# BAB IV
# TEKNIS PRODUKSI MEDIA

## IV.1. Media Utama

Media utama dalam perancangan tugas akhir ini adalah buku cergam berjudul *Tersesat dalam Alam Gaib*. Media utama ini berukuran 29.7 cm x 21 cm atau kertas ukuran A4 *landscape* berdasarkan *international ISO standard.* Dicetak massal menggunakan teknik cetak *offset* sparasi dengan media kertas yang digunakan *Art Paper* 150 Gram untuk isi dan *Art Paper* 250 Gram untuk *cover*.

## IV.2. Pra Produksi Media

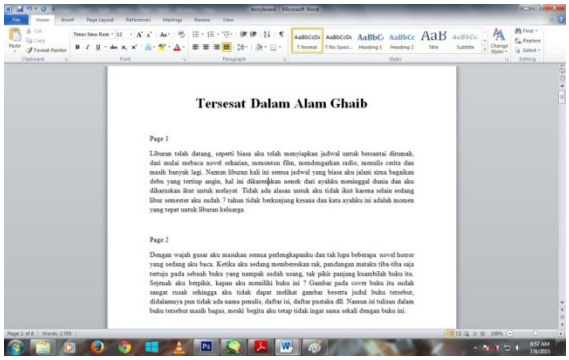
Sebelum memasuki pada tahap produksi pada media informasi, tahap yang harus dilalui dalam pembuatan sebuah perancangan visualnya meliputi:

- Konsep

Proses pra-produksi dimulai dengan menentukan ilustrasi sesuai dengan gagasan visual serta tema literatur yang akan dibuat, yang menjadi salah satu fokus utama adalah memfokuskan gaya visual milik Tim Burton dengan teknik pewarnaan modern. Selain itu karakterisasi milik Tim Burton lebih dekat dengan hal-hal berbau mistis, karena ciri khas gambarnya yang unik dan lucu tetapi menyeramkan.

- *Story Writing*

Setelah sinopsis dan garis besar cerita dibuat tahap selanjutnya masuk ke bagian penulisan cerita, kemudian dipecah ke dalam bab-bab yang lebih spesifik. Pengetikan cerita dilakukan dengan menggunakan *Microsoft Word* untuk memudahkan dan merapihkan format ketikan.




Gambar 4.1. *Screenshoot* cerita yang dibuat dalam *MS Word*

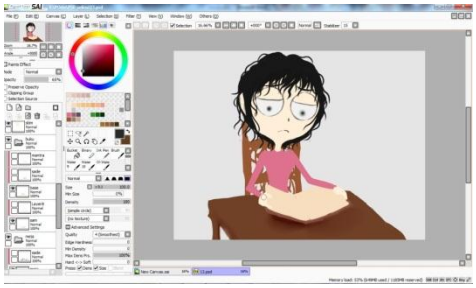
- Produksi

Proses produksi dimulai dengan manual *hand drawing* dimana awal proses sketsa dibuat, menggunakan kertas A4 70 gram dan pensil mekanik. Mula-mula proses *sketching* awal dibuat dengan menggunakan pensil mekanik, setelah sketsa selesai maka akan langsung masuk proses *scanning* yang nantinya sketsa tersebut masuk pada tahapan *digital coloring*. Proses *digital coloring* pun dimulai dari *blocking* warna dasar di setiap gambar dan apabila sudah selesai mem-*blocking* maka akan masuk tahap *detailing*.

Untuk satu halaman dibutuhkan 1 gambar sketsa yang nantinya masuk pada proses *digital coloring*. Aplikasi yang digunakan dalam proses ini menggunakan *Photoshop CS6* dan *Paint tool Sai*. Setelah tahap *digital coloring* selesai, hasil ilustrasi akan masuk pada tahap *retouching* dengan mengatur *color balance* dan sedikit efek *blur* pada *Photoshop CS6*.



Gambar 4.2. *Sketsa Manual*



Gambar IV.3. Proses *blocking* warna pada *Paint Tool Sai*



Gambar IV.4. Hasil akhir pewarnaan

Isi buku yang telah selesai dibuat kemudian dicetak menggunakan kertas *Art Paper* 150 gram dengan teknis cetak *offset* sparasi.

### IV.3. Teknis Cetak

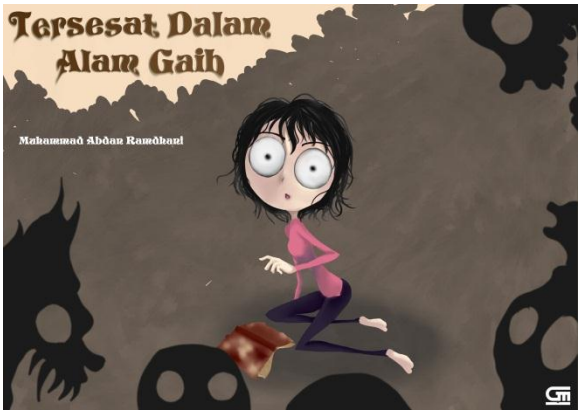
Pada prinsipnya seni grafis selalu mengikuti perkembangan teknologi cetak, dewasa ini teknik cetak mutakhir seperti *digital print*, *chemical print*, dan beberapa teknik lainnya kemudian diterima sebagai karya grafis

### IV.3.1. Buku Illustrasi (Media Utama)

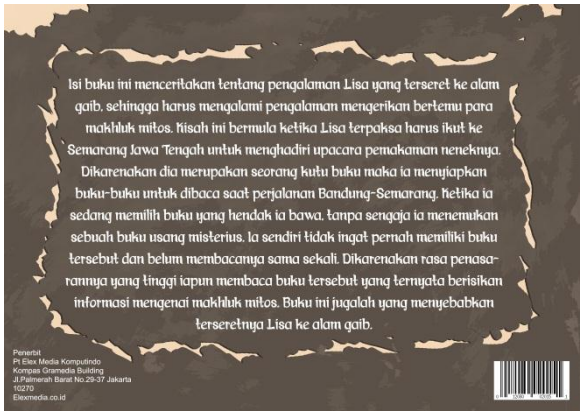
Buku ilustrasi sebagai media penyampaian informasi mengenai makhluk mitos dalam budaya Jawa. Cara penyampaian informasi menggunakan ilustrasi dan konsep visual yang menarik agar menimbulkan kesan imajinatif pada pembaca. Buku ialah salah satu bentuk media informasi yang tahan lama dan memiliki keakuratan informasi yang tinggi dibandingkan dengan media informasi lainnya.

Isi buku sendiri berisikan kisah Lisa yang terseret ke alam gaib karena tanpa sengaja membaca mantra yang terdapat didalam sebuah buku. Langkah awal pembuatan desain media utama ini ialah dengan tahapan sketsa dilanjut dengan proses *scanning*, masuk ke proses *digital coloring* kemudian proses *layout* halaman lalu diakhiri dengan proses cetak. Alur cerita sendiri dibuat dengan sudut pandang Lisa, menanggapi pengalaman mistisnya tersebut

### IV.3.2. Cover




Gambar IV.5. Cover buku ilustrasi tampak depan




Gambar IV.6. Cover buku ilustrasi tampak belakang

Ukuran : 29.7 cm x 21

Bahan : *Hardcover*

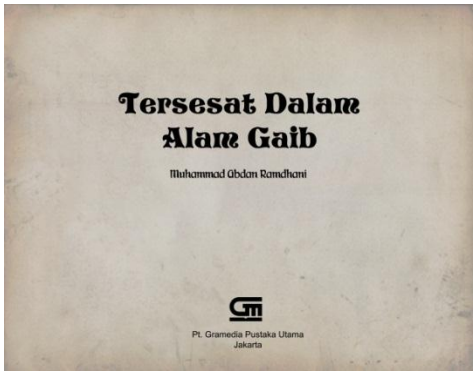
Teknis produksi : cetak *offset* sparasi

### IV.3.3 Isi Buku

Isi buku dicetak dengan menggunakan kertas *Art Paper* 150 gram dengan teknis cetak *offset* sparasi. Konten isi buku ini akan lebih banyak memuat cerita dalam bentuk verbal namun diimbangi pula dengan ilustrasi sesuai dengan konsep yang telah dijelaskan pada bab sebelumnya. Secara keseluruhan isi buku ini terbagi atas beberapa bagian utama, diantaranya:

1. Pembuka

Nama buku, identitas, ilustrator dan penerbit dibuat pada satu halaman ini.

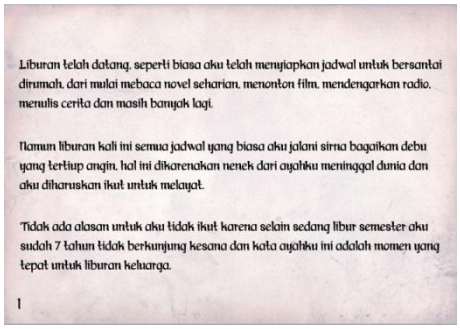



Gambar IV.7 Identitas

Sumber : Pribadi

2. *Layout font*

Cerita dan gambar memiliki *layout* yang berbeda, dimana *layout* cerita terletak di sebelah kiri dan *layout* gambar berada di sebelah kanan.



Liburan telah datang, seperti biasa aku telah menyiapkan jadwal untuk bersantai dirumah, dari mulai mebaca novel seharian, menonton film, mendengarkan radio, menulis cerita dan masih banyak lagi.

Namun liburan kali ini semua jadwal yang biasa aku jalani sirna bagaikan debu yang tertiup angin, hal ini dikarenakan nenek dari ayahku meninggal dunia dan aku diharuskan ikut untuk melayat.

Tidak ada alasan untuk aku tidak ikut karena selain sedang libur semester aku sudah 7 tahun tidak berkunjung kesana dan kata ayahku ini adalah momen yang tepat untuk liburan keluarga.

1

Gambar IV.8 *layout font*

### IV.3.4. Jalan Cerita

Sinopsis

Isi buku ini menceritakan tentang pengalaman Lisa yang terseret ke alam gaib, sehingga harus mengalami pengalaman mengerikan bertemu para makhluk mitos. Kisah ini bermula ketika Lisa terpaksa harus ikut ke Semarang Jawa Tengah untuk menghadiri upacara pemakaman neneknya. Dikarenakan dia merupakan seorang kutu buku maka ia menyiapkan buku-buku untuk dibaca saat perjalanan Bandung-Semarang. Ketika ia sedang memilih buku yang hendak ia bawa, tanpa sengaja ia menemukan sebuah buku usang misterius. Ia sendiri tidak ingat pernah memiliki buku tersebut dan belum membacanya sama sekali. Dikarenakan rasa penasarannya yang tinggi ia pun membaca buku tersebut yang ternyata berisikan informasi mengenai makhluk mitos.

Alkisah setelah melewati perjalanan panjang Lisa akhirnya sampai di tujuan. Akan tetapi ia merasa sangat asing, dikarenakan sudah 7 tahun tidak bertemu dengan keluarga beserta sepupu lainnya ditambah kala itu ia masih anak-anak. sampai ketika salah seorang keluarga menanyakan umur dan memperingatkan bahwa ada Wewe Gombel berkeliaran di daerah sini.

Setelah selesai dengan reuni keluarga ia pun segera menuju kamar tidurnya yang berbarengan dengan kakaknya. Kakaknya yang sudah kelelahan langsung menuju tempat tidur akan tetapi Lisa yang masih penasaran dengan isi buku tersebut melanjutkan membaca dan tanpa sengaja ia membacakan mantra yang ada dalam buku tersebut. Tiba-tiba saja pintu kamar diketuk, yang sontak membuat Lisa kaget, namun ternyata itu adalah Ibu yang menyuruh Lisa beserta kakaknya makan terlebih dahulu.

Di ruang makan mereka bertemu dengan seseorang berjaket hijau yang cukup misterius. Ia hanya fokus pada makanannya dan tidak menggubris sapaan dari Lisa dan kakaknya. Setelah selesai makan merekapun kembali ke kamar, akan tetapi di perjalanan menuju kamar mereka menemukan hal aneh, dimana ada seekor kepiting digantung. Lisa yang tahu maksud dari hal itu menjelaskan bahwa ini dilakukan untuk terhindar dari Tuyul, akan tetapi kakaknya hanya menganggap itu hanyalah omong kosong.

Setelah masuk kamar kakak Lisa langsung tertidur, namun Lisa yang masih belum mengantuk ditambah rasa penasarannya yang tinggi akan buku itu sehingga ia tetap terjaga hingga larut malam. Waktu menunjukan pukul 11 malam dan Lisa pun sudah selesai dengan buku tersebut, akan tetapi pintu kamar kembali diketuk. Ketika pintu dibuka ternyata seorang anak kecil yang minta tolong diantarkan ke toilet. Lisa yang tanpa rasa curigapun mengantarnya hingga ke toilet, namun ketika hendak kembali ke kamar, di tempat kepiting yang tergantung ada penampakan 2 Tuyul. Kedua Tuyul itu terlihat memainkan kepiting, Lisa masih tidak yakin dengan apa yang ia lihat hingga ia tersadar bahwa anak yang bersamanya telah hilang. Tanpa pikir panjang Lisa pun langsung mencari si anak tersebut dan ia pun dibuat kaget, karena anak yang bersamanya itu adalah Tuyul.

### IV.3.4.1. Penyampaian Isi Cerita Ke Dalam Gambar



Gambar IV.9. Gambar 1-3

Gambar 1 menggambarkan keinginan Lisa ketika liburan yang tidak terwujud dikarenakan harus ikut dengan keluarganya untuk melayat nenek.

Gambar 2 menggambarkan suasana ketika Lisa memilih buku yang akan dibawanya dan tanpa sengaja menemukan buku usang.

Gambar 3 menggambarkan fokusnya Lisa ketika memeriksa isi buku tersebut, saking fokusnya ia pun tidak sadar ada seseorang masuk ke kamarnya.



Gambar IV.9. Gambar 3-6

Gambar 4 menceritakan perjalanan Lisa menuju Semarang dan pembicaraan dengan Ayah.

Gambar 5 menggambarkan suasana di rumah nenek yang berarsitektur Jawa kuno atau biasa di sebut rumah joglo.

Gambar 6 menggambarkan suasana hati Lisa yang merasa terasingkan.

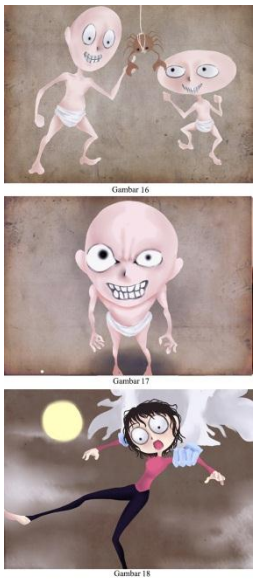


Gambar IV.10. Gambar 7-9

Gambar 7 menggambarkan kekhawatiran Lisa ketika mendengar suara pintu diketuk.

Gambar 8 menceritakan pertemuan Lisa dengan seseorang berjaket hijau yang misterius.

Gambar 9 menceritakan salah satu kejanggalan yang ditemui Lisa di rumah nenek dengan adanya kepiting yang digantung.



Gambar IV.11. Gambar 10-13

Gambar 10 menggambarkan kedua Tuyul yang sedang memainkan kepiting yang digantung.

Gambar 11 menceritakan Lisa yang baru tersadar bahwa anak yang bersamanya selama ini adalah Tuyul.

Gambar 12 menceritakan Lisa yang diculik oleh Wewe Gombel dan dibawa ke alam gaib.




Gambar IV.12. Gambar 13-15

Gambar 13 menceritakan Lisa yang bertatap muka langsung dengan sang Wewe Gombel

Gambar 14 menggambarkan Lisa yang lari dengan dihantui rasa ketakutan.

Gambar 15 menggambarkan penampakan pocong yang mengejar Lisa




Gambar IV.13. Gambar 16-18

Gambar 16 menggambarkan Lisa yang terpojok dan dikelilingi 3 pocong

Gambar 17 menceritakan 3 pocong yang lari ketakutan akan kehadiran Genderuwo

Gambar 18 menceritakan Si Jaket Hijau yang tiba-tiba muncul



Gambar IV.14. Gambar 19-21

Gambar 19 menggambarkan kesaktian Si Jaket Hijau yang mampu menghempaskan Genderuwo ke belakang.

Gambar 20 menggambarkan kemunculan Banaspati ketika sedang bersembunyi di dalam gua.

Gambar 21 menggambarkan bola api yang dikeluarkan oleh Banaspati



Gambar IV.15. Gambar 24-26

Gambar 22 menggambarkan kemunculan sesosok Naga Jawa yang melindungi Lisa dari serangan Banaspati

Gambar 23 menggambarkan pertarungan antara Naga Jawa dan Banaspati.

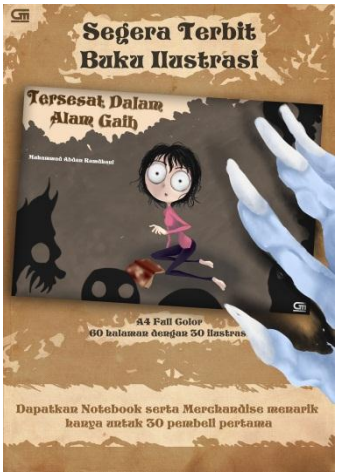
Gambar 24 menceritakan kisah setelah Lisa kembali dan bertemu dengan Si Jaket Hijau.

### IV.4 Media Promosi

Selain media utama, dibutuhkan juga media penunjang yang berfungsi sebagai media promosi produk dan media pengingat. Beberapa media promosi dan media pengingat yang dibuat diantaranya sebagai berikut.

### IV.4.1. Poster

Poster dicetak menggunakan teknik cetak *offset* sparasi menggunakan bahan kertas *Art Paper* berukuran A3, poster berguna sebagai media promosi dan kampanye promosi atau alat marketing, yang bisa dipajang di saat *launching* buku atau di toko buku maupun sebagai bonus yang disertakan pada pembelian produk. Poster ini digunakan sebagai bonus pembelian buku, yang bertujuan untuk menjadi media pengingat.




Gambar IV.16. Poster

Ukuran : A3 (29.7 x 42)

Bahan : *Art paper* 120gram

Teknis Produksi : Cetak *offset*

### IV.4.2. Topeng Genderuwo

Topeng yang dipajang ditempat yang sama dengan rak buku tempat penjualan media utama. Topeng ini memiliki 1 mata yang dapat bergerak-gerak, dengan

bantuan aplikasi dari android. Hal ini bertujuan agar menarik minat konsumen untuk membeli buku yang dijadikan media utama.



Gambar IV.17. Topeng Genderuwo

Ukuran : 21 x 32 cm

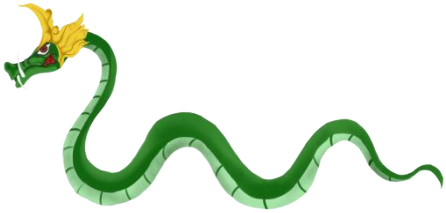
Bahan : Spons

### IV.5 *Gimmick* dan *Merchandise*

Selain media utama dan media promosi, *gimmick* atau *merchandise* juga dibuat sebagai bonus dan bentuk apresiasi pada konsumen yang telah membeli, juga berguna sebagai media pengingat untuk pembeli akan buku, oleh karena itu, *gimmick* dan *merchandise* yang diberikan sebisa mungkin adalah *item* yang bisa atau akan sering digunakan oleh pembeli.

#### IV.5.1. Pembatas Buku

Merupakan *gimmick* paling umum dalam setiap pembelian buku. Desainnya mengambil dari bentuk salah satu tokoh makhluk mitos yang ada dalam media utama .



Gambar IV.18. Pembatas buku

Ukuran : 8 x 4 cm

Bahan : *Art Paper* 260 gram

Teknis Produksi : Cetak *offset*

### IV.5.2. Poster Tempel

Poster tempel dengan ilustrasi tokoh utama dalam buku ini. Setiap pembelian buku ilustrasi *Tersesat dalam Alam Gaib* maka akan mendapatkan 3 poster tempel berukuran A3.



Gambar IV.19. Poster tempel

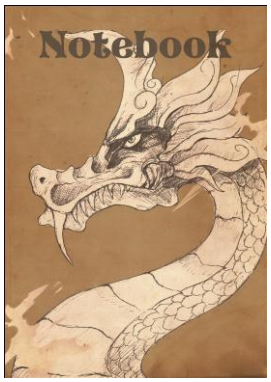
Ukuran : A3 (29.7 x 42 cm)

Bahan : *Artpaper* 120gram

Teknis Produksi : Cetak *offset*

### IV.5.3. *Notebook*

*Notebook* dengan *cover* menggunakan ilustrasi seekor Naga Jawa dan sampul pembatas bergambarkan Genderuwo, Banaspati dan Lisa dengan gaya penggambaran yang berbeda. Notebook ini nantinya akan diberikan khusus untuk 30 pembeli pertama.




Gambar IV.20. *Cover notebook*

Ukuran : A5 (14.8 x 21 cm )

Bahan : *Art paper* 260gram + HVS 80gram

Teknis Produksi : Cetak *offset*

### IV.5.4. *Cutting Sticker*

Media ini dirasa sebagai media promosi berjalan yang pengaplikasiannya dapat dilakukan dimana saja sehingga terlihat fleksibel dan juga efektif. Dengan menggunakan sosok Wewe Gombel diharapkan akan memberi kesan menakutkan. Stiker ini didapatkan secara gratis setiap pembelian.



Gambar IV.21. *Cutting sticker*

Ukuran : 4 x 8 cm

Bahan : *Vinyl*

Teknis Produksi : Cetak *offset*

### IV.5.5. Kaos

Media yang sangat fleksibel dan efisien, karena dapat digunakan dalam aktifitas sehari-hari. Selain itu kaos untuk promosi ini menggunakan teknik sablon di dalam yang membuat kaos ini dapat dipakai seakan sedang mengenakan topeng. Baju ini didapatkan secara gratis bagi 30 pembeli pertama.



Gambar IV.22. Kaos

Ukuran : S, M, X, L, XL

Bahan : Gildan

Teknik Produksi : *Printing*