BAB IV

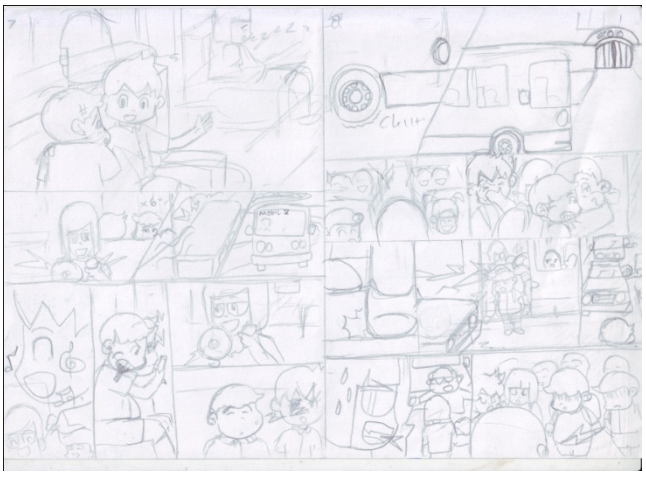
TEKNIS PRODUKSI MEDIA

IV.1 Proses Prancangan Komik

Proses pengembangan buku komik ini di mulai dari tahap pembuatan sinopsis yang kemudian menjadi *storyline* yang berisi deskripsi dan dialog. Setelah *Storyline* di buat, baru kemudian di kembangkan kembali menjadi storyboard dimana *storyborad* ini memadukan sketsa dan dialog, pada *storyboard* pula sketsa di-layout sedemikian rupa untuk menjaga keseimbangan antara dialog dan sketsa. Sketsa pada *storyboard*, megembangkan tingkah laku atau gestur pada karakter.

Setelah *storyboard* selesai, baru kemudian dibuatlah sketsa awal yang telah di studi terlebih dahulu yang akan menjadi hasil akhir dari visual yang akan dijadikan buku cerita. Lalu sketsa-sketsa tersebut mengalami sproses *tracing* untuk menghindari kegagalan dalam proses pewarnaan.

Proses selanjutnya adalah proses scanning dengan menggunakan media *scanner*. Dimana seluruh sketsa gambar yang di scan atau dipindai menjadi format JPEG yang diedit dengan menggunakan software Adobe Illustrator CS5.



Gambar IV.1 *Storyboard*

Setelah itu, Proses. Lalu proses pewarnaan buku dilakukan dengan proses digital. Didalam proses pewarnaan, menggunakan outline agar menegaskan objek yang di bentuk.

Setelah proses editing selesai, maka file yang telah jadi pun siap untuk dicetak dan dibuat dummy sebagai acuan dalam proses akhir percetakan. Dummy ini dicetak menggunakan printer dan menggunakan bahan kertas yang akan menjadi hasil akhir dari buku. Adapun kertas yang digunakan dalam buku adalah art paper tebal 180 gram berkarakter kuat sehingga tidak mudah disobek oleh anak-anak.

Setelah dummy selesai di buat maka koreksi karya pun dilakukan untuk menghindari kegagalan cetak.

IV.2 Media Utama

Pada cover bagian depan terdapat judul buku untuk mengidentifikasi buku sebagai pembeda diantara buku-buku lain. Pada cover depan buku juga terdapat mandatori dari PT. Elex media komputindo sebagai penerbit buku.

Di cover depan ini juga terdapat karakter Rama, yang sedang terbang dan memberi kesan menololong anak dengan memantau dari langit. Untuk mengajak anak mencari tahu isi dan membuka buku komik ini. Rama sebagai tokoh utama yang divisualisasikan untuk cover juga mempunyai tujuan agar anak merasa penasaran dengan petualangan didalam buku komik nya.

Teknis cover depan buku menggunakan penjilidan *soft cover* agar buku tahan lama dan tidak mudah robek.



Gambar IV.2 Cover depan komik

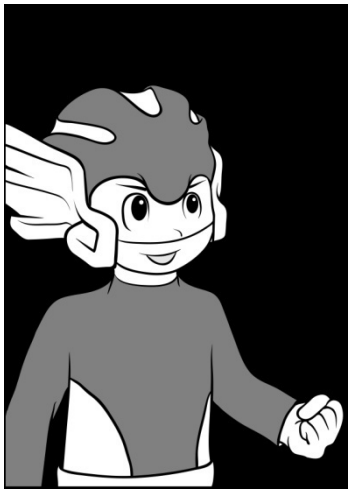
Pada cover belakang buku terdapat gambar Rama yang diperkecil untuk menjaga keseimbangan layout pada cover belakang buku. Di cover belakang buku juga terdapat keterangan dari buku komik yang menjelaskan bahwa nuku komik Rama adalah komik tentang Pendidikan matematika.



Gambar IV.3 Cover belakang komik

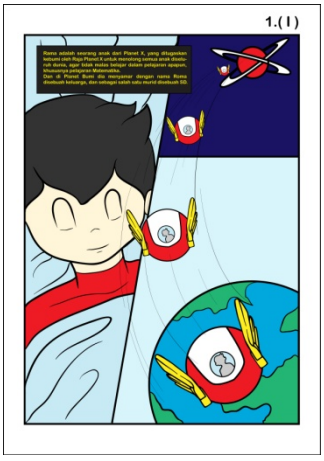
IV.2.1 Isi Buku

Untuk memisahkan dan membedakan halaman cover dan dan isi maka dibuatlah penyekat yang berfungsi sebagai halaman pembuka.



Gambar IV.4 halaman pembuka

Halaman 1 merupakan adegan dari karakter Rama dari Planet X, yang dating ke Planet Bumi untuk menolong anak-anak dari kemalasan belajar, khususnya dalam pelajaran matematika tentang pengenalan dan penulisan angka romawi



Gambar IV.5 halaman 1

Halaman 2 merupakan adegan karakter ibu Anisa yang sedang mengajar, hanya toni tidak memperhatikan pelajaran yang diberikan oleh Ibu Anisa. Pada halaman 1 ini dimunculkan agar pembaca mengetahui cara penulisan angka empat romawi dan angka enam romawi.



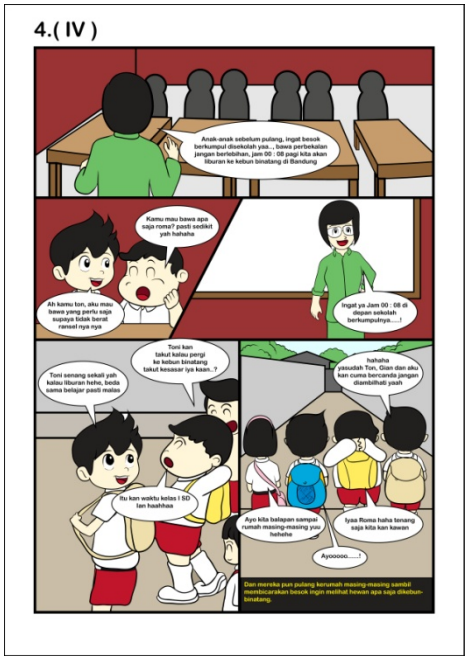
Gambar IV.6 halaman 2

Halaman 3 merupakan adegan karakter Toni yang meminta maaf kepada ibu Anisa karena lalai dalam belajar, dengan memasukan unsur pendidikan terhadap tata tertib belajar yang baik, serta bila ada kesalahan pada orang lain, segeralah meminta maaf. Teknis pada halaman 2 sama dengan halaman-halaman lainnya. Yang membedakan hanylah pemberian unsur pendidikan disetiap cerita perhalamannya, namun tetap mengedepankan pendidikan matematika, khususnya tentang pengenalan dan penulisan angka romawi seperti pemberian angka romawi pada nomer halaman.



Gambar IV.7 halaman 3

Halaman 4 bercerita tentang kebersamaan dengan teman, karena sangat penting mempunyai teman dalam bersekolah, intinya agar lebih menghargai kerukunan antar sesama manusia.



Gambar IV.8 halaman 4

IV.3 Media Pendukung

IV.3.1 Gimmik

IV.3.1.1 Pin

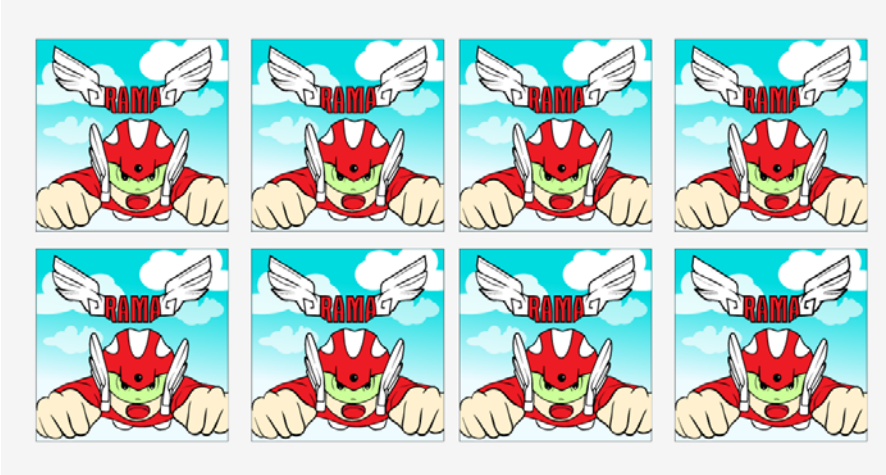
Perancangan gimmick ini dimulai dari pengembangan ide kemedia pendukung. Tujuan dari Bross ini adalah agar anak dapat lebih mengenal dan mengingat karakter dalam buku komik ini. Cara penggunaan pin ini menggunakan penitik yang dapat dipasang di tas sekolah anak ataupun seragam sekolah. Pin ini berdiameter 5,5 cm. Pin ini terbuat dari bahan plastik untuk keamanan anak.



Gambar IV.9 desain pin

IV.3.1.2 Stiker

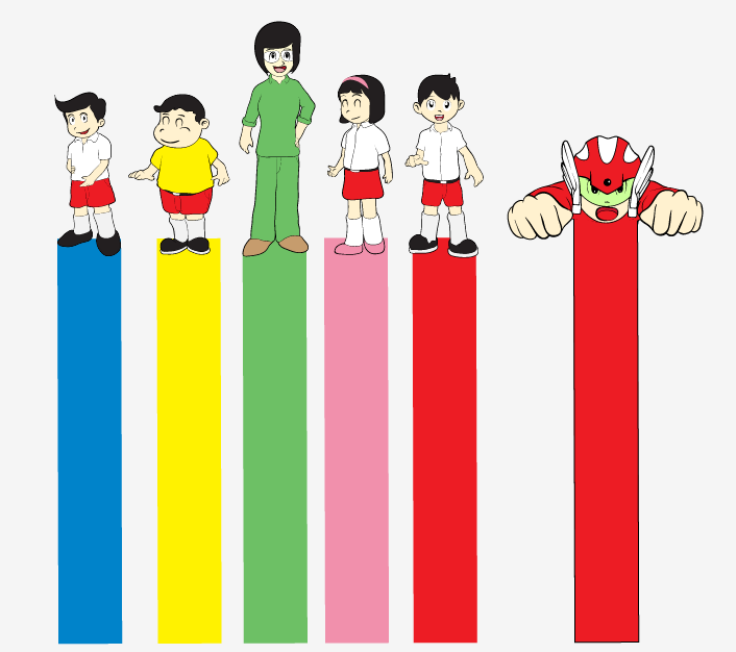
Lalu media pendukung lainya adalah stiker.. Tujuan dari stiker ini adalah agar anak dapat lebih mengenal dan mengingat karakter utama dalam buku komik yaitu Rama. Cara penggunaan stiker ini adalah ditempel dipintu kamar anak. Stiker ini berdiameter 8 x 8 cm. Stiker ini terbuat dari bahan plastik untuk keamanan anak.



Gambar IV.10 desain stiker

IV.3.1.3 Pembatas Buku

Media pendukung lainya adalah Pembatas Buku. Tujuan nya adalah agar anak dapat lebih mengenal dan mengingat karakter dalam buku komik yaitu Rama atau Rama. Cara penggunaan Pembatas buku ini adalah diselipkan pada buku, sesuai dengan batas baca. Pembatas ini tingginya 5 x 37 cm. Stiker ini terbuat dari bahan Kertas Art paper 180 gram.



Gambar IV.11 Desain Pembatas Buku

IV.4 Media Promosi

IV.4.1 Poster

Poster ini mempunyai ukuran 29,7 x 42 cm dengan ukuran headline 150 pt agar mudah dibaca dan terbuat dari kertas Artpaper 180 gsm dengan teknis cetak.

Media promosi ini dibuat untuk diletakkan pada mading sekolah dan pintu perpustakaan, yang biasa dilalui anak sekolah lihat ketika beristirahat atau bermain. Lalu ditoko buku untuk memberitahukan adanya pemberitahuan tentang sebuah buku. Tujuan media promosi ini adalah untuk memberitahukan bahwa buku komik “RAMA” telah terbit.



Gambar IV.12 Desain Poster