BAB IV
TEKNIS PRODUKSI MEDIA

IV.1 Penjelasan Komik KOTEKA

Di bawah ini adalah penjelasan cerita dari setiap komik KOTEKA.

1. **Generasi Penerus**



Gambar IV.1 Cerita Generasi Penerus

Sumber: Dokumentasi Pribadi

Latar Belakang Kasus: cerita komik ini dibuat karena rasa keprihatinan penulis terhadap anak-anak, disini penulis mengambil contoh pengetahuan mereka terhadap musik, kini anak-anak sudah mengenal lagu-lagu dewasa yang banyak bercerita tentang percintaan, penderitaan, hedonisme, dan lain sebagainya, padahal di usia anak-anak sangat tidak dianjurkan untuk mengetahui hal-hal tersebut, hal ini juga disebabkan dengan kurangnya lagu-lagu anak-anak yang diperdengarkan di televisi khususnya.

Tujuan Perancangan: Agar para orang dewasa terutama orang tua di rumah dan pengajar-pengajar di sekolah mereka, agar meningkatkan pengawasan terhadap anak-anak dan memberikan pengetahuan juga penjelasan terhadap apa yang pantas mereka ketahui.

2. Geng Motor



Gambar IV.2 Cerita Geng Motor

Sumber: Dokumentasi Pribadi

Latar Belakang Kasus: Banyaknya tindakan geng motor yang meresahkan masyarakat karena mereka sering membuat keributan di jalanan, merampok toko, bahkan sampai membunuh, namun ternyata dibalik sifat menakutkan semua itu mereka lakukan ketika mereka bergerombol atau berkumpul sesama orang-orang di komunitasnya tersebut, berbeda halnya jika mereka sedang sendirian. Bahkan pada saat mereka tertangkap polisi, justru hal yang dilakukan mereka adalah menangis dan ingin segera dijemput pulang oleh orang tuanya karena ternyata kebanyakan anggota geng motor yang meresahkan tersebut adalah anak-anak remaja seusia anak smp-sma.

TujuanPerancangan: Tujuan dari cerita ini adalah mengingatkan kembali bahwa kebrutalan geng motor itu sebagian besar dilakukan oleh remaja-remaja usia sekolah yang sedang tumbuh dan membutuhkan perhatian, di sinilah sesungguhnya peran orang tua dan orang-orang dewasa dilingkungannya untuk tetap memberikan perhatian dan kasih saying yang cukup kepada anak-anak tersebut, selain itu juga hal ini ditujukan kepada para polisi yang berwenang untuk memberikan rasa aman kepada masyarakat untuk tetap berperan dengan cara berpatroli di malam hari, merazia jika ditemukan kecurigaan bahwa akan ada aksi pengrusakan, dan pada saat menangkap anggota geng motor tersebut sebelum

dipulangkan lebih baik diberikan penyuluhan dan hukuman yang membuat mereka jera agar tidak mengulangi perbuatannya.

3. Saudara Kita



Gambar IV.3 Cerita Saudara Kita

Sumber: Dokumentasi Pribadi

Latar Belakang Kasus:Kejadian ini terinspirasi dari kesenjangan yang terjadi di Indonesia, di pulau Jawa pulau terpadat di Indonesia bahkan di dunia dimana segala hal dapat ditemui disini dengan mudah, ibu kota Indonesia pun terdapat di pulau ini, namun berbeda dengan dua pulau terbesar di Indonesia lainnya, dalam cerita ini penulis membandingkan dengan pulan Kalimantan dan Papua, dimana di Kalimantan yang tidak kalah kaya SDA nya dari pulau Jawa, tapi masyarakat disana justru kekurangan bahan bakar minyak seperti bensin yang sangat langka di spbu milik pemerintah, padahal seharusnya pemerintah menjamin semua ini. Lain halnya denga Papua, pulau ini pun sungguh kaya namun saat semua orang sudah merasakan tingkat kesejahteraan yang lebih tinggi, disini banyak orang-orang asli Papua tidak merasakan hal yang sama, bahkan parahnya mereka masih sering tawuran antar warga, karena perbedaan desa, perbedaan suku dan perbedaan-perbedaan lainnya.

Tujuan Perancangan: Mengingatkan kembali kepada masyarakat Indonesia yang berkecukupan , Memang kesejahteraan ini sudah menjadi tanggung jawab pemerintah, namun masyarakat pulau Jawa yang bisa dengan mudah menemukan apapun disini setidaknya jangan melupakan saudara-saudara kita di luar pulau

sana yang sedang kesusahan, harus tetap peduli dengan mereka, kepedulian itu bisa dilakukan dengan hal apapun, seperti memberikan sumbangan harta atau sumbangan pemikiran.

4. **Pengamen Banci**



Gambar IV.4 Cerita Pengamen Banci

Sumber: Dokumentasi Pribadi

Latar Belakang Kasus: Banyaknya pengamen-pengamen banci yang berkeliaran menjadikan ketakutan sendiri, bukan dengan maksud merendahkan namun tindakan mereka saat mengamen itu dan meminta uang pada orang-orang sekitarnya, mereka lakukan dengan cara pemaksaan bila tidak diberi uang, bahkan ketika diberi uang kecil pun mereka terkadang balik memarahi orang yang memberi tersebut dan meminta uang yang lebih besar.

Tujuan Perancangan: Memberikan nasehat kepada orang yang kebetulan didatangi pengamen banci untuk segera menjauh bila mempunyai niat tidak akan memberikan uang kepada mereka.

5. Kemiskinan adalah Kekayaan Baru



Gambar IV.5 Cerita Kemiskinan adalah Kekayaan Baru

Sumber: Dokumentasi Pribadi

Latar Belakang Kasus:Pengemis yang identik dengan kemiskinan justru disalahgunakan oleh segelintir orang untuk mengeruk keuntungan dari belas kasihan orang-orang sekitar, bahkan ada yang sudah menjadi kaya dari hasil mengermis tersebut, hal ini tentunya sungguh menyesatkan bagi masyarakat yang memberikan sumbangannya kepada pengemis padahal bisa saja pengemis itu hanya berpura-pura miskin agar bisa mengemis, padahal masih banyak orang-orang lain yang memang benar-benar membutuhkan seperti di panti jompo atau panti asuhan. Lebih parah lagi mental pengemis ini akan memberikan efek negatif lainnya, yaitu sifat bermalas-malasan.

Tujuan Perancangan: mengingatkan kembali kepada masyarakat sekitar bahwa memberikan sumbangan itu sangat baik adanya, namun kita pun harus tetap jeli dan cerdas jangan sampai sumbangan itu diberikan kepada orang yang berpura-pura miskin, lebih baik kita memberikan sumbangan itu kepada pihak atau organisasi yang memang kompeten dalam menangani sumbangan, seperti Badan Amal Zakat Nasional, dan organisasi lainnya.

6. Ustad atau Dukun?



Gambar IV.6 Cerita Ustad atau Dukun?

Sumber: Dokumentasi Pribadi

Latar Belakang Kasus: Inspirasi membuat cerita ini didapat dari acara televisi yang mempertontonkan kisah-kisah ghaib, yang mana di acara tersebut selalu mengundang seorang narasumber yang mempunyai gelar Ustad atau seseorang praktisi yang mengerti seluk beluk hal-hal ghaib seperti memanggil, berdiskusi dengan makhluk halus, sehingga sulit membedakan apakah ini memang benar seorang Ustad atau hanya dukun yang mengaku menjadi Ustad.

Tujuan Perancangan: Tujuan dari cerita ini adalah untuk mengingatkan kembali masyarakat tentang apa yang mereka tonton di layar kaca, jangan sampai tertipu dengan gelar Ustad namun perbuatannya sama sekali berbeda dengan Ustad pada umumnya, yaitu mengajar dan mengkaji ilmu-ilmu agama, bukan hanya memanggil roh-roh halus untuk menakut-nakuti atau menandakan keberadaan mereka.

7. Nasib “Veteran”



Gambar IV.7 Cerita Nasib “Veteran”

Sumber: Dokumentasi Pribadi

Latar Belakang Kasus: Saat ini masih banyak orang-orang yang sudah tua yang terlibat langsung dengan peperangan yang dialami bangsa Indonesia pada saat mengusir penjajah dan mempertahankan kedaulatan Indonesia, mereka dahulu bersusah payah berjuang demi Negara ini ikhlas tanpa ingin mendapatkan imbalan apapun kecuali anak cucu mereka bisa menikmati kemerdekaan. Setelah kemerdekaan dapat mereka rebut dari tangan penjajah, namun yang terjadi justru tidak seperti itu, tidak semua pejuang yang rela berkorban dulu bisa menikmati kemerdekaan ini dengan senang, karena mereka justru kini jatuh dalam kehidupan yang susah dan miskin, tidak diperhatikan oleh kita sebagai generasi penerus mereka yang dulu mereka perjuangkan, dan juga kurangnya perhatian dari pemerintah untuk mensejahterakan mereka para pahlawan sejati.

Tujuan Perancangan: Tujuan dari cerita ini adalah, agar kita sebagai generasi penerus merasa peduli dan menyadari akan keberadaan mereka saat ini, karena pada saat dulu mereka berjuang mati-matian demi Negara ini, demi anak cucu mereka, namun yang terjadi mereka kini hidup dalam kemiskinan tanpa ada yang memperhatikan.

8. Pengayom Masyarakat



Gambar IV.8 Cerita Pengayom Masyarakat

Sumber: Dokumentasi Pribadi

Latar Belakang Kasus: Polisi yang mempunyai terkenal dengan slogan "mengayomi masyarakat" nampaknya harus dipertanyakan kembali, contoh kecilnya saat di akhir bulan, maka pos polisi yang terdapat di sekitar lampu merah akan terlihat sedikit ramai dengan beberapa anggota mereka yang *stand by* menjaga dan mengatur lalu lintas, biasanya di akhir bulan mereka akan giat melakukan razia kecil-kecilan dan menindak mereka yang melanggar lalu lintas, misalnya menerobos lampu merah dan akan segera ditilang, berbeda halnya jika di awal atau pertengahan bulan, jika ada yang melanggar pun biasanya polisi lalu lintas masih terlihat *cuek*dan terkesan membiarkan pelanggaran yang terjadi, hal ini terjadi karena di awal bulan anggota polisi baru mendapat gaji bulanan, sedangkan di pertengahan atau di akhir bulan keuangan mereka menipis kemudian melakukan tindakan pungutan liar dari pengendara yang melanggar. Tidak semua polisi seperti ini karena masih banyak polisi jujur lainnya, ini hanyalah perbuatan segelintir oknum yang menyalahgunakan jabatan.

Tujuan Perancangan: Cerita ini bertujuan untuk mengingatkan kembali masyarakat pada saat berkendara agar tidak lupa membawa surat-surat kendaraannya seperti STNK dan SIM, selain itu juga agar masyarakat lebih disiplin dalam berkendara di jalan raya, mematuhi rambu lalu lintas, menghargai

pengguna jalan yang lain, dan lain sebagainya, karena bukan tidak mungkin sudah ada oknum polisi yang mencari-cari kesalahan kita saat itu.

9. MLM



Gambar IV.9 Cerita MLM

Sumber: Dokumentasi Pribadi

Latar Belakang Kasus: Cerita ini dibuat karena terinspirasi dari beberapa teman-teman penulis yang kebetulan bergabung dengan produk-produk *MLM*. Setelah penulis perhatikan cara mereka berdagang dan merekrut orang-orang untuk bergabung dengan mereka yaitu dengan cara menawarkan kemewahan dan kekayaan yang akan kita dapatkan bila kita bergabung dengan mereka, seakan-akan kekayaan itu hanya datang dari berjualan produk *MLM* tersebut.

Tujuan Perancangan: Tujuan cerita ini dibuat adalah untuk mengingatkan dan meningkatkan kewaspadaan masyarakat tentang produk *MLM* ini, jangan terkecoh dengan perkataan-perkataan mereka yang selalu membicarakan kekayaan dan kemewahan bila kita bergabung dengan mereka, padahal bila kita sadar dan jeli dalam memasarkan produk *MLM* ini pun perlu perjuangan yang keras, intinya sama saja dengan kita berdagang produk-produk lainnya, bila kita tekun dan semangat, tentunya usaha kita akan terbayar tanpa harus bergabung dengan MLM.

10. Salah Tujuan



Gambar IV.10 Cerita Salah Tujuan

Sumber: Dokumentasi Pribadi

Latar Belakang Kasus: Hal yang sering dialami oleh pelajar muda, yaitu mereka yang berpikir bahwa belajar, sekolah dan mencari ilmu itu tujuannya untuk mendapatkan pekerjaan bagus yang menghasilkan banyak uang.

Tujuan Perancangan: Mengingatkan kepada pelajar muda bahwa sesungguhnya mencari ilmu itu tujuan utamanya bukan untuk mencari uang, bila yang diinginkan adalah mendapatkan uang yang banyak adalah dengan cara bekerja atau berdagang, karena mencari ilmu itu sebenarnya membentuk pola pikir kita dan juga sebagaibekal dalam menjalani kehidupan ke depannya.

11. Ustad *Ngartis*



Gambar IV.11 Cerita Ustad *Ngartis*

Sumber: Dokumentasi Pribadi

Latar Belakang Kasus: Inspirasi cerita ini didapatkan dari acara gossip di televisi yang sedang meliput seseorang yang bergelar Ustad, namun yang menarik adalah acara tersebut meliput keseharian seorang Ustad yang sedang mempersiapkan pernikahannya, masalahnya adalah Ustad tersebut justru memamerkan kekayaan dan kemewahan yang dimilikinya, tentu saja ini mencederai gelar Ustad itu sendiri yang seharusnya menjadi panutan umat atau masyarakat dalam hal kesederhanaan.

Tujuan Perancangan: Tujuan dari cerita ini adalah untuk mengingatkan para Ustad bagaimana dalam bersikap, menjadi Ustad yang kaya raya itu bagus dan memang diperlukan agar bisa lebih mudah dalam memperkuat umatnya, namun bukan berarti dengan memamerkan kekayaannya tersebut, melainkan dengan menjaga sifat kesederhanaan karena seorang Ustad pun bisa menjadi panutan umatnya dalam bersikap.

12. Sidang Akhir *VS* Sidang Akhirat



Gambar IV.12 Cerita Sidang Akhir *VS* Sidang Akhirat

Sumber: Dokumentasi Pribadi

Latar Belakang Kasus: Cerita ini berkaitan dengan pengalaman pribadi penulis sendiri yang sedang menjalani Tugas Akhir membuat komik KOTEKA ini.

Tujuan Perancangan: Mengingatkan kembali kepada para mahasiswa atau pelajar lain pada umumnya, dan penulis sendiri pada khususnya bahwa jangan terlalu larut dalam mengerjakan sesuatu, ambillah sedikit waktu untuk beristirahat dari pekerjaan kita, karena terlalu fokus pada suatu pekerjaan dengan berlebihan dapat mengganggu kesehatan tubuh kita, selain itu jangan sampai melupakan kewajiban kita lainnya sebagai umat beragama yaitu beribadah kepada Tuhan menurut keyakinannya masing-masing.

IV.2Media Utama

Komik KOTEKA ini adalah komik *digital* sehingga dalam penyampaiannya pun menggunakan media *digital*, dalam hal ini menggunakan media *Facebook* berupa *fanpage*. kelebihan *fanpage* ini adalah cukup menekan tomhol suka atau *like* bagi yang menggunakan bahasa Inggris, setelah itu semua orang dapat melihat semua konten yang terdapat dalam *page*, kelebihan lainnya adalah *page* ini mampu menampung banyak akun yang tidak terbatas, lain halnya dengan akun pribadi, yang hanya dibatasi sampai 5000 orang, dan sekarang *fanpage* KOTEKA sudah bisa diakses di alamat *www.facebook.com/KOmikTEntangKitA*, bila ada yang ingin mengunduh komik dalam bentuk PDF bisa diunduh di tautan *http://www.mediafire.com/?qjm9pkyc6ab9k9u.*

Dibawah ini adalah beberapa *screenshoot* dari *fan page* KOTEKA di *facebook*.



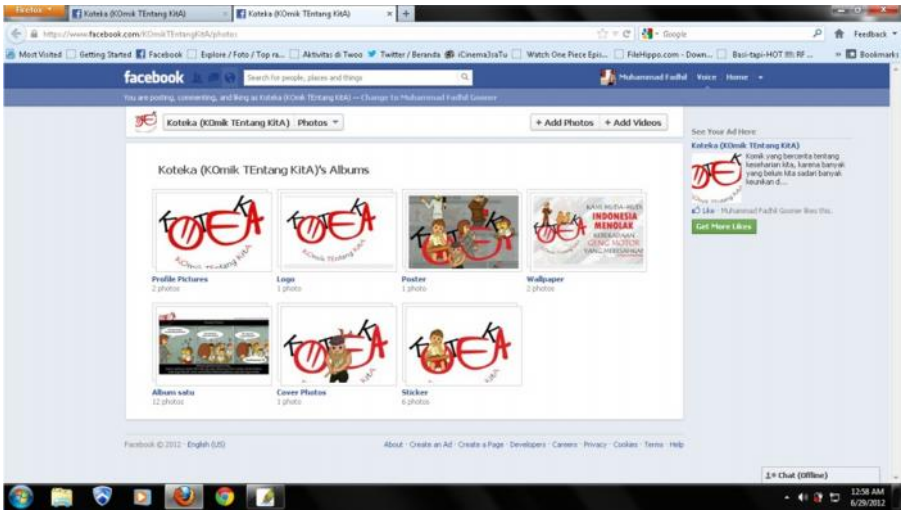
Gambar IV.13*Screenshoot* laman profil komik KOTEKA

Sumber: Dokumentasi Pribadi



Gambar IV.14*Screenshoot* laman album komik KOTEKA

Sumber: Dokumentasi Pribadi



Gambar IV.15*Screenshoot* laman kumpulan album komik KOTEKA

Sumber: Dokumentasi Pribadi

IV.3*Merchandising*

IV.3.1 *PC Wallpaper*

Merchandise yang pertama adalah *PC wallpaper*, *wallpaper* ini dibuat untuk monitor dengan resolusi 1360x768, namun tetap bisa digunakan oleh monitor dengan resolusi lebih rendah ataupun lebih tinggi daripada resolusi di atas.



Gambar IV.16*PC Wallpaper*Geng Motor

Sumber: Dokumentasi Pribadi



Gambar IV.17*PC Wallpaper* Nasib Veteran

Sumber: Dokumentasi Pribadi

IV.3.2 *Mug*

Merchandise yang kedua adalah *mug*, *merchandise* ini sangat penting karena semua orang pasti membutuhkan alat yang satu ini untuk minum, dengan proses kreatif mug bisa dijadikan alat minum yang menarik.



Gambar IV.18*Mug* sisi 1 dan sisi 2

Sumber: Dokumentasi Pribadi

IV.3.3 Gantungan Kunci

Gantungan kunci pun merupakan hal yang menarik untuk dijadikan *merchandise* karena hampir setiap orang menggunakan kunci, seperti kunci kamar kosan, kunci kendaraan, bahkan kunci pintu rumah. Gantungan kunci ini menggunakan bahan plastik serupa id card dengan ukuran 8,5cm x 5,5cm.



Gambar IV.19 Gantungan kunci bergambar logo KOTEKA dan potongan karakter dari komik

Sumber: Dokumentasi Pribadi

IV.3.4 Stiker

Stiker merupakan hal yang wajib bila kita membuat *merchandise*, karena stiker selalu memberikan hal yang menarik bagi orang yang menempelkannya, selain itu

stiker pun bisa diaplikasikan atau dalam artian bisa ditempel dimanapun. Disini KOTEKA membuat 6 stiker dengan logo KOTEKA dan potongan-potongan karakter dari komiknya, stiker ini dicetak dengan berbagai ukuran. Stiker ini dicetak dengan ukuran 9 cm x 9 cm menggunakan bahan polyposter.



Gambar IV.206 buah Stiker logo KOTEKA dan potongan-potongan karakter dalam komik
Sumber: Dokumentasi Pribadi

IV.3.5 *Poster*

KOTEKA tidak *ketinggalan* untuk mendesain sebuah poster, poster ini bukan poster promosi atau poster iklan, karena poster ini hanya dibuat untuk ditempel di dinding kamar untuk dengan tujuan menghiasi kamar tersebut. Poster ini dibuat dengan kertas *art paper* ukuran a3.



Gambar IV.21 Poster KOTEKA

Sumber: Dokumentasi Pribadi