

## **BAB IV. MEDIA DAN TEKNIS PRODUKSI**

Pembahasan tahap terakhir dari perancangan media informasi binatang mitologi nordik, agar menjadi buku cerita bergambar atau *picture storybook* yang menarik dan mudah dipahami pembaca.

### **IV. 1. Teknis Produksi Media Utama**

Perancangan pada media utama ini ialah buku cerita bergambar atau *picture storybook*. Teknik produksi ini merupakan proses dengan menggabungkan seluruh konsep dari *storyline*, studi karakter, studi lokasi, susunan dari *storyboard*, agar menjadi buku cerita bergambar. Berikut penjelasan dari teknis produksi tersebut.

#### **IV. 1.1 Pra Produksi**

Tahap proses pembuatan buku cerita bergambar pada langkah awal yang harus dilakukan adalah dengan mengumpulkan data mengenai kisah binatang mitologi nordik tersebut, kemudian membuat *storyline*, *storyboard*, dan pembuatan sketsa ilustrasi dari setiap adegan cerita yang telah dibuat.

##### **a. Pembuatan *Storyline***

Bertujuan untuk membuat naskah dari kisah binatang mitologi nordik tersebut, *storyline* tersebut dibuat dengan mengacu pada dua buku ensiklopedia dan satu buku novel. Buku ensiklopedia tersebut berjudul *Norse Mythology: A Guide to the Gods, Heroes, Rituals, and Beliefs* karangan dari Jhon Lindow dan *Norse Mythology A to Z* karangan Kathleen N. Daly terbitan pada tahun 2009. Buku novel yang digunakan berjudul *The Penguins Book of Norse Myths* karangan dari Kevin Crossley-Holland. Ketiga buku tersebut mempermudah untuk membantu perancangan dalam *storyline*.

**b. Pembuatan *Storyboard***

Merupakan hasil visualisasi awal dari susunan adegan *storyline*, bertujuan untuk mempersingkat cerita agar mudah dipahami pembaca melalui susunan adegan penting yang dibuat menjadi ilustrasi.



Gambar IV.1: *Storyboard*  
Sumber: Dokumentasi Pribadi (2019)

**c. Pembuatan Konsep Karakter**

Konsep karakter tersebut menggunakan gaya ilustrasi semi-realis. Perancangan ini tetap mempertahankan ciri khas visual dari Nordik yaitu dari karakter dan pakaian yang menyesuaikan dengan budaya Nordik. Berikut konsep karakter dari media informasi binatang mitologi nordik.



Gambar IV.2: Konsep Karakter Dewa Odin  
Sumber: Dokumen Pribadi (2019)



Gambar IV.3: Konsep Karakter Dewa Loki  
Sumber: Dokumen Pribadi (2019)



Fenrir



Jormungand

Gambar IV.4: Konsep Karakter Fenrir dan Jormungand  
Sumber: Dokumen Pribadi (2019)



Heidrun

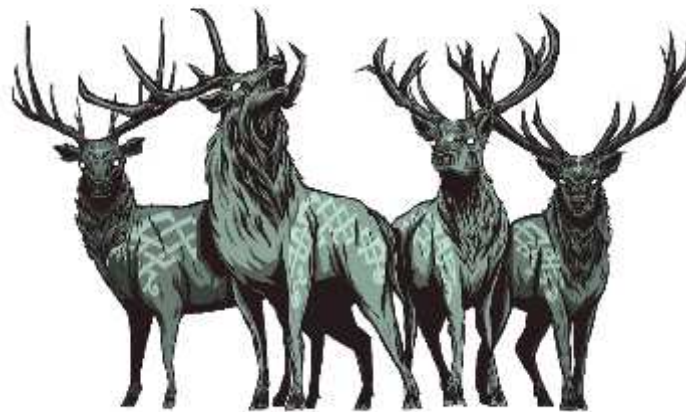


Ratatoskr

Gambar IV.5: Konsep Karakter Heidrun dan Ratatoskr  
Sumber: Dokumen Pribadi (2019)



Gambar IV.6: Konsep Karakter Nidhogg dan Sleipnir  
Sumber: Dokumen Pribadi (2019)



Gambar IV.7: Konsep Karakter Empat anak panah  
Sumber: Dokumen Pribadi (2019)



Gambar IV.8: Konsep Karakter Hugin dan Muninn  
Sumber: Dokumen Pribadi (2019)



Gambar IV.9: Konsep Karakter Skinfaxi dan Hrimfaxi  
Sumber: Dokumen Pribadi (2019)



Gambar IV.10: Konsep Karakter Skoll dan Hati Hrodvitnisson  
Sumber: Dokumen Pribadi (2019)

#### **IV. 1.2. Produksi**

Merupakan penggambaran seluruh konsep ilustrasi yang divisualisasikan dari sketsa manual menjadi digital sesuai *storyboard* sehingga menjadi buku cerita berkambar.

##### **a. Digitalisasi Adegan**

Sebelum menuju tahap digital, perancang membuat ilustrasi dengan sketsa manual menggunakan buku sketsa dan pensil, setelah selesai sketsa manual perancang melakukan *scan* terhadap sketsa manual tersebut agar bisa melanjutkan ke tahap *digital*. Tahap digitalisasi ilustrasi dari setiap adegan dalam *storyboard* ini menggunakan satu aplikasi yaitu Adobe Photoshop CC 2017 untuk membuat sketsa digital dan pewarnaan. Format ilustrasi tersebut dibuat pada ukuran A4 (29cm x 21cm).

## ) **Sketsa Manual**

Dalam tahap ini perancang membuat konsep ilustrasi dari *storyboard* dan konsep karakter menggunakan sketsa manual dengan peralatan pensil dan buku sketsa. Berikut contoh dari proses pembuatan sketsa manual setelah di *scan*.



Gambar IV.11: Sketsa Manual  
Sumber: Dokumen Pribadi (2019)

## ) **Sketsa Digital**

Pembuatan sketsa digital perancang menggunakan aplikasi Adobe Photoshop, karena aplikasi tersebut memiliki fitur yang mumpuni dan memudahkan untuk membuat sketsa digital. Berikut contoh dari proses pembuatan sketsa digitalnya.





Gambar IV.12: Sketsa Digital  
Sumber: Dokumen Pribadi (2019)

### ) **Pewarnaan**

Setelah proses sketsa digital selesai, perancang melanjutkan ke tahap pewarnaan dengan menggunakan *brush* standar dari Adobe Photoshop, sehingga mempermudah perancang untuk membuat gaya pewarnaan monokromatik yang menarik. Serta memiliki fitur manajemen layer, sehingga perancang dapat memisahkan objek setiap background dengan karakter.



Gambar IV.13: Pewarnaan Sketsa Digital  
Sumber: Dokumen Pribadi (2019)

## ) Memberikan detail

Setelah semua objek ilustrasi selesai diwarnai, tahap selanjutnya perancangan memberikan background terlebih dahulu. *Background* tersebut dibuat dengan *layer group* yang terpisah, karena agar perancang mempermudah dalam pewarnaan. Setelah memberikan *background*, tahap yang akan dilakukan memberikan detail rantai, untuk memberikan suasana dalam ilustrasi tersebut.



Gambar IV.14: Memberikan Background  
Sumber: Dokumen Pribadi (2019)

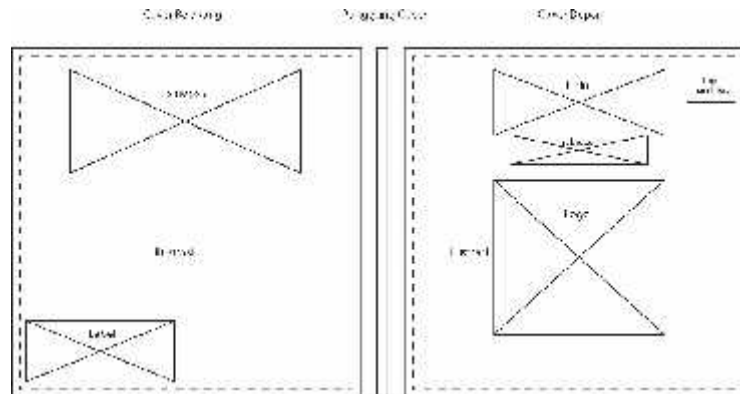


Gambar IV.15: Memberikan Detil Rantai  
Sumber: Dokumen Pribadi (2019)

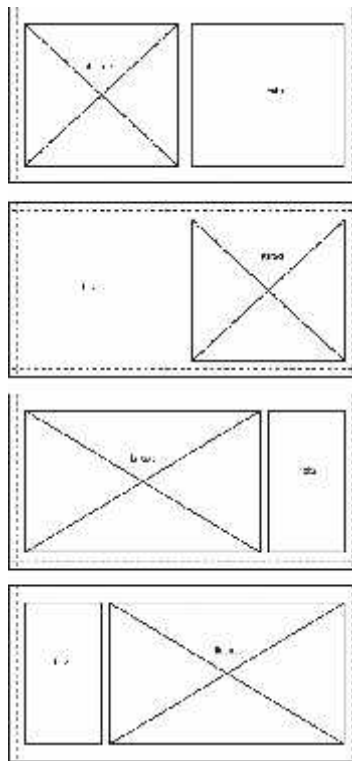


Gambar IV.16: Hasil Akhir.  
 Sumber: Dokumen Pribadi (2019)

Setelah semua *storyboard* diproses digitalisasi, dilakukan proses berikutnya yaitu menentukan *layout* pada buku. Proses ini untuk menentukan penempatan pada judul, sub judul, dan logo buku, serta penempatan *background* ilustrasi dan sinopsis pada bagian konten buku. Tahapan ini dilakukan agar seluruh elemen pada buku terlihat rapid an memberikan kenyamanan bagi pembaca.



Gambar IV.17: *Layout Cover* Buku.  
 Sumber: Dokumen Pribadi (2019)



Gambar IV.18: *Layout* Isi Buku.  
Sumber: Dokumen Pribadi (2019)

Setelah tahap menentukan *layout* atau tata letak yang digunakan dalam buku, langkah berikutnya yaitu melakukan pengaplikasian pada teks dan ilustrasi yang sudah disesuaikan dengan tata letak. Berikut ini adalah hasil akhir dari tahap yang telah dilakukan dalam perancangan buku.



Gambar IV.19: Hasil Akhir *Layout* Cover Buku.  
Sumber: Dokumen Pribadi (2019)





Gambar IV.22: Hasil Akhir Isi Cerita Pada Buku (2)  
Sumber: Dokumen Pribadi (2019)



Gambar IV.23: Hasil Akhir Isi Cerita Pada Buku (3)  
Sumber: Dokumen Pribadi (2019)



Gambar IV.24: Hasil Akhir Isi Cerita Pada Buku (4)  
Sumber: Dokumen Pribadi (2019)

Setelah tahap digitalisasi pada *cover* dan isi buku, tahap selanjutnya ialah produksi media utama secara menyeluruh, menggunakan teknik *offset* pada isi buku, *cover*

menggunakan teknik UV pada *headline*, *subheadline*, dan logo dengan *softcover*. Buku cerita bergambar ini akan dijual dengan harga Rp.85.000 untuk buku yang sudah tersedia di toko, dengan bonus gantungan kunci, pembatas buku, dan kalender meja. Sedangkan untuk *pre-order* (memesan) dijual dengan harga Rp.265.000 dengan bonus pembatas buku, gantungan kunci, *notebook*, kalender meja, *t-shirt*, dan tempat pensil. Berikut adalah hasil akhir dari media utama tersebut.



Gambar IV.25: Hasil Akhir Media Utama  
Sumber: Dokumen Pribadi (2019)

### IV. 3. Teknis Produksi Media Pendukung

Setelah semua proses media utama selesai dibuat, selanjutnya adalah proses membuat media pendukung berupa media promosi, *gimmick*, dan *merchandise*. Upaya ini untuk mempromosikan produk yang bertujuan untuk menarik perhatian khalyak sasaran. Berikut adalah konsep desain dari media pendukung tersebut.

a. Poster



Gambar IV.26: Poster  
Sumber: Dokumen Pribadi (2019)

Ukuran : 29.7 cm x 42 cm

Bahan : Artpaper 210 gram

Lamnasi : *Doff*

Teknis : Cetak *offset* ± 1 rim

Pada desain poster tersebut menggunakan salah satu karakter binatang yaitu Hugin dan Muninn. Poster ini akan di pasang pada dinding *outdoor* dan *indoor* berfungsi untuk mempromosikan media utama.



b. *X-Banner*



Gambar IV.27: *X-banner*  
Sumber: Dokumen Pribadi (2019)

Ukuran : 60 cm x 160 cm

Bahan : Flexi

Stand : berbentuk X

Teknis : Digital Printing

Pada *x-banner* menggunakan ilustrasi dari dua adegan yang terdapat pada media utama. Ilustrasi pertama bagian atas menggunakan adegan Dewa Odin dengan Hugin dan Muninn. Kemudian ilustrasi kedua bagian bawah menggunakan adegan Fenrir yang sedang terikat dengan rantai belunggu. *X-banner* berfungsi untuk mempromosikan media utama kepada target khalayak.

c. *Flyer*



Gambar IV.28: *Flyer*  
Sumber: Dokumen Pribadi (2019)

Ukuran : 7,5 cm x 17 cm  
Bahan : Artpaper 210 gram  
Lamnasi : *Doff*  
Teknis : Cetak *offset* ± 1 rim

*Flyer* merupakan selebaran untuk mempromosikan media utama kepada target khalayak. Menggunakan ilustrasi dari karakter burung Hugin dengan kepala mengarah ke-atas.

#### d. Media Online Instagram



Gambar IV.29: Media Online Instagram  
Sumber: Dokumen Pribadi (2019)

Berfungsi sebagai media promosi digital, akun tersebut diberi nama @daratanes, nama tersebut diambil dari wilayah cerita tersebut lahir yaitu daratan es *skandinavia*.

e. Pembatas Buku



Gambar IV.30: Pembatas Buku  
Sumber: Dokumen Pribadi (2019)

Pembatas buku dibuat dengan ukuran 5cm x 15cm dengan menggunakan mattpaper dan dicetak dengan teknik offset dengan jumlah pembuatan kurang lebih 1 rim. Bertujuan sebagai *gimmick* sekaligus media pengingat. Menggunakan dua desain berbeda dengan ilustrasi dari karakter binatang mitologi nordik yaitu Fenrir dan burung Hugin ditambah dengan nama dan *icon* dari binatang tersebut.

**f. Gantungan kunci**



Gambar IV.31: Gantungan Kunci  
Sumber: Dokumen Pribadi (2019)

Gantungan kunci berfungsi sebagai aksesoris tambahan dari barang khalayak, ditempatkan di tas, tempat pensil, kunci motor, dan lain-lain. Bahan yang digunakan pada gantungan kunci adalah akrilik, dengan ukuran 10 x 3 cm. Desain dari gantungan kunci tersebut menggunakan dua karakter dari binatang mitologi nordik.

**g. Notebook**



Gambar IV.32: Notebook  
Sumber: Dokumen Pribadi (2019)

Buku catatan atau *notebook* menggunakan desain salah satu dari karakter binatang mitologi nordik yaitu Ratatoskr. Bahan sampul dari buku catatan tersebut ialah *leather* dengan panjang 23,5 x 19 cm, terdapat tiga slot berukuran kartu, dilengkapi dengan penutup *flip magnet* dan kertas bisa diisi ulang dengan ukuran A5. *Notebook* berguna untuk mencatat materi pelajaran/matkul dan hal penting lainnya.

#### h. Tempat Pensil



Gambar IV.33: Tempat Pensil  
Sumber: Dokumen Pribadi (2019)

Tempat pensil dengan bentuk dari karakter binatang mitologi nordik yaitu Fenrir, pose tersebut diambil dari cerita Fenrir yang terluka karena diserang oleh perajurit dan dewa Odin dalam peperangan Ragnarok. Berguna untuk menempatkan pensil atau pulpen, juga sebagai figur. Tempat pensil ini diterapkan sebagai *gimmick* ataupun *merchandise*. Bahan dari figure yang digunakan adalah resin, sedangkan alasnya menggunakan bahan kayu triplek dengan ukuran 20 x 10 cm.

## i. Kalender Meja



Gambar IV.34: Kalender Meja  
Sumber: Dokumen Pribadi (2019)

Kalender Meja digunakan sebagai pengingat hari dan tanggal kepada khalayak sasaran. Menggunakan desain dari semua karakter binatang mitologi nordik, agar target khalayak mengenal binatang tersebut. Dengan bahan kalender dari kertas *artpaper* 260 gram, ukuran 6 x 12 cm. Stand terbuat dari bahan kayu dengan ukuran 6 x 2 cm dan ketebalan 4 mm.



j. *T-Shirt*



Gambar IV.35: *T-Shirt* desain pertama tampak depan  
Sumber: Dokumen Pribadi (2019)



Gambar IV.36: *T-Shirt* desain pertama tampak belakang  
Sumber: Dokumen Pribadi (2019)



Gambar IV.37: *T-Shirt* desain kedua tampak depan  
Sumber: Dokumen Pribadi (2019)

Kaos terbagi menjadi dua desain, yang pertama dibuat dari salah satu logo dari sampul buku media utama, bagian depan kaos menggunakan gambar simbol dari binatang mitologi nordik tersebut sama seperti sampul media utama, sedangkan bagian belakang terdapat logo dari judul media informasi tersebut. Desain kaos kedua mengambil dari salah satu adegan dalam buku cerita tersebut dengan jenis gaya desain seperti kolase dan tidak menggunakan desain belakang. Baju tersebut di terapkan menjadi *merchandise* dari media utama tersebut. Dengan bahan *cotton 30s*, dengan ukuran L dibuat dengan teknis sablon manual.