BAB IV
TEKNIS PRODUKSI MEDIA

IV.1. Media Utama

Media utama dalam perancangan tugas akhir ini adalah buku ilustrasi berjudul *The Origin of Tears*: Asal Mula Tangisan. Media utama ini berukuran 14,8 cm x 21 cmatau sebanding kertas ukuran A5 berdasarkan *international ISO standard.* Dicetak massal menggunakan teknik cetak offset sparasi dengan media kertas yang digunakan *Akasia*.

IV.2. Pra Produksi Media

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

- Konsep

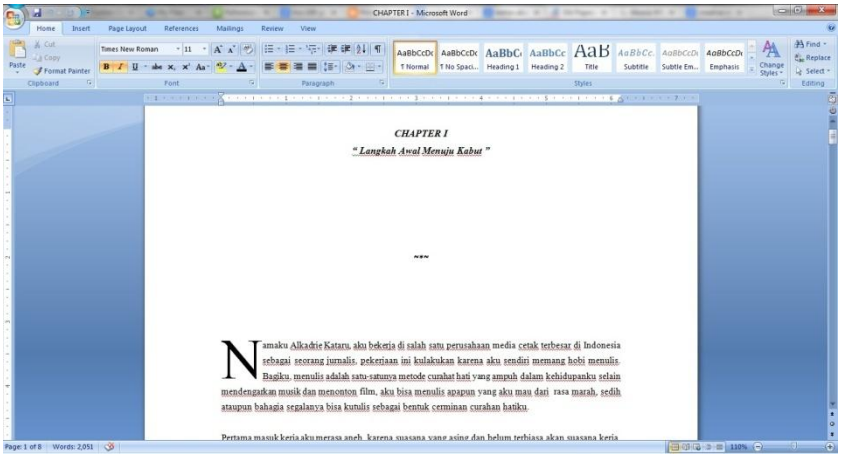
  Proses pra-produksi dimulai dengan menentukan ilustrasi sesuai dengan gagasan visual serta tema literatur yang akan dibuat, yang menjadi salah satu fokus utama adalah memfokuskan gaya visual *gothic* dan horror yang menjadi *style* utama yang dipilih. Selain itu karena gaya *gothic* lebih dekat dekat kebudayaan Eropa daripada Asia menjadi pertimbangan tersendiri, karena ilustrasi yang ditampilkan nantinya diharapkan tidak terlalu bergaya Eropa, namun dapat memberikan kesan tersendiri yang lebih lokal dan juga tidak luput ditempelkannya elemen visual budaya lokal yang nantinya berkesan seperti pencampuran budaya antara Eropa dan Asia.

  Karakterisasi visual tokoh Kuntilanak khususnya, juga menjadi salah satu fokus penting, yang jadi pertimbangan utama adalah rupa, deformasi rupa diputuskan minimal dilakukan pada karakter Kuntilanak, tokoh sentral ini dibuat berbeda dengan wujud kuntilanak yang sudah ada, dikarenakan

prediksi serta presepsi masing-masing manusia berbeda akan wujud Kuntilanak, maka dari itu dalam penelitian ini tokoh Kuntilanak dibuat tidak jauh dari asal usul Kuntilanak sendiri yaitu sang Putri.

- *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 IV.1 *Printscreen Screenplay yang dibuat dengan aplikasi MS Word*

- Produksi

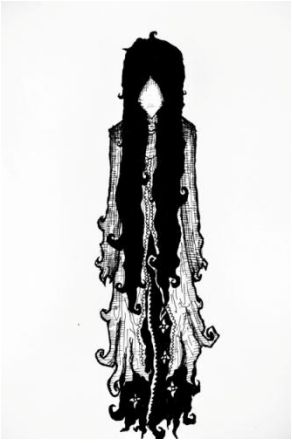
Proses produksi dimulai dengan manual *hand drawing* dimana proses *sketsa*, *outlining*, *line art*, dan *rendering* sepenuhnya dilakukan pada media tradisional, menggunakan kertas A4 70 gram dan pensil mekanik serta *Drawing Pen*. Mula-mula proses *sketching* awal dibuat dengan menggunakan pensil mekanik, setelah sketsa selesai *Drawing Pen* Merk *Snowman* beberapa macam ketebalan 0,05. 0,1. 0,4. Yang berguna untuk gradasi ketebalan

outline. Untuk satu halaman biasanya hanya dibutuhkan satu atau dua ilustrasi manual, tergantung kebutuhan.

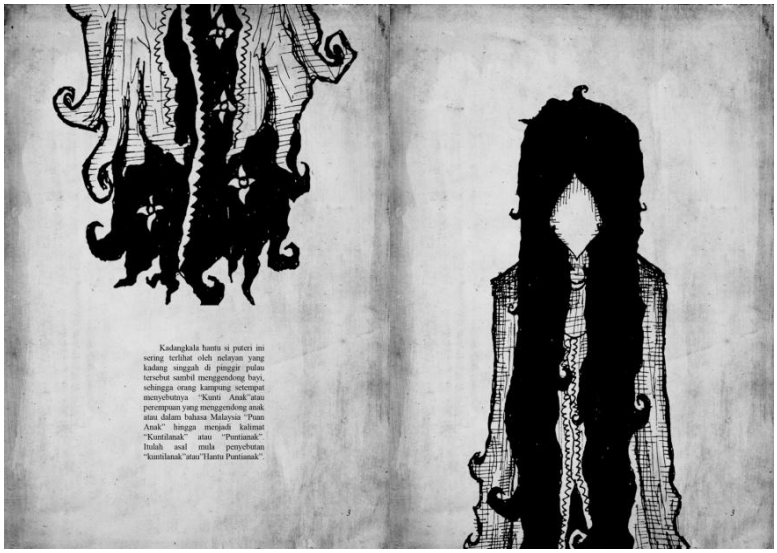
Setelah tahap *outline* pada manual selesai, hasil ilustrasi sudah dapat dipindai dengan alat pemindai Canon Lide100 guna dipindahkan pada komputer untuk selanjutnya ilustrasi diproses secara digital dengan aplikasi desain *Photoshop CS3 Extended.* Pada proses digital yang dilakukan adalah menaikkan saturasi serta *brightness* pada ilustrasi guna mengejar warna gelap yaitu warna hitam.



Gambar IV.2 Ilustrasi manual



Gambar IV.3 Menaikan *brightness* dan *level* pada ilustrasi



Gambar IV.4 Hasil akhir ilustrasi pada digital

Mode warna yang digunakan adalah CMYK, untuk menjaga warna tidak berubah ketika memasuki proses cetak. Isi buku yang telah selesai dibuat kemudian dicetak menggunakan kertas *Akasia* dengan teknis cetak *offset* sparasi.

IV.3. Teknis Cetak

IV.3.1. Buku Illustrasi (media utama)

Buku illustrasi sebagai media penyampaian informasi perihal Legenda Urban: Kuntilanak. Cara penyampaian informasi menggunakan illustrasi dan konsep visual yang menarik agar menimbulkan kesan imajinatif pada pembaca. Buku ialah salah satu bentuk media informasi yang berguna dan selain itu dapat digunakan serta dapat dieksplorasi secara luas sebagai bentuk pengolahan kreativitas serta emosionalitas pribadi masing-masing.

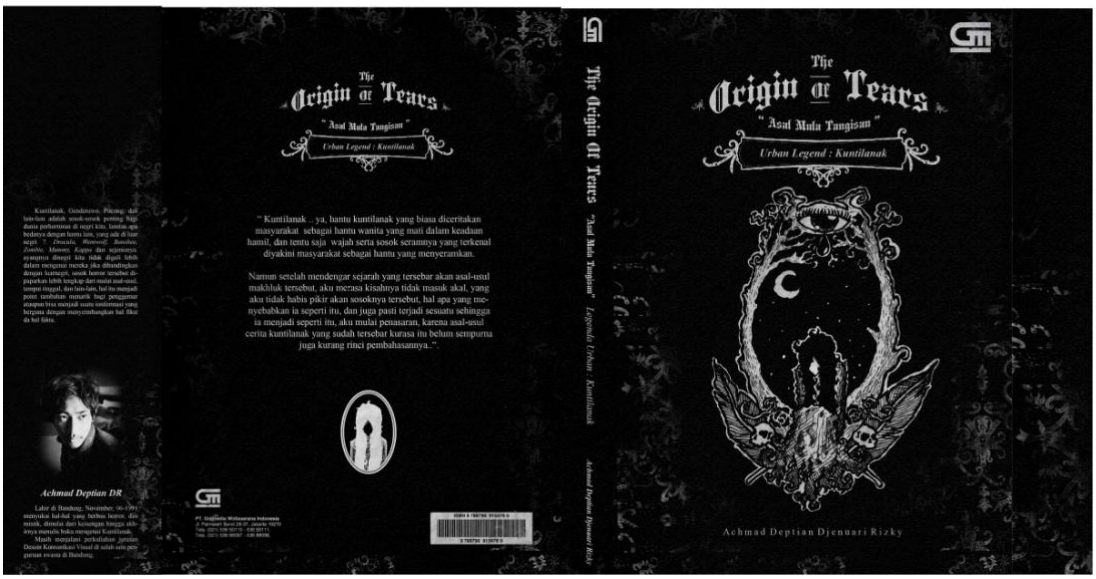
Isi buku sendiri berisikan mengenai ciri-ciri kuntilanak beserta asal-usulnya yang belum terungkap media, serta tidak lupa *point* penting dari buku ini yaitu

mengenai perwujudan sosok kuntilanak itu sendiri. Alur cerita sendiri dibuat mengalun rapi namun disertai *flashback* mengenai asal-usul kuntilanak, dan juga menerangkan mengenai point-point penting yang mendukung perwujudan sosok kuntilanak, dengan hasil akhir berupa kesimpulan berupa alur kehidupan sampai dengan kehidupan setelah kematian dimana sosok kuntilanak itu mengalami perubahan wujud yang signifikan karena hal yang dialami sejak hidup.

Langkah awal pembuatan desain media utama ini ialah dengan tahapan sketsa dilanjut dengan penebalan garis dengan tinta, proses *scan*, editing, serta mengatur *layout* halaman lalu diakhiri dengan proses cetak.

IV.3.2. *Jacket Cover*

Jacket cover dicetak menggunakan kertas *art paper* 210 gram lalu di laminasi doff panas agar *jacket cover* tidak tergores dan membuatnya rusak.



Gambar IV.5 Jacket Cover buku
Sumber : Pribadi

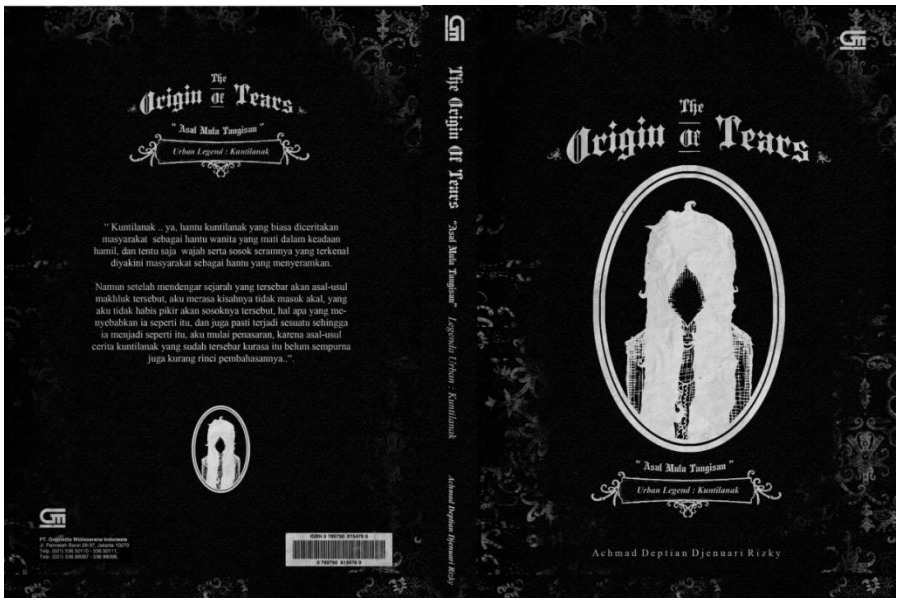
Ukuran : A3+ : 40,5 cm x 29,7 cm

Bahan : Art Paper 210 gram, laminasi doff panas

Teknis produksi : cetak *offset* sparasi

IV.3.3. *Hard Cover*

Sampul buku dibuat dan dijilid dengan *hard cover* yang dicetak dengan bahan dasar duplex yang dilapisi dengan kertas concord yang dicetak dengan warna hitam, proses pembuatan hard cover ini dimaksudkan agar buku dapat terjaga dan tahan lebih lama. Sedangkan tampilan visualnya sendiri dibuat dengan sederhana dengan hanya menampilkan logotype dan teks pendukung lainnya.



Gambar IV.6 Cover buku
Sumber : Pribadi

Ukuran : A4 : 21 cm x 29,7 cm

Bahan : Art Paper 210 gram, laminasi doff

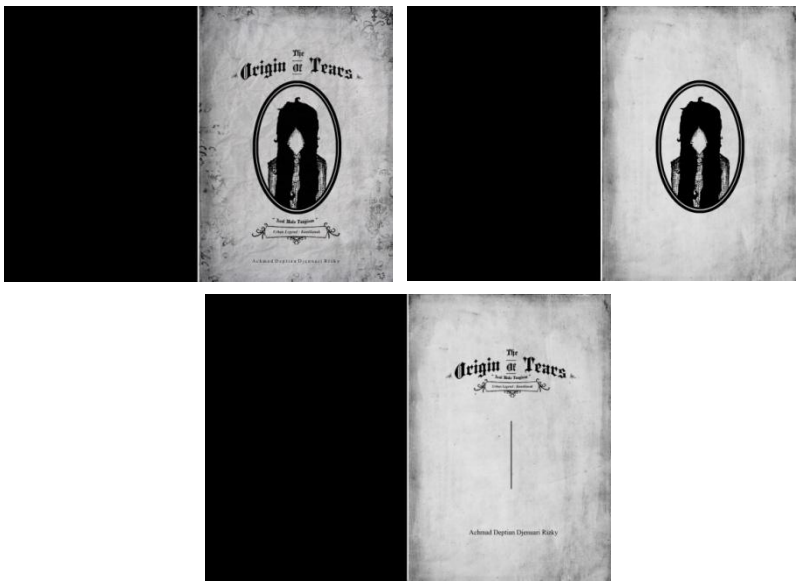
Teknis produksi : cetak *offset* sparasi

IV.3.4. Isi Buku

Isi buku dicetak dengan menggunakan kertas *Akasia* 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:

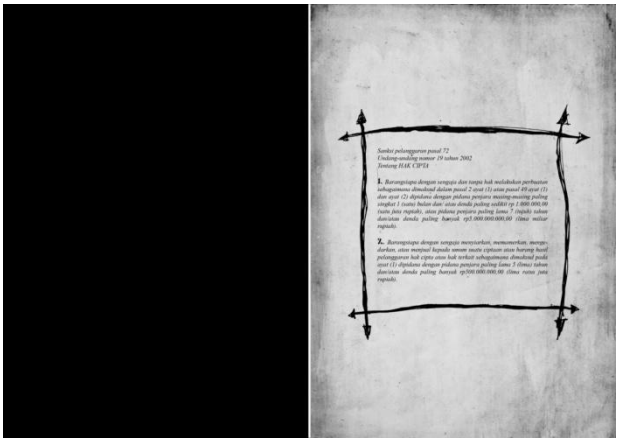
1. Pembuka

Bagian pembuka buku didesain dari pecahan elemen visual dari *hard cover*, yaitu logo dan *logotype*, dan juga diselingi lembar hitam hal ini dibuat sengaja agar menuntun alur buku terhadap pembaca untuk memasuki isi buku.



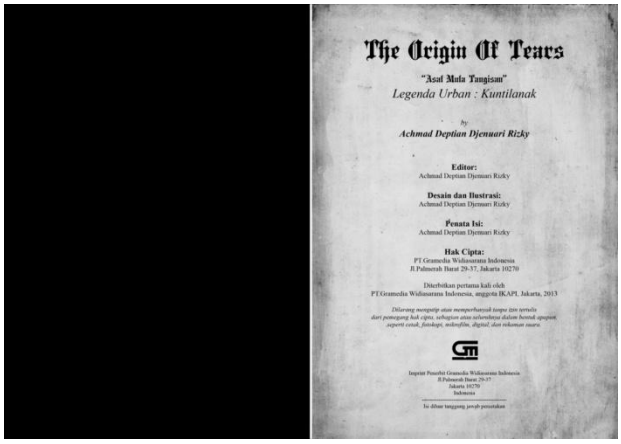
Gambar IV.7 Pembuka buku
Sumber : Pribadi

- Lembar Hak cipta, berisi hukum-hukum yang menerangkan hak cipta dengan ilustrasibingkai panah, panah tajam yang bermakna peringatan keras.



Gambar IV.8 Lembar hak cipta
Sumber : Pribadi

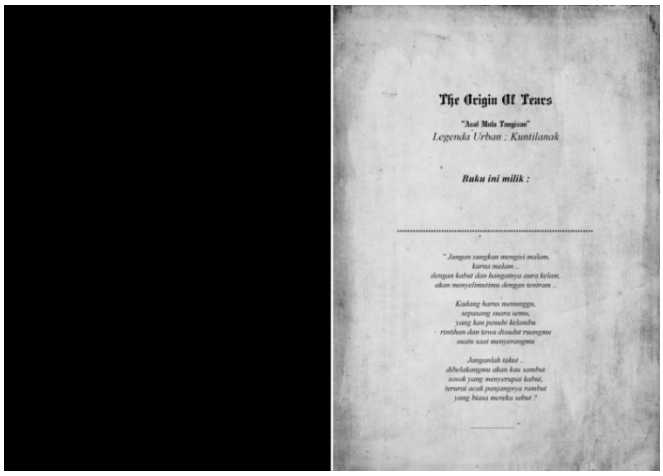
- Identitas penulis, nama buku, illustrator dan penerbit dibuat pada satu halaman ini.



Gambar IV.9 Identitas
Sumber : Pribadi

- Lembar kepemilikan buku, dilembar ini pemilik buku bisa mengisi sendiri nama pemilik buku sebagai penanda bahwa buku ni dimiliki oleh pembaca ditambah dengan puisi yang menambah alur pembuka

agar lebih menarik lagi pembaca untuk meneruskan perjalanan membaca untuk memasuki isi buku.



Gambar IV.10 Lembar kepemilikan buku
Sumber : Pribadi

- *Introduction*, kata-kata pembuka dari penulis, berisi tentang kata-kata pengantar menuju isi cerita, ditambah dengan ilustrasi motif batik Kalimantan Barat, karena latar cerita berasal dari Kalimantan Barat maka penulis mengambil motif tersebut sebagai perwakilan budaya, dan juga motif bunga hitam dengan latar abu-abu menandakan suasana kelam dan menambah kesan *gothic* sekaligus didesain seperti gerbang masuk menuju isi buku.



Gambar IV.11 Introduction
Sumber : Pribadi

2. Isi Cerita

Isi cerita buku menceritakan mengenai pengenalan makhluk gaib, legenda urban, asal-usul sosok kuntilanak, skema perwujudan sosok kuntilanak, dan kesimpulan. Maka, dengan adanya hal tersebut penulis membagi potongan cerita menjadi beberapa *chapter*, terdiri dari 4 *chapter* cerita, agar tidak terlalu fokus dalam satu bacaan, dan juga menjadi jeda membaca dari berbagai *chapter* yang telah ada.

- Chapter dilengkapi dengan judul pembuka *chapter*, judul yang mewakili keseluruhan cerita dari berbagai *chapter*, dengan *background* hitam serta warna *font* putih agar pembaca fokus terhadap judul tersebut, berisikan judul keterangan *chapter* dan keterangan isi *chapter* tersebut.



Gambar IV.12 Contoh lembar chapter
Sumber : Pribadi

- *Layout* buku didesain berbeda-beda, hal ini bertujuan agar menarik perhatian pembaca dalam membaca tiap lembar buku.
- *Layout* dengan tulisan penuh, pada tiap lembar ini penulis mendesain lembar dengan tulisan dengan *layout* paragraf yang berbeda-beda, selain menambah daya tarik juga berfungsi menjadikan pembaca fokus terhadap tulisan, hal ini mengimbangi dengan *layout* pada lembar lain yang terdapat banyak ilustrasi.



Gambar IV.13 Tampilan layout dengan tulisan penuh
Sumber : Pribadi

- *Layout* dengan ilustrasi, dalam tiap lembar ini terdapat pembahasan cerita disertai dengan ilustrasi yang ditampilkan sesuai pembahasan yang diceritakan, *layout* ilustrasi sendiri terbagi menjadi dua yaitu: *layout* dengan ilustrasi setengah halaman, dan *layout* dengan ilustrasi seperempat halaman, hal ini berfungsi sebagai variasi *layout*.



Gambar IV.14 Tampilan layout dengan ilustrasi
Sumber : Pribadi

- *Layout* dengan ilustrasi penuh, dibuat sebagai penjeda, agar pembaca tidak lelah saat membaca, *layout* halaman ini dibuat hanya ilustrasi saja tanpa tambahan pembahasan atau cerita.



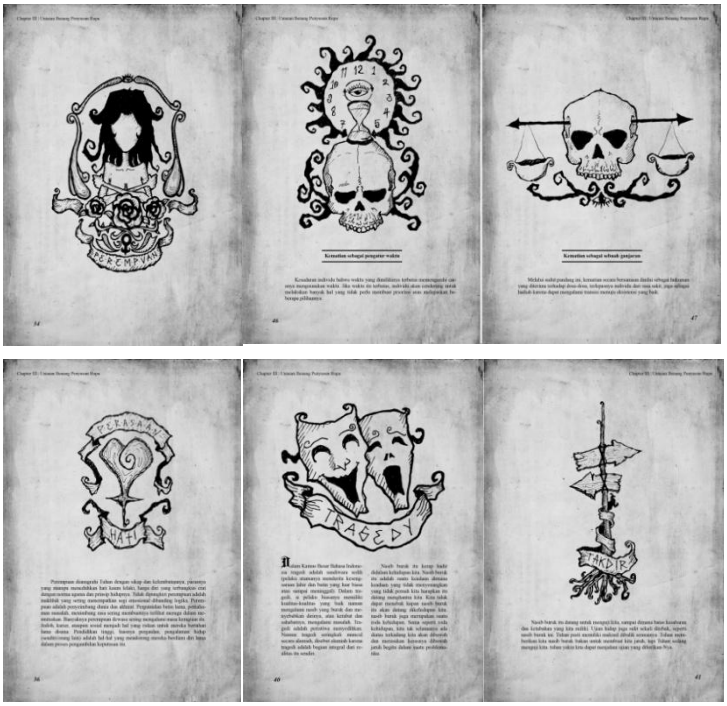
Gambar IV.15 Tampilan layout dengan ilustrasi penuh
Sumber : Pribadi

- Lembar *spread page*, pada lembar ini dua halaman bersatu menyambung menjadi sebuah bentang halaman merangkap dua halaman dengan ilustrasi yang bersambung dari satu halaman kehalaman berikutnya.



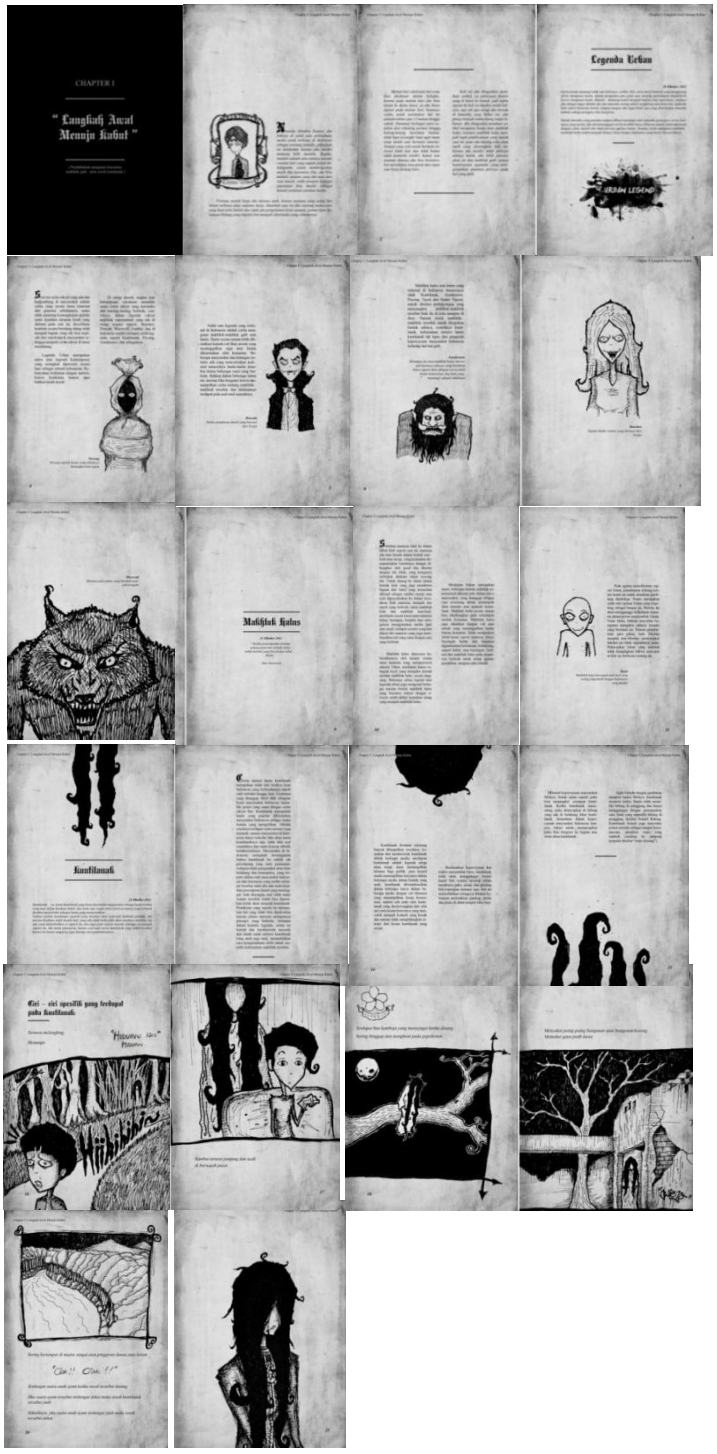
Gambar IV.16 Tampilan spread page layout
Sumber : Pribadi

- *Layout* dengan ilustrasi simbolis, ilustrasi yang terdapat pada halaman ini dibuat sebagai perwakilan dari pembahasan yang terdapat pada halaman ini, dalam halaman ini pula pembaca diajak berpikir dan memahami antara pembahasan dengan ilustrasi simbolis yang ditampilkan, hal ini bertujuan agar pembaca mengerti sebelum bisa melanjutkan membuka dan membaca menuju *chapter* berikutnya. Dan juga simbol yang ditampilkan dibuat sederhana dan bermakna, sebagian ikon mudah dikenali sebagai symbol, tetapi tetap diolah agar tidak menjadi pengulangan symbol.



Gambar IV.17 Tampilan layout dengan ilustrasi simbolis
Sumber : Pribadi

- *Chapter I:* Menceritakan penjelasan mengenai legenda urban serta pengenalan makhluk gaib, dan juga ciri-ciri yang terdapat dalam sosok kuntilanak, sebelum melanjutkan kepada pembahasan asal-usul kuntilanak.



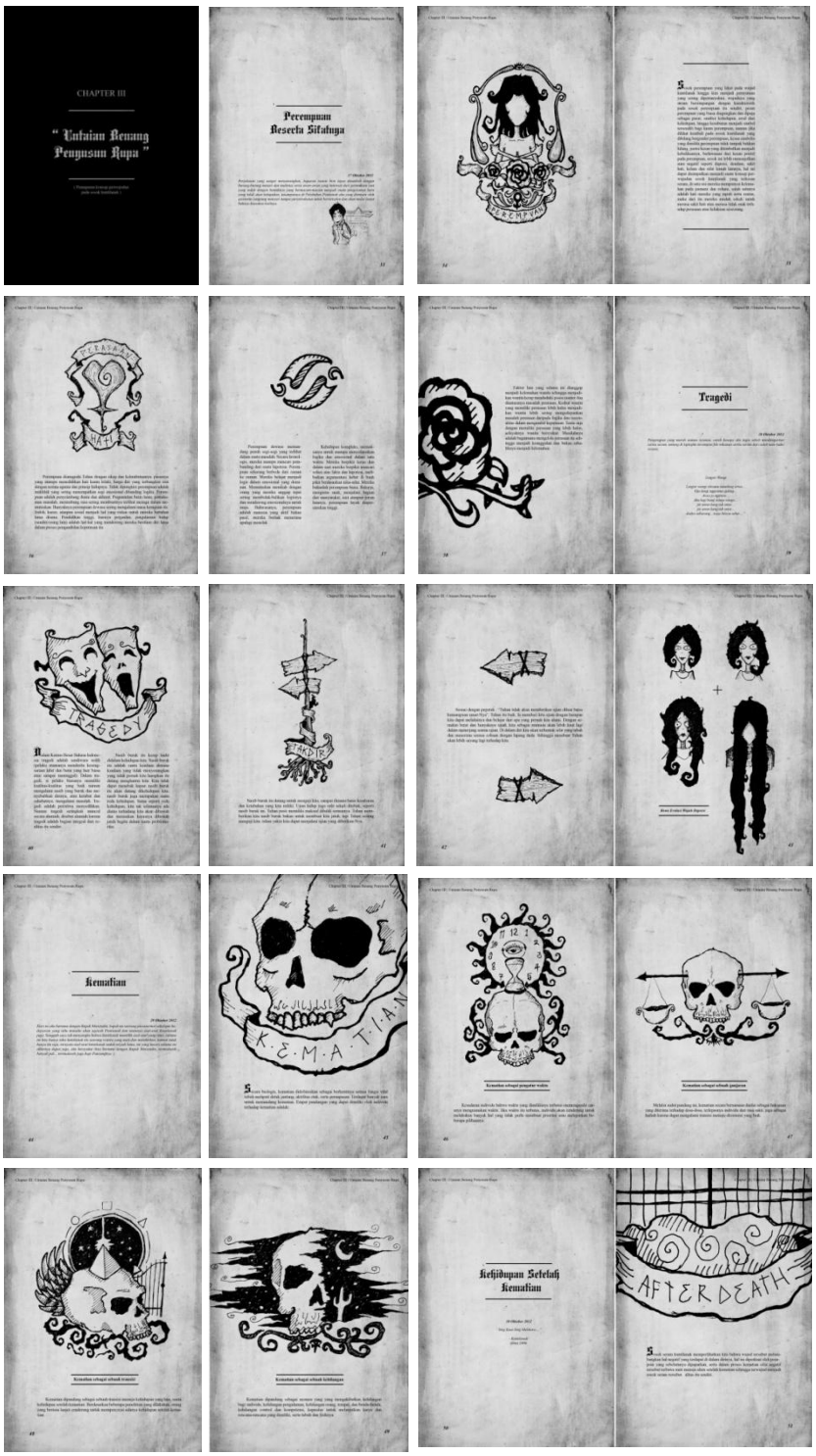
Gambar IV.18 Isi Chapter I
Sumber : Pribadi

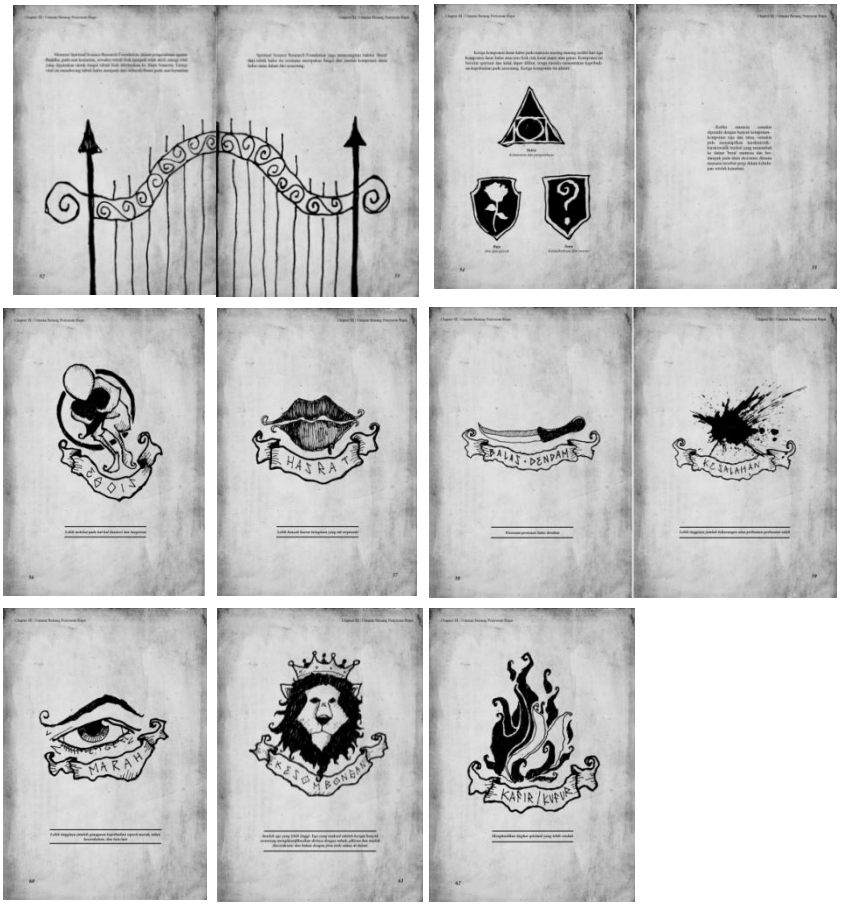
- *Chapter II:* Menceritakan asal-usul mengenai kisah kuntilanak pada saat masih berwujud manusia dalam *chapter* ini diceritakan bagaimana sang putri menerima nasib buruk yang akhirnya berujung pada kematian dan berubah menjadi sosok kuntilanak.



Gambar IV.19 Isi Chapter II
Sumber : Pribadi

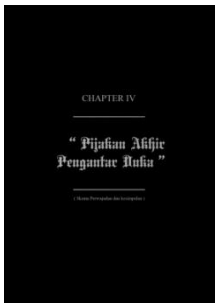
- *Chapter III:* Berisikan penjelasan mengenai perwujudan, dan alasan kuat apa saja yang mendukung perwujudan dalam sosok kuntilanak, berisikan pembahasan beserta ilustrasi simbolis sebagai pendukung cerita.

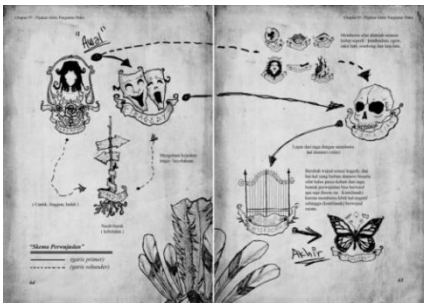

CHAPTER III
" Untaian Benang Penyusun Rupa "
Perempuan Sesecka Sifatnya
Tragedi
Kematian
Kehidupan Setelah Kematian
AFTERDEATH



Gambar IV.20 Isi Chapter III
Sumber : Pribadi

- *Chapter VI:* Berisikan kesimpulan mengenai perwujudan, dan paparan skema perwujudan, juga catatan akhir dimana berisikan tanggapan juga perlakuan penulis terhadap sosok kuntilanak juga ajakan pelestarian budaya.







Gambar IV.21 Isi Chapter VI
Sumber : Pribadi

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 *Akasia* berukuran A3, poster berguna sebagai media promosi dan kampanye promosi atau alat marketing, yang bisa dipajang di saat peluncuran buku atau di toko buku maupun sebagai bonus yang disertakan pada pembelian produk.



Gambar IV.22 Poster

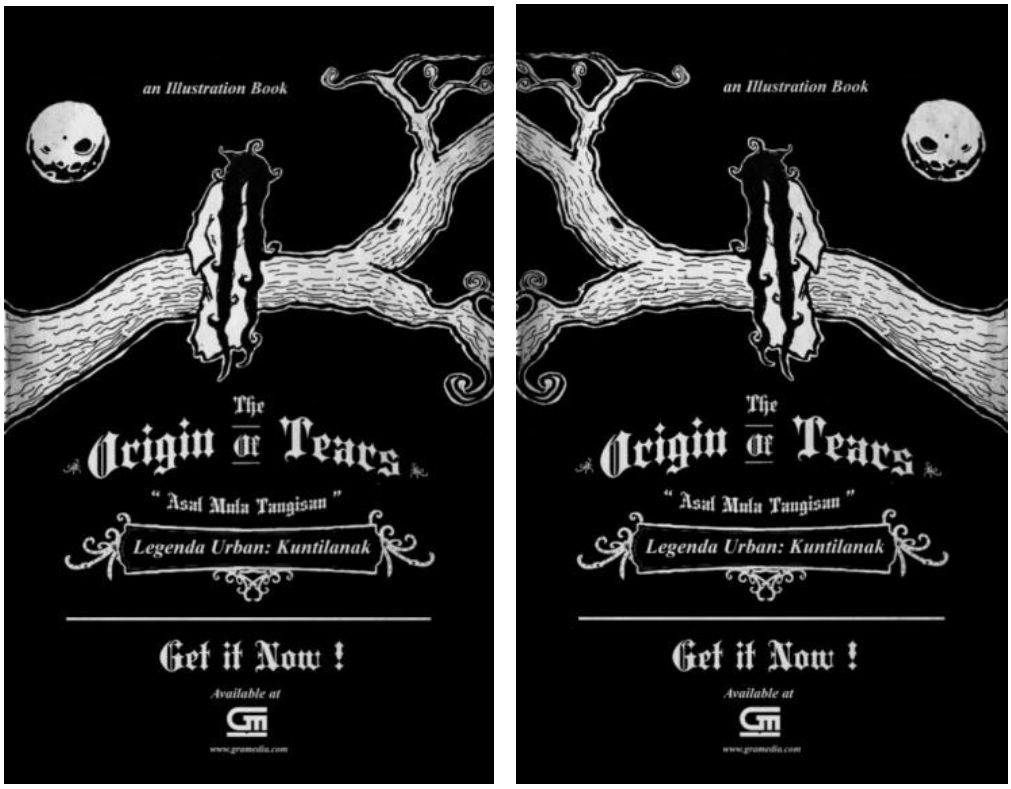
Ukuran : 29,7 x 42,0cm

Bahan : *Akasia* 150 gram

Teknis produksi : cetak *offset* sparasi

IV.4.2 Mini X *Banner*

Mini X *Banner* dicetak menggunakan media kertas *Synthetic Paper* dengan teknik cetak offset, dibuat sebagai media promosi dipasang bersamaan dengan *display* tempat dimana produk dipromosikan.



Gambar IV.23 Mini X *Banner*

Ukuran : 40 X 25

Bahan : *Synthetic Paper* 150 Gram

Teknis produksi : cetak *offset*

IV.4.3 *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.4.4 Pembatas Buku

Pembatas dicetak buku menggunakan bahan Akasia. Desain dibuat unik agar pembaca tidak bosan, pembatas buku sengaja didesain sedemikian rupa, bagian atas berupa ilustrasi dan bagian bawah tampilan judul, jika pembatas buku dimunculkan bagian atasnya, maka ilustrasi dari pembatas buku seolah-olah muncul dari buku tersebt, dan jika bagian bawah yang dimunculkan maka bagian judul yang terlihat bisa mewakili dari judul buku tersebut, hal ini tidak keluar dari fungsi pembatas buku yaitu menandai halaman yang hendak dibaca kemudian, selain itu desain tersebut dibuat agar bisa dieksplorasi sedemikian rupa oleh pembaca, perihal penempatan pembatas buku.



Gambar IV.24 Pembatas buku

Ukuran : 10 X 15

Bahan : Akasia 210 gram

Teknis produksi : cetak *offset* sparasi

IV.4.5 Amplop

Amplop dicetak menggunakan bahan HVS, fungsinya selain untuk *sharing* mengenai isi buku juga bisa sebagai alat sosial yang didalamnya bisa promosi, ataupun sebagai media koleksi bagi target audiens.



Gambar IV.56 Amplop

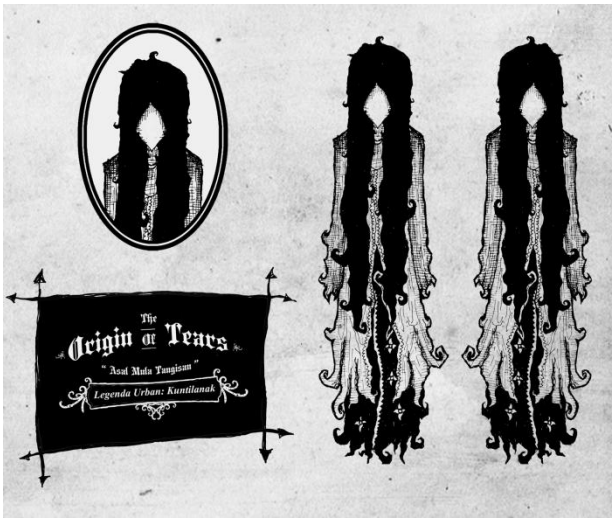
Ukuran : 18.5 X 17.5

Bahan : HVSA3

Teknis produksi : cetak *offset* sparasi

IV.4.6 Sticker

Sticker disini difungsikan untuk media bonus dari pembelian media utama yaitu buku ilustrasi, dengan ini target audiens tidak hanya mendapat bukunya saja melainkan sticker yang juga bisa dijadikan media promosi juga.



Gambar IV.57 Stiker

Ukuran : 29,7 x 42,0cm

Bahan : Chromo A3

Teknis produksi : cetak *offset* sparasi