BAB IV

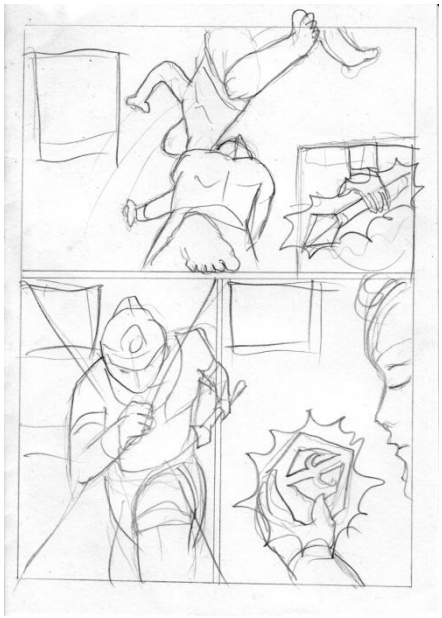
TEKNIS PRODUKSI MEDIA

IV.1 Proses Perancangan Komik Sebagai Media Utama

Dalam perancangan komik ini dilakukan proses yang cukup panjang, setelah semua referensi terkumpul, dan telah dibuat sinopsis cerita maka ada beberapa proses selanjutnya, meliputi:

IV.1.1 Perancangan *Layout*

Proses awal dalam perancangan komik ini adalah pembuatan sketsa perencanaan tata letak pada panel komik. Hal ini sangat penting karena dapat menentukan *angle camera* karakter pada panel, tata letak narasi dan teks dialog. Proses ini dilakukan agar memudahkan proses berikutnya.

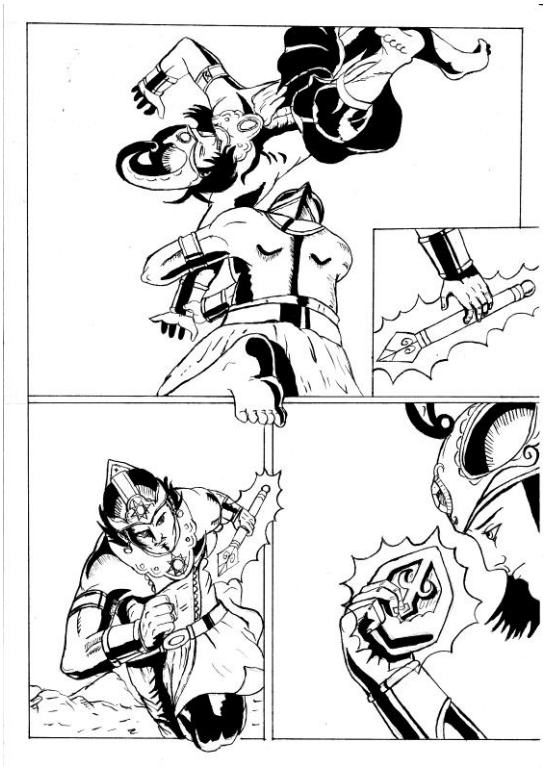


Gambar IV.1 Sketsa *layout*

IV.1.2 Proses Manggambar Manual

Setelah proses *layout* selesai kemudian masuk ke proses sketsa manual. Proses ini dikerjakan menggunakan pensil HB dan 2B pada kertas A4 yang berbobot 150 gram. Alasan dipilihnya kertas yang tebal agar tidak

tembus ketika proses *tracing*. Setelah sketsa pensil terlihat jelas kemudian masuk ke proses *tracing* atau menebalkan sketsa pensil menggunakan tinta cina dengan kuas berukuran 0000 untuk garis dan ukuran 00 untuk blok hitam. Langkah brikutnya adalah menghapus bagian pensil yang tersisa agar lebih rapih.



Gambar IV.2 Hasil *tracing*

IV.1.3 Proses Digital

Masuk ke proses digital, setelah selesai gambar manual lalu dipindai agar formatnya berubah dari kertas menjadi digital agar dapat dibuka oleh *software* yang dibutuhkan oleh proses berikutnya. Berikutnya dilakukan proses *colouring* menggunakan *software Adobe Photoshop.* Proses ini memakan waktu yang cukup lama karena seluruh halaman harus diwarnai menggunakan *brush tool* dan memasukan efek gelap terang pada *layer* terpisah sehingga gambar nampak lebih hidup. Gradasi yang dibuat pada komik bersifat minimalis agar konsep klasiknya tidak hilang. Dan

yang terakhir pemberian balon kata, kotak narasi, dan memasukan dialog pada komik.

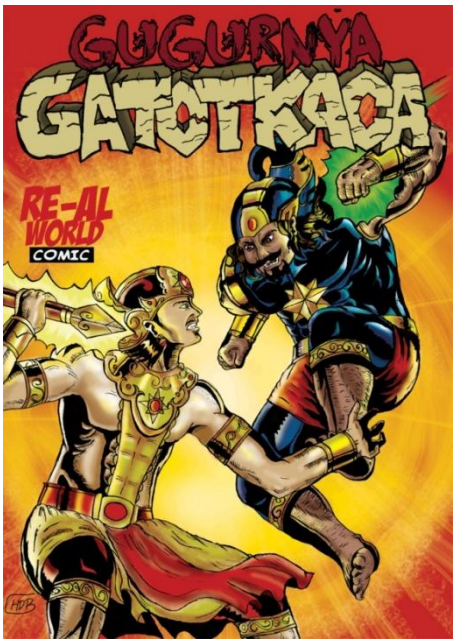


Gambar IV.3 Hasil *colouring*

Karena ini adalah komik digital maka tidak melalui proses cetak, pada hasil akhirnya komik ini akan dijadikan *file* berformat *jpg* yang dinamai sesuai dengan susunan halaman dalam komik. Ukurannya sendiri tak lebih dari 1mb karena nantinnya akan diunggah untuk dipublikasikan.

IV.1.4 Perancangan Sampul Komik

Sampul dalam komik merupakan ilustrasi dari klimaks dalam cerita didalamnya, yaitu pertarungan antara Gatotkaca dan Adipati Karna. Dengan latar belakang menyerupai sinar matahari yang menggambarkan kekuatan Adipati Karna yang merupakan anak dari Bhatara Surya.



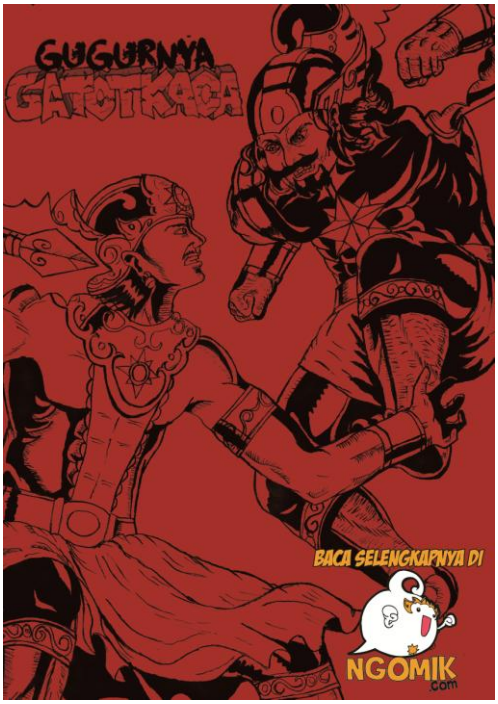
Gambar IV.4 Sampul komik

IV.2 Media Promosi

Setelah komik selesai diproduksi maka harus dilakukan promosi untuk memberikan *awarness* kepada *target audience* mengenai komik ini. Promosi tersebut dilakukan dengan cara membuat beberapa media yang efektif. Perancangan media promosi ini menggunakan elemen-elemen visual yang juga terdapat dalam komik.

IV.2.1 Poster

Poster akan ditempatkan di tempat-tempat yang strategis seperti di majalah dinding yang terdapat di kampus-kampus dan sekolah-sekolah yang berada di kota Bandung, dan di warnet-warnet yang berada di daerah perkotaan di Bandung.



Gambar IV.5 Poster promosi

IV.2.2 *Banner Web*

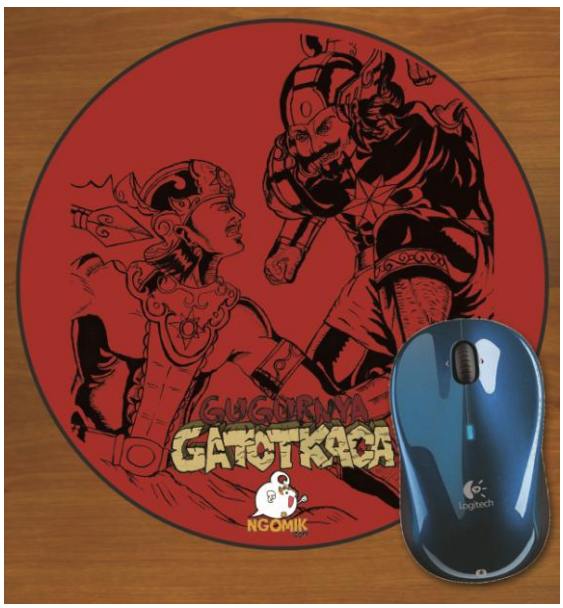
Untuk memudahkan *target audience* yang akan mengakses komik ini, maka akan dibuat *banner* iklan pada beberapa situs nasional yang langsung mengarahkan pada alamat *web* dimana komik ini berada dengan cara meng-klik iklannya. Situs yang cocok untuk dilakukannya promosi adalah kaskus.com, karena kaskus.com adalah situs jual-beli yang komunitasnya telah terbentuk dengan kuat, dan banyak diakses oleh banyak orang yang memiliki hobi yang beragam.



Gambar IV.6 *Banner ad* di Kaskus.com

IV.2.3 *Mouse Pad*

Untuk promosi lainnya akan dibuat *mouse pad* yang akan disebarkan di warnet dan *game online* di tempat yang berada di daerah perkotaan di Bandung. Dengan dibuatnya *mouse pad* maka akan mengarahkan *target audience* untuk mengakses komik ini ketika sedang berada di warnet dan *game online*.



Gambar IV.7 Media promosi pada *mouse pad*

IV.2.4 *T-Shirt*

Akan dibuat *t-shirt* yang merupakan suatu *merchandise* yang dapat dibeli secara *online*. *T-shirt* ini akan didistribusikan melalui situs ngomik.com lewat konten *store* dan caranya adalah memesan dan mentransfer uang ke rekening ngomik.com.



Gambar IV.8 *T-shirt* Gatotkaca

IV.2.5 Stiker

Stiker adalah media yang dapat dilihat oleh banyak orang, karena fleksibel sehingga dapat ditempel di berbagai media lain seperti motor, helm, laptop, dll. Distribusi stiker ini akan diberikan kepada pembeli *t-shirt* secara gratis sebagai *bonus*.



Gambar IV.9 Desain stiker promosi

IV.3 Spesifikasi *Hardware* dan *Software*

Windows 7 Ultimate 64-bit
Intel(R) Core(TM) 2 Duo CPU
E4600 @ 2.40 Ghz (2 CPUs)
Memory 4096 MB RAM
DirectX 11

Perangkat lunak yang digunakan adalah *Adobe Photoshop CS3*, *Adobe Illustrator CS3, dan Canon MP Navigator EX 4.*