat karena dapat menarik perhatian orang yang melihat, dapat ditempel dimanapun dan disukai oleh banyak orang. Sehingga dapat membantu mengenalkan tokoh dalam novel.



Gambar VI.36 Stiker Tokoh Karakter

Sumber : Dokumen Pribadi

Ukuran : 5,5 cm x 7 cm

Bahan : kertas chromo

Teknis Produksi : cetak digital

VI.3.3 Mug

Mug merupakan barang yang digunakan sehari-hari. Dengan menempelkan ilustrasi tokoh yang ada pada novel pada mug dapat memudahkan untuk mengenalkan tokoh dalam novel Wiro Sableng kepada target audience. Karena dicetak dengan tinta khusus maka gambar pun tidak akan mudah hilang dalam jangka waktu yang lama.



Gambar VI.37 Mug

Sumber : Dokumen Pribadi

Ukuran : tinggi 10 cm diamater 8 cm

Bahan : mug coating

Teknis Produksi : cetak khusus

VI.3.4 Kaos

Di depan kaos terdapat gambar cover belakang novel Wiro Sableng. Gambar ini ditempelkan pada kaos dengan teknik print DTG sehingga warna yang dihasilkan akan lebih banyak dan tahan lama. Selain merchandise kaos ini sekaligus juga dapat dijadikan sebagai media promosi novel Wiro Sableng.



Gambar VI.38 Kaos Wiro Sableng

Sumber : Dokumen Pribadi

Ukuran : large

Bahan : katun combed 30s

Teknis Produksi : cetak DTG

VI.4 Media Promosi

Untuk menyebarkan novel grafis Wiro Sableng dibutuhkan media promosi agar target audience dapat mengetahui bagaimana cara mendapatkan novel. Media promosi yang dibuat adalah:

VI.4.1 Mini X Banner

Mini X Banner merupakan salah satu media penting untuk menginformasikan kepada target audience tentang keberadaan novel grafis Wiro Sableng. Mini X Banner ini akan diletakkan toko-toko buku yang ikut dalam mempromosikan novel grafis ini.



Gambar VI.39 Mini X Banner

Sumber : Dokumen Pribadi

Ukuran : 26 cm x 40 cm

Bahan : kertas photo

Teknis Produksi : cetak digital

VI.4.2 Cover Group *Facebook*

Media Sosial *Facebook* menjadi salah satu tempat berkumpulnya para pecinta novel silat Wiro Sableng. Sehingga *Facebook* menjadi salah satu tempat untuk mempromosikan novel grafis ini sekaligus tempat untuk mengunduh e-book Novel Wiro Sableng Makam Tanpa Nisan. Alamat group *Facebook* adalah *www.facebook.com/groups/cersilwirosableng*.



Gambar VI.40 Cover Group Facebook

Sumber : Dokumen Pribadi

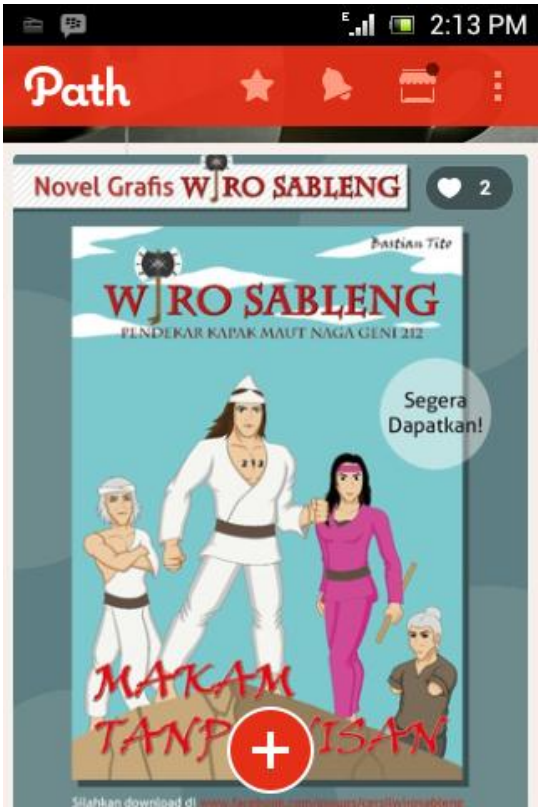
Ukuran : 1200 x 377 pixel

Media : Online

Teknis : Digital

VI.4.3 Poster Media Sosial

Selain di media sosial Facebook, ebook ini juga akan di promosikan melalui media sosial lainnya seperti Twitter, Path dan Instagram. Sehingga pembaca yang mengunduh e-book ini akan semakin banyak.



Gambar VI.41 Iklan di Path

Sumber : Dokumen Pribadi



Gambar VI.42 Iklan di Twitter

Sumber : Dokumen Pribadi



Gambar VI.43 Iklan di Instagram

Sumber : Dokumen Pribadi