BAB IV
TEKNIS PRODUKSI MEDIA DAN APLIKASI MEDIA

IV.1 Teknis Produksi Media

Dalam proses teknis produksi media, terdapat tahap pra produksi. Tahapan ini merupakan tahapan dimana media dirancang secara teknis sebelum siap untuk diproduksi. Pada tahapan ini dibagi menjadi beberapa bagian yaitu:

A. Tahap Sketsa

Sketsa awal adalah proses pencarian bentuk visual yang nantinya akan menjadi dasar dari bentuk visual media informasi ini, proses sketsa gambar mengacu kepada objek gambar yang nantinya akan dijadikan untuk mempermudah dalam menemukan konsep visual yang digunakan.

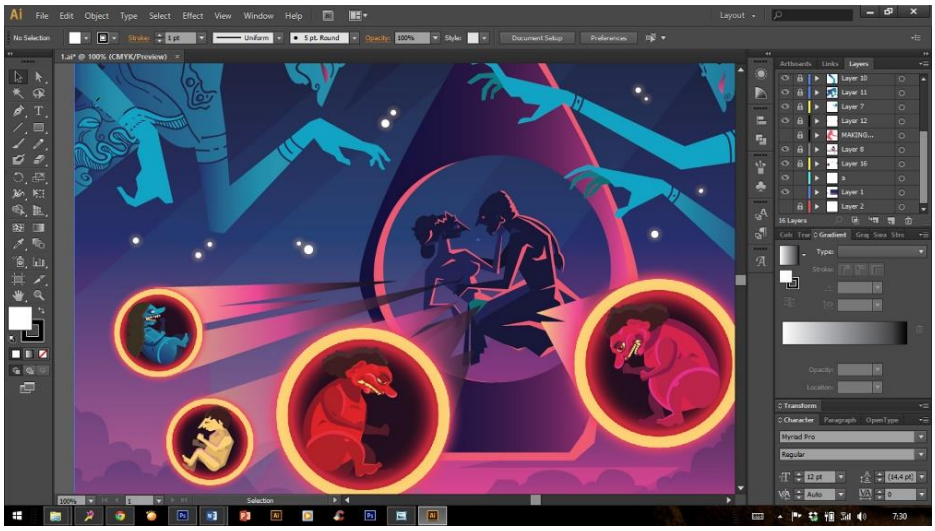
Konsep visual telah ditentukan sebelumnya yaitu menggunakan gaya dari seni rupa modern khususnya dari gaya kubisme Picasso. Penggarana visual lebih dikhususkan kepada tokoh utama dari cerita buku ilustrasi ini yaitu Rahwana. Setelah menemukan gaya dan bentuk yang tepat selanjutnya ilustrasi dilakukan secara digital sepenuhnya.



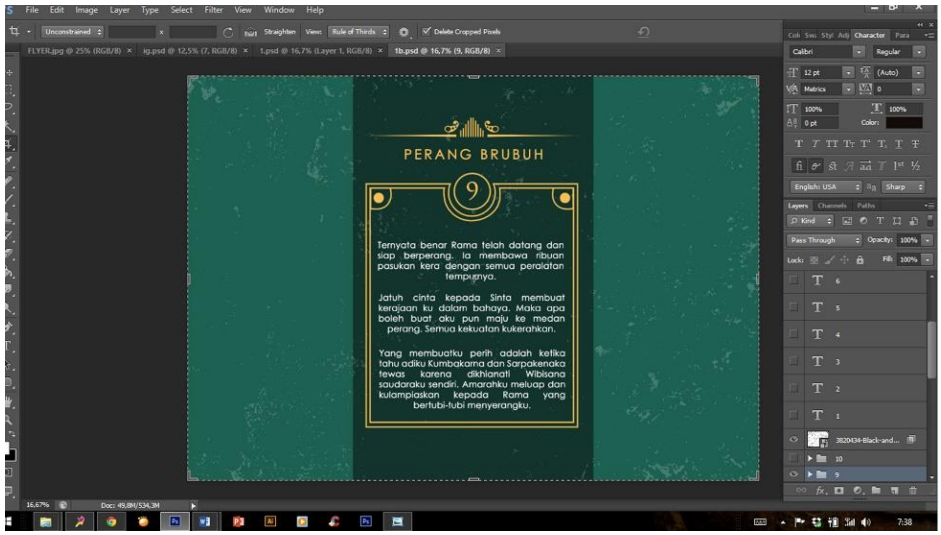
Gambar IV.1 Sketsa awal secara manual
Sumber: Data Pribadi (2015)

B. Tahap Perancangan Visual

Tahap perancangan adalah tahap di mana dilakukannya proses merancang visual, dalam hal ini konsep visual yang akan dijadikan media informasi berdasarkan bentuk wayang kulit tradisional. Aplikasi yang digunakan dalam pengerjaan secara ilustrasi digital adalah menggunakan *Adobe Illustrasi CS 6*. Sedangkan aplikasi digital yang digunakan untuk membuat tata letak narasi adalah *Adobe Photoshop CS 6*.



Gambar IV.2 Pengerjaan ilustrasi dengan dengan *Adobe Ilustrasi CS 6*
Sumber: Data Pribadi (2015)



Gambar IV.3 Pengerjaan tata letak narasi dengan dengan *Adobe Photoshop CS 6*
Sumber: Data Pribadi (2015)

Seperti pada konsep sebelumnya yang mengambil dari pagelaran wayang yang bisa dinikmati dengan dua cara, ilustrasi ini akan divisulisasikan seolah-olah bayangan siluet dan ilustrasi secara biasa.




Gambar IV.4 Ilustrasi yang menggunakan visualisasi secara siluet
Sumber: Data Pribadi (2015)




Gambar IV.5 Ilutrasi yang divisualisasikan secara biasa tanpa siluet
Sumber: Data Pribadi

Perancangan dilakukan dari mulai pembuatan cover depan sampai isi halaman terkahir. Jumlah keseluruhan ilustrasi dan narasi adalah masing-masing sepuluh. Penentuan tersebut diambil dari filosofi Rahwana dengan julukan Dasamuka atau sepuluh wajah.

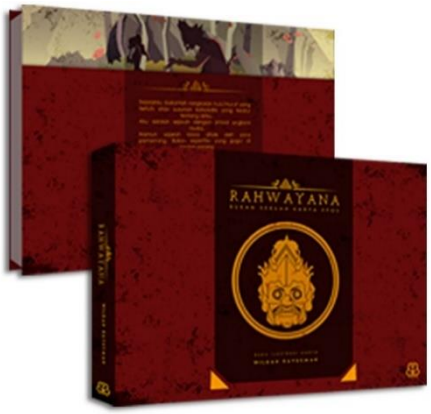
C. Produksi

Produksi adalah tahapan terakhir dalam teknis media. Pada tahapan ini media sudah dibuat dalam bentuk fisiknya dan siap untuk dipasarkan. Media akan diproduksi ada dua yaitu Media utama yang merupakan berbentuk buku ilustrasi dan media pendukung untuk strategi penjualan seperti pembuatan akun media sosial, poster, *x banner*, *flyer*, pembatas buku, kartu, *sticker*, gantungan kunci.

IV.2 Aplikasi Media Utama

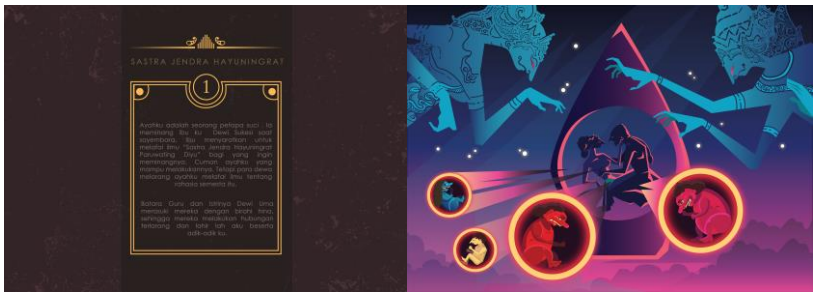
Format desain yang digunakan dalam pembuatan media utama berbentuk buku ilustrasi ini adalah *landsape*, format desain secara detailnya adalah sebagai berikut;

- Ukuran desain: 20 cm x 29 cm
- Tipe file: JPEG
- *Dimensions*: 4961 x 3508 *pixels*
- Resolusi : 300 dpi
- *Color Representation*: sRGB
- Jenis kertas sampul: *art paper* 260 gram
- Jenis kertas halaman*: curious ice gold* 120 gram
- Aplikasi yang digunakan: Adobe Illustrator CS 6



Gambar IV.6 Buku ilustrasi Rahwayana
Sumber: Data pribadi (2015)

Konsep warna cover dipilih warna merah gelap karena Rahwana biasa digambarkan dengan warna kulit seperti ini. Dengan logo berupa wajah Rahwana di tengahnya. Isi buku terdiri dari 20 halaman. 10 halaman terdiri ilustrasi dan 10 halaman lagi terdiri narasi untuk menjelaskan ilustrasi.



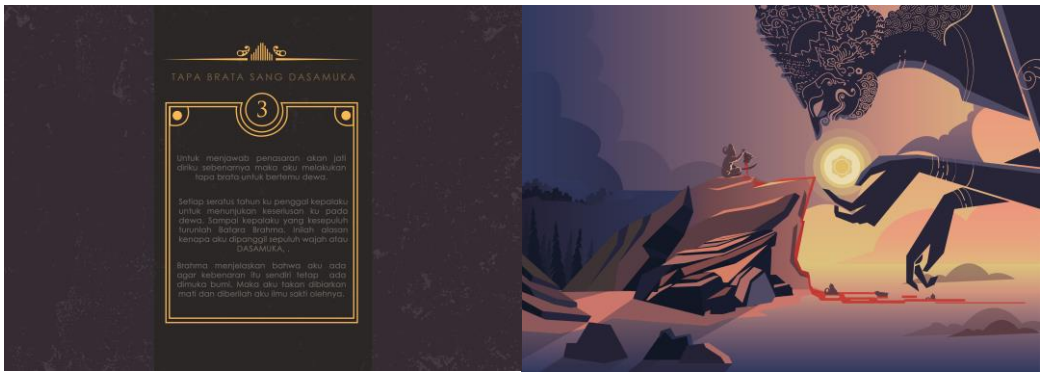
Gambar IV.7 Narasi dan ilustrasi 1
Sumber: Data pribadi (2015)

Pada ilustrasi yang pertama kesan yang ingin dibangun adalah kesan magis dan mistik karena kekuatan dewa yang merasuki Wisrawa dan Sukesi. Maka warna biru dan ungu dipilih untuk membangun kesan tersebut.



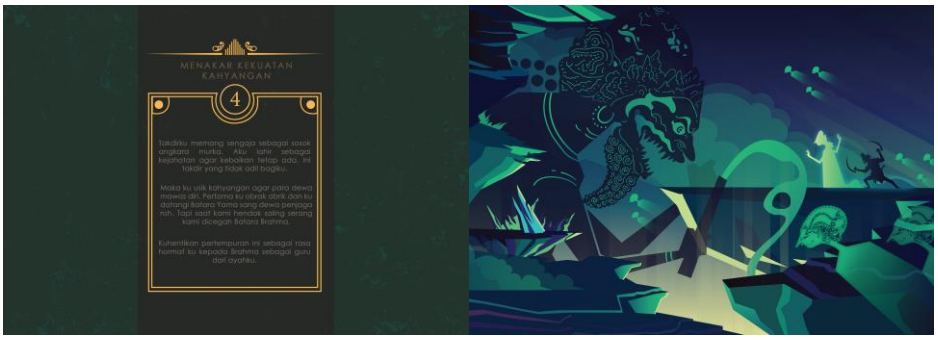
Gambar IV.8 Narasi dan ilustrasi 2
Sumber: Data pribadi (2015)

Pada ilustrasi yang kedua warna kuning dan coklat yang lebih hangat dipilih untuk membangun kesan kedekatan dan kedamaian antara saudara-saudara Rahwana dengan ayahnya Wirsawa yang sedang berdoa.



Gambar IV.9 Narasi dan ilustrasi 3
Sumber: Data pribadi (2015)

Warna ungu dengan highlight pada sisi Batara Brahma dipilih untuk memberikan kesan kalo kedatangan Brahma tersebut memiliki kekuatan magis yang sangat kuat karena pada bagian cerita ini Brahma memberikan kekuatan kepada Rahwana.



Gambar IV.10 Narasi dan ilustrasi 4
Sumber: Data pribadi (2015)

Warna hijau dan biru yang mendominasi pada ilustrasi ke empat ini untuk membangun kesan kengerian dan seram karena cerita ini bertempat di dunia roh.



Gambar IV.11 Narasi dan ilustrasi 5
Sumber: Data pribadi (2015)

Ilustrasi ini menunjukan keberhasilan Rahwana sebagai raja sehingga warna emas dari matahari terbit dibuat untuk membangun nuansa yang gemilang dan makmur.



Gambar IV.12 Narasi dan ilustrasi 6
Sumber: Data pribadi (2015)

Ilustrasi ke enam dibuat dengan konsep siluet agar memberikan kesan dramatis karena pada cerita ini Rahwana marah ketika adik perempuan tercintanya dilukai.



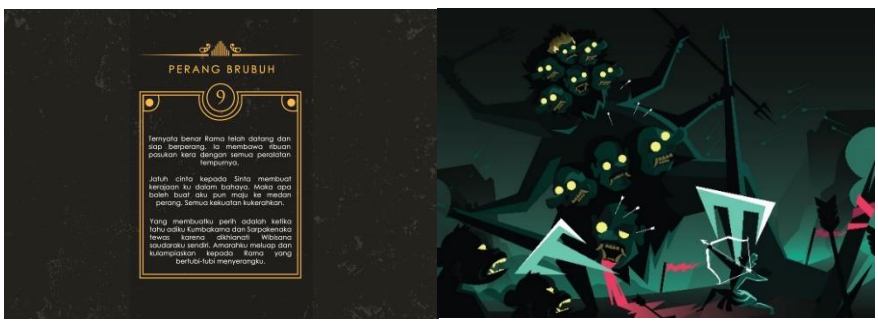
Gambar IV.13 Narasi dan ilustrasi 7
Sumber: Data pribadi (2015)

Kesan yang ingin dimunculkan pada ilustrasi ini adalah nuansa kasmaran. Pada cerita ini Rahwana bertemu dengan Sinta dan ia langsung jatuh cinta padanya.



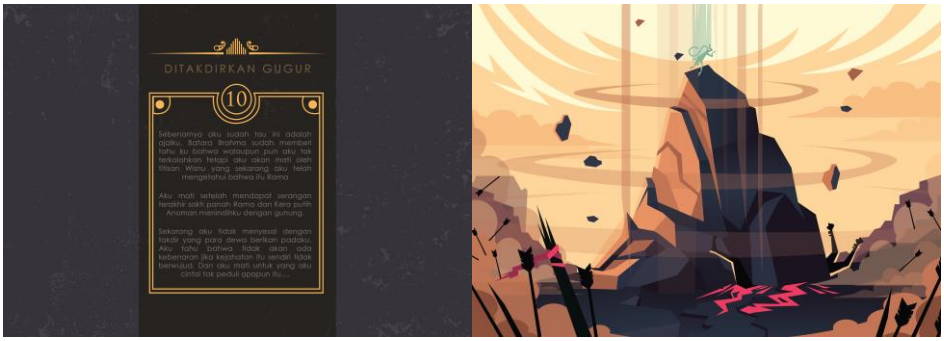
Gambar IV.14 Narasi dan ilustrasi 8
Sumber: Data pribadi (2015)

Kesan yang ingin dibangun pada ilustrasi ini pun masih sama dengan sebelumnya yakni mebangun romantis dan juga ingin menunjukan kelembutan dari sifat Rahwana kepada wanita



Gambar IV.15 Narasi dan ilustrasi 9
Sumber: Data pribadi (2015)

Ilustrasi ke sembilan menceritakan pertempuran sengit antara Rahwana dengan Rama dibawah gerhana. Warna gelap sengaja dibuat untuk menimbulkan kesan kengerian.

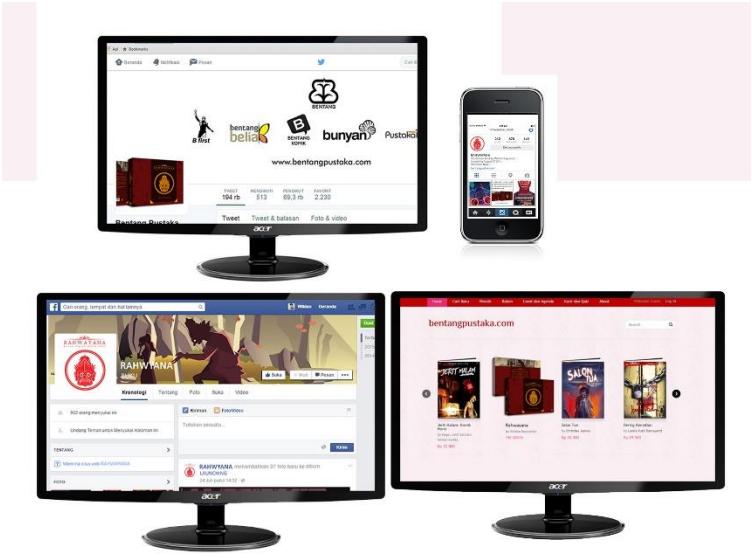


Gambar IV.16 Narasi dan ilustrasi 10
Sumber: Data pribadi (2015)

Adegan terakhir kematian Rahwana. Warna yang dipilih menunjukan waktu pagi hari. Menunjukan akhir kisah dari Rahwana adalah setelah kegelapan menghilang.

IV.3 Aplikasi Media Pendukung

- Media sosial dan web
  - Media Sosial: Facebook, Instagram, Twitter
  - Web penerbit: balaipustaka.com



Gambar IV.17 Media Facebook, Twitter, Instagram dan web
Sumber: Data pribadi (2015)

- Poster
  - Ukuran : 42 cm x 59,4 cm
  - Tipe file : JPEG
  - *Dimensions* : 4961 x 3508 *pixels*
  - Resolusi : 300 dpi
  - *Color Representation*: sRGB
  - *Bit depth* : 24
  - vJenis kertas : *luster*



Gambar IV.18 Media poster
Sumber: Data pribadi (2015)

- Flyer



Gambar IV.19 Media Flyer
Sumber: Data pribadi (2015)

  - Ukuran : 9,5 cm x 21 cm
  - Tipe file : JPEG

- *Dimensions* : 4961 x 3508 *pixels*
- Resolusi : 300 dpi
- *Color Representation*: sRGB
- Jenis kertas : *art paper* 150 gr

- *X Banner*



Gambar IV.20 X banner
Sumber: Data pribadi (2015)

- Ukuran : 100 cm x 160 cm
- Tipe file : JPEG
- *Dimensions* : 3543 x 9449 *pixels*
- Resolusi : 300 dpi
- *Color Representation*: sRGB
- Jenis : Flexi korea

- Pembatas Buku



Gambar IV.21 Pembatas Buku
Sumber: Data pribadi (2015)

- Ukuran: 5 cm x 14,9 cm
- Tipe file: JPEG
- *Dimensions*: 591 x 1758 *pixels*
- Resolusi : 300 dpi
- *Color Representation*: sRGB
- Jenis kertas: *art paper* 310 gr

- Kartu



Gambar IV.22 Kartu Karakter
Sumber: Data pribadi (2015)

- Ukuran: 5,9 cm x 8,6 cm
- Tipe file: JPEG

- *Dimensions*: 697 x 1016 *pixels*
- Resolusi : 300 dpi
- *Color Representation*: sRGB
- Jenis kertas: *art paper* 310 gr

- Gantungan Kunci



Gambar IV.23 Gantungan Kunci
Sumber: Data pribadi (2015)

- Diameter: 5,8 cm
- Tipe file: PNG
- *Dimensions*: 827X827 *pixels*
- Resolusi : 300 dpi
- *Color Representation*: sRGB
- Jenis kertas: *art paper* 210 gr
-

- Sticker



Gambar IV.26 Sticker
Sumber: Data pribadi (2015)

Tipe file: PNG

Resolusi : 300 dpi

Color Representation: sRGB

Jenis kertas: Sticker