BAB IV
TEKNIS PRODUKSI DAN APLIKASI MEDIA

IV.1. Teknis Produksi

Dalam memulai produksi, berikut ini merupakan tahapan-tahapan kerja yang disusun.



Gambar IV. 1 Diagram produksi komik

Sumber: Dokumen Pribadi

Tahap pertama berawal dari penysunan cerita yang sudah ditentukan, setelah sudah tersusun maka sudah bisa dimulai kepada pembuatan *story board*.



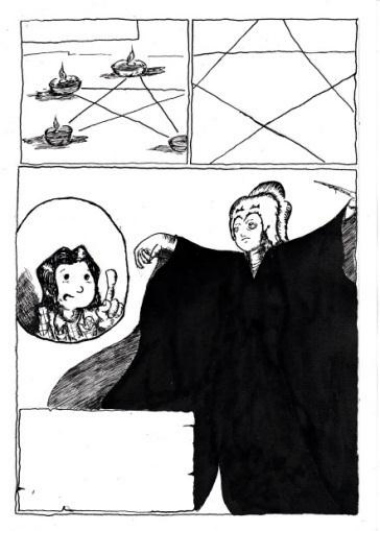
Gambar IV. 2 *Storyboard* komik
Sumber: Dokumen Pribadi

Fungsi *storyboard* ialah mengatur alur agar panel bisa terbaca dengan baik sebelum masuk kepada proses sketsa detail. Setelah keseluruhan sudah selesai maka tahap selanjutnya ialah sketsa pensil

Proses sketsa pensil ini sudah cukup detail seperti tampilan akhir guna dapat membantu dengan mudah proses penintaan. Proses sketsa ini bisa berfungsi apabila terdapat kesalahan bisa dengan mudah diperbaiki.

Selanjutnya apabila seluruh halaman sudah beres proses sketsa pensil, maka tahapan selanjutnya ialah penintaan. Penintaan dilakukan dengan cara manual menggunakan nib pen, kuas, dan tinta cina.

Penggunaan *nib pen* untuk panel dan penintaan karakter, sedangkan kuas digunakan untuk *blocking* dengan tinta cina hitam.



Gambar IV. 3 Contoh halaman yang selesai tahap penintaan
Sumber: Dokumen Pribadi

Jika proses penintaan selesai, lembar-lembar komik dibersihkan dari garisan-garisan pensil menggunakan penghapus, dan kemudian di scan serta diolah secara digital. Pada pengolahan digital ini mulai melakukan penulisan atau *lettering* pada dialog dan penjelasan narasi.

IV.2. Aplikasi Media

Berikut ini merupakan pengaplikasian media pada media-media pendukung.

- Poster



Gambar IV. 4 Poster Komik
Sumber: Dokumen Pribadi

Poster digunakan sebagai media promo, poster yang memberikan informasi bahwa Cosmix Comix telah terbit dan untuk menggugah khalayak target sasaran.

- *Fanpage Facebook*



Gambar IV. 5 Tampilan *fanpage facebook*

Sumber: Dokumen pribadi (2016)

Fanpage facebook ini mudah diakses dan merupakan media sosial yang masih banyak digunakan oleh berbagai kalangan.

Fanpage facebook ini dibuat bertujuan untuk media promo dan memudahkan khalayak sasaran untuk mendapat informasi seputar komik. Visual dalam *fanpage* ini menggunakan ilustrasi yang diambil dari konten komik berupa seorang penyihir yang sedang melakukan ritual, ini bertujuan untuk khalayak sasaran yang belum mengetahui bisa tahu bahwa komik ini berhubungan dengan okultisme

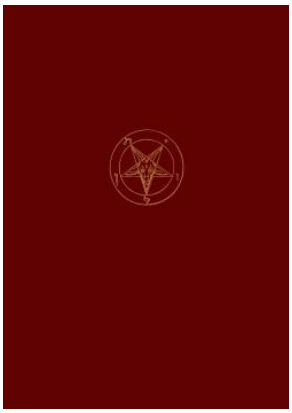
- *Sticker*



Gambar IV. 6 *Sticker* Komik
Sumber: Dokumen Pribadi

Media *sticker* merupakan media luar ruang, sticker ini berfungsi sebagai media promosi dan juga sebagai media pendekatan dengan target audience. Teknis cetak sticker ini dicetak dengan *digital printing* dengan material bahan sticker *vynil* dan dilapis dengan laminasi dingin, bertujuan agar tahan lama diluar ruangan. Visual sticker disesuaikan dengan konten dalam komik.

- Jaket buku



Gambar IV. 7 Jaket Buku
Sumber: Dokumen Pribadi

Jaket buku merupakan sampul pelindung kulit buku. Jaket buku sebagai gimmick dari komik ini bertujuan untuk media pendukung dan pelengkap dari komik. Visual jaket buku ini merupakan salah satu simbol yang

dibahas didalam komik yaitu pentagram terbalik. Teknis cetak jaket buku menggunakan *Digital Printing* dengan material *art paper* 150gr dengan dilapisi laminasi dove panas.

- Pembatas buku



Gambar IV. 8 Pembatas Buku
Sumber: Dokumen Pribadi

Teknis cetak pembatas buku ini menggunakan *Digital Printing* dengan material print kertas *artpaper* 260gr. Visual pada pembatas buku ini disesuaikan dengan konten dalam komik, bertujuan agar komik dan *gimmick-gimmick* nya seimbang.

- *Enamel pin*



Gambar IV. 9 Enamel Pin
Sumber: Dokumen Pribadi

Enamel pin atau pin dengan bahan kuningan atau metal ini digunakan sebagai media yang berhubungan dengan musik metal. *Enamel pin* ini di adaptasi dari aksesoris yang juga sering digunakan oleh metalhead. Visual dari *enamel pin* merupakan alternatif logo dari Cosmix Comix.

Material yang digunakan

bahan : kuningan

ketebalan : 2mm

jepitan : peniti

- Gantungan Kunci



Gambar IV. 10 Gantungan kunci

Sumber: Dokumen Pribadi (2016)

Gantungan kunci ini dapat digunakan sebagai media pendekatan dan pengakraban kepada khalayak sasaran yang bisa digunakan sehari-hari, ditempelkan ke beberapa benda seperti kunci kamar, kunci motor ataupun gantungan pada tas.

Visual gantungan kunci ini ialah ilustrasi Bramz yang merupakan tokoh didalam komik.

Material yang digunakan

bahan : kuningan

ketebalan : 2mm

- *T-shirt*



Gambar IV. 11 *T-shirt*
Sumber: Dokumen Pribadi (2016)

T-shirt bewarna abu-abu di cetak dengan menggunakan metode *Direct to Garment* (DTG). Metode ini dipilih karena hasil cetak yang bisa bertahan lama karena kaos yang di cetak menggunakan print DTG menyerap ke kain pada kaos.

Visual yang digunakan dalam ilustrasi *t-shirt* ini merupakan salah satu karakter dari komik.Karakter yang digunakan ialah karakter yang mencolok dan dirasa unik, bertujuan menggugah minat khalayak sasaran.

- *Box Set*



Gambar IV. 12 *Box Set*
Sumber: Dokumen Pribadi (2016)

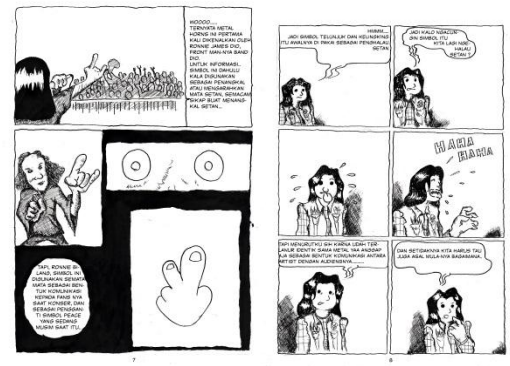
Sebuah media biasanya berbentuk kotak berisikan kompilasi yang dikemas dalam kotak yang disatukan sebagai satu kesatuan. *Box set* ini berisikan komik, *t-shirt, enamel pin*, gantungan kunci, *sticker pack*, pembatas buku dan jaket buku.

Visual box set menggunakan simbol pentagram dibuat minimalis bertujuan menciptakan kesan misterius.

IV. 3. Penjabaran Halaman

Berikut ini merupakan penjabaran halaman pada Cosmix Comix

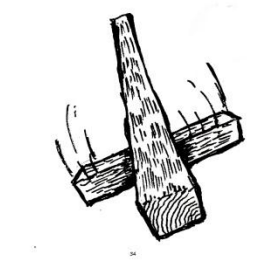
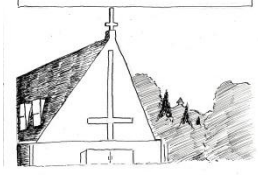
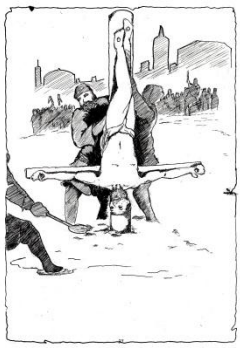
	Halaman 1-4 merupakan perkenalan Bramz yang kerap mendengarkan music metal, didalam halaman 3-4 bramz menghayati music metal hingga terbayangkan imaji berdansa dengan setan dan tersesat dineraka.

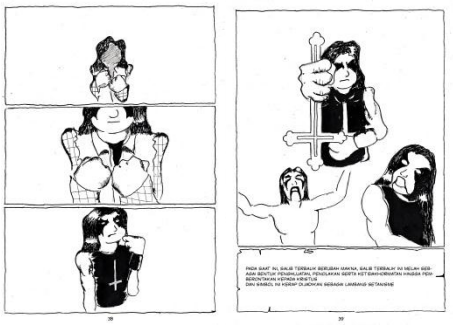
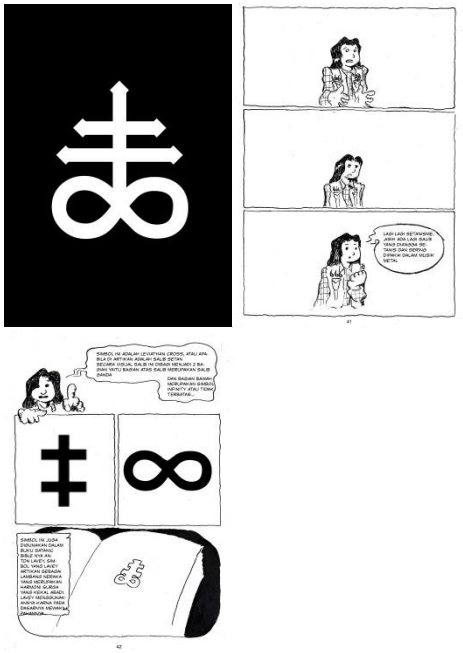
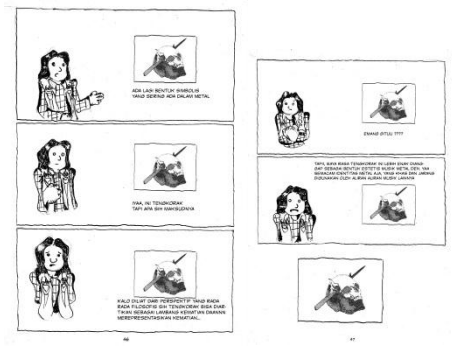
	Halaman 5. Bramz menyadari bahwa music metal yang kerap ia dengar identic dengan simbol simbol okultisme, dan ia mulai merasa penasaran tentang penjelasan penjelasan simbol yang ada dan sering digunakan oleh band band heavy metal Langkah pertama bramz ialah melihat video black Sabbath saat konser dan mendapatkan simbol Metal Horns sering digunakan saat konser berlangsung.
	Halaman 6-7 merupakan halaman dimana bramz menjelaskan simbol yang dinamakan metal horns.
	Halaman 8-13 itu merupakan adegan dimana bramz mulai bosan diam dirumah dan keluar mencari beberapa rilisan CD music untuk memenuhi referensinya. Dan pada akhirnya bramz menemukan simbol pentagram, dan Bramz mencoba menjelaskan pentagram yang mempunyai 2 jenis bentuk, yang ujung keatas dan ujung kebawah.

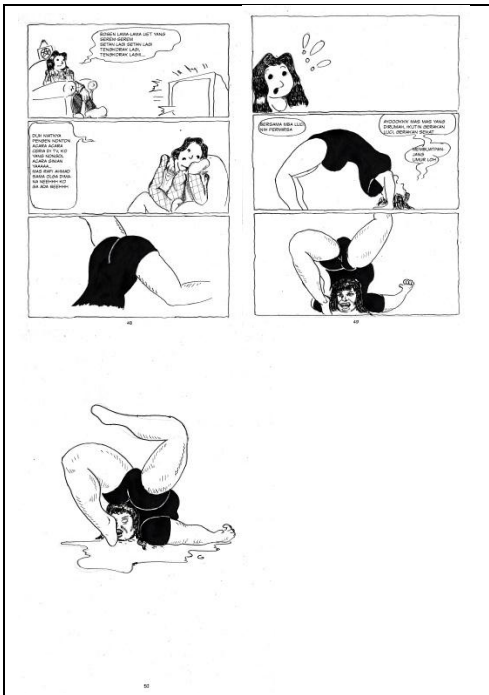
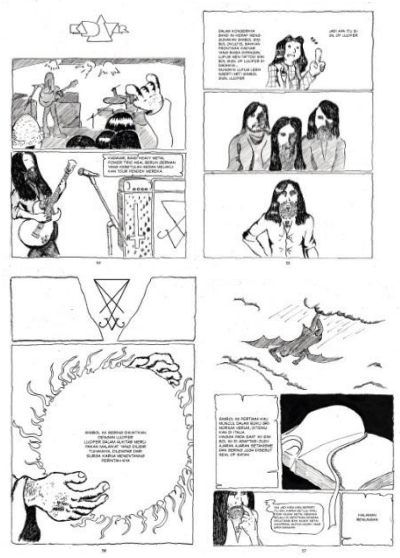
	
	Bramz menyadari bahwa ternyata simbol simbol dalam music metal itu ada banyak sekali. Dan pada halaman 14 ini bramz menemukan simbol 666 pada patch atau emblem yang digunakannya.
	Halaman 15-21 menjelasankan adegan dimana bramz mencoba mencari arti 666 tetapi diganggu oleh setan, dan mencoba berteman dengan setan Karna syarat berteman dengan setan adalah menjadi setan, bramz melarikan diri, dan dalam perjalanannya ia menemukan seseorang menggunakan T-shirt Baphomet.


DIDALAM BERBAGAI JURNAL PENELITIAN 666 BERKEJENDAK DRAF DENGAN BANYAK JENIS BABILONIA.
ANGKA 6 MERUPAKAN KETIGA BERPUNAAN MANUSIA SEHINGGA MEMBERONTAK DAN MENGHASILKAN ANGKA
666 DALAM WAKTU 120 SEBAGAI SEBANDAN SETAN TERHADAP JUMLAHNYA YANG BERSIFAT TERBATAS. DAN 666 UNTU 3 BERANGKAKAN PERLAWANAN SETAN, BISA DISEBUT TENTAS SETAN
"LOUISE T. TALBOT"
STOPP! TAHAN...!! MENDING KITA TEMENAN AJA..
KITA SOBATAN YAH SEKARANG YA..????
TAPI ADA SYARATNYA LAAH...!!!
SYARAT TEMENE NAH, SAMA SETAN JANGAN MANTAN MABLUS JADI IBE TEH JURA
PENGERUMUNAN SETAN...
EUH DARIPADA TEMENAN SAMA SETAN LADI SETAN MENDING TEMENAN SAMA USTADZ JADI USTADZ...
KABUR
EUH SETAN LAGI BUKAN TEH YAYA
LAGI-LAGI NEMU SIMBOL YANG DISETANKAN..
KIRA KIRA MEREKA YANG PAKE TAU DA YAA ASAL MULANYA ITU SIMBOL, ATAU MEREKA JANGAN JANGAN BENER BENER MEMUJA ITU SIMBOL KALI YAA
ITAU JANGAN JANGAN CUMAN ASAL PAKE ???
Uhh Uhh
17
18
19
20
21

	Halaman 22-29 penjelasan tentang baphomet.

	Halam 31. Bramz sedang membersihkan diri dan terpikir tentang simbol-simbol apa yang dia belum ketahui.
	Halaman 35-39 ini penjelasan tentang simbol salib terbalik yang ternyata sering digunakan dalam music metal.

	
	Halaman 40-42 menjelaskan tentang salib juga, salib leviathan cross. Bramz menjelaskan isu-isu didalamnya.
	Halaman 46-47 simbol tengkorak dijelaskan sebagai estetika music metal

	Halaman 48-50 bramz yang sudah mulai suntuk dengan yang seram-seram. Adegan halaman ini ialah bramz mencari beberapa acara tv tetapi tidak menemukan acara tv yang bagus, malah acara tv yang muncul ialah keanehan acara olah raga.
	Selanjutnya halaman 51-52 bramz merasa gerakan binaragawan ini menyerupai simbol yang sering muncul dalam music metal yaitu Euroboros
	Halaman 54-57 merupakan konser band Kadavar, band ini merupakan band heavy metal yang sering memunculkan simbol-simbol okultisme, dan pada adegan beberapa halaman ini salah satu personel kadavar menjelaskan simbol Sigil of Lucifer yang sering dimunculkan saat konser.

	Halaman 58. Merupakan halaman renungan dimana bramz yang akrab dengan simbol-simbol okultisme, menggunakan simbol-simbolnya mencoba menjelaskan dan menanggapi dengan bijak tentang simbol-simbol yang ada

Tabel IV. 1. Penjabaran halaman-halaman komik

Sumber: Dokumen Pribadi.