BAB IV

TEKNIS PRODUKSI MEDIA DAN APLIKASI MEDIA

IV. 1 Teknis Produksi Media

Proses pembuatan komik dilakukan dengan beberapa tahapan, yaitu :

- **Konsep Awal**

Proses pembuatan komik adalah dengan menentukan konsep keseluruhan dari mulai premis, log line, dan sinopsis. Setelah ketiga hal tersebut selesai, storyline dibuat. Penggambaran story arc juga dipertimbangkan, seperti apa yang terjadi dari awal hingga akhir. Setelah storyline disusun dan story arc dibuat, storyboard dibuat untuk memvisualisasikan tampilan keseluruhan komik.

- **Sketsa Studi Dan Visual**

Proses sketsa studi dan visual merupakan sketsa dari konsep awal dan konsep visual dari latar dan karakter dari komik Banteng Betawi. Teknis sketsa menggunakan Adobe Photoshop dan Wacom Intuos Pro.



Gambar IV.1 Studi rakyat.

Sumber : dokumen pribadi

- **Storyboard**

Setelah pengurutan dan penentuan *storyline*, *storyboard* dibuat dengan cara menggambar langsung di komputer menggunakan Adobe Photoshop dan Wacom Intuos Pro.



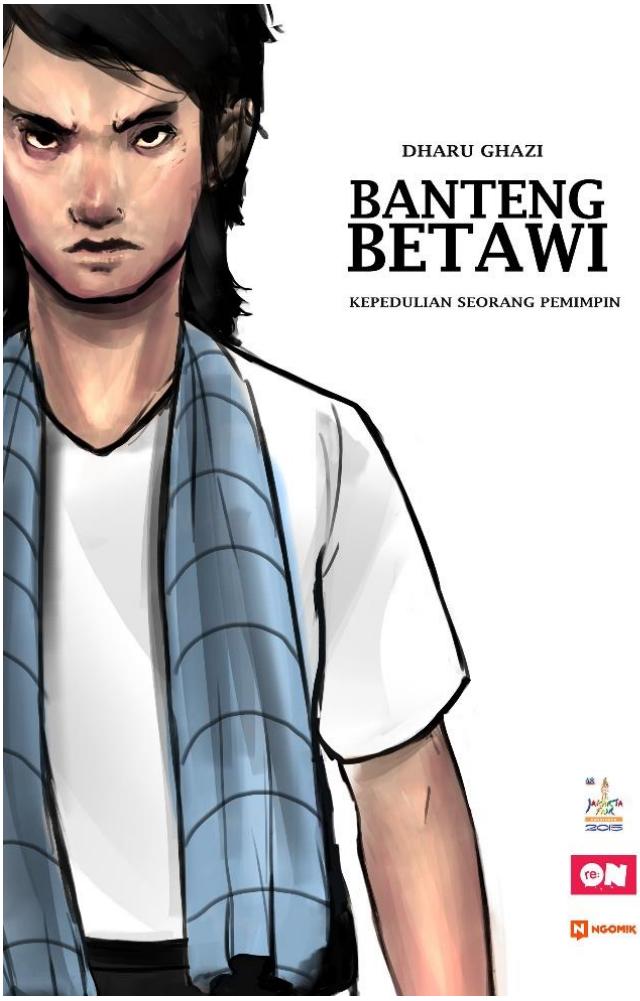
Gambar IV.2. *Storyboard*.
Sumber : Dokumen pribadi

IV.2 Media Utama

Hasil akhir media utama :

KOMIK *DIGITAL*

Cover comic



Gambar IV.3 *Cover* komik *digital* Banteng Betawi.

Sumber : dokumen pribadi

Media utama : komik *digital*

Ukuran media : 1748 x 2480 pixel

Teknis produksi : *Digital imaging*

Format : *.JPEG*

Isi komik



Gambar IV.4 Isi komik *digital* Banteng Betawi

Sumber : dokumen pribadi

Ukuran media : 1748 x 2480 pixel

Teknis produksi : *Digital imaging*

Format : .*JPEG*

Komik *digital* ini merupakan media utama yang digunakan. Komik ini di *upload* ke ngomik.com Komik *digital* lebih mudah diakses oleh konsumen dan sebagai visualisasi literatur sastra ke era *digital.*

IV.3 Media Pendukung

Komik Banteng Betawi memiliki berbagai media pendukung yang berfungsi untuk mempromosikan komik kepada khalayak dengan bertahap. Beberapa media pendukung juga memiliki keterkaitan dengan media utama.

1. POSTER



(a) (b)

Gambar IV.5 (a) *JPEG* Poster Banteng Betawi (b) *Mock up* poster

Sumber : (a)(b)dokumen pribadi

Ukuran media : A2 (42 cm x 59 cm)

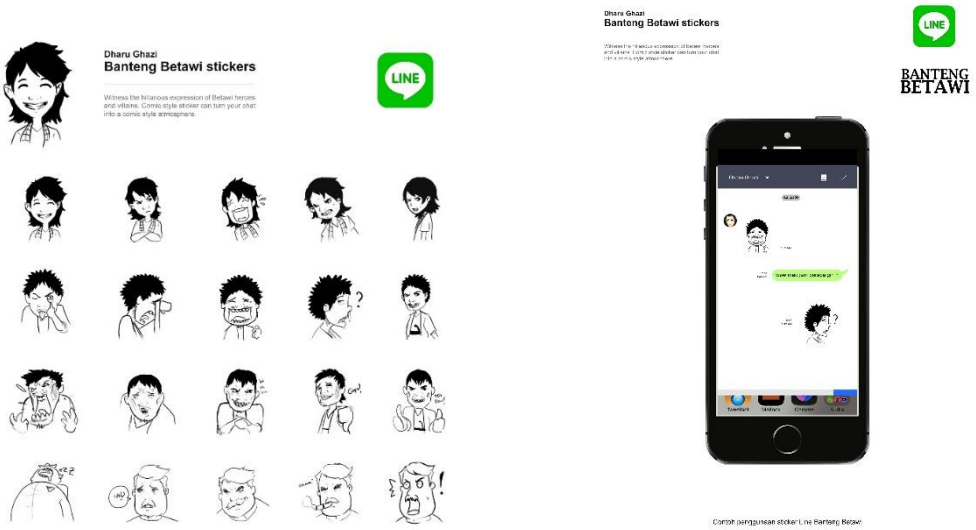
Teknis produksi : Cetak *digital*

Jenis kertas : *albatros*

Poster berfungsi sebagai penimbul rasa penasaran dari konsumen. Poster didesain simple dengan tujuan adanya ruang kosong untuk memperkuat pesan ke objek utama dan membuat konsumen berpikir. *QR Code* telah dicantumkan agar di scan dan memberikan akses ke website sebagai proses promosi ke media pendukung selanjutnya.

2. *STICKER* LINE

Stiker line berfungsi sebagai media promosi di media sosial. Menurut survey penelitian, konsumen menghabiskan waktunya di media sosial. Stiker media sosial khususnya Line merupakan salah satu pendekatan yang dilakukan. Modifikasi wajah tokoh dimaksudkan untuk penyesuaian dari ekspresi sehari-hari pengguna.



(a) (b)

Gambar IV.6 (a) *JPEG* stiker line (b) *Mock up HP*

sumber : (a)(b) dokumen pribadi

Ukuran : 320 x 370 px

Teknis produksi : *Digital*

Format : *.PNG*

3. TABLE BANNER



Gambar IV.7 Table banner

Sumber : dokumen pribadi

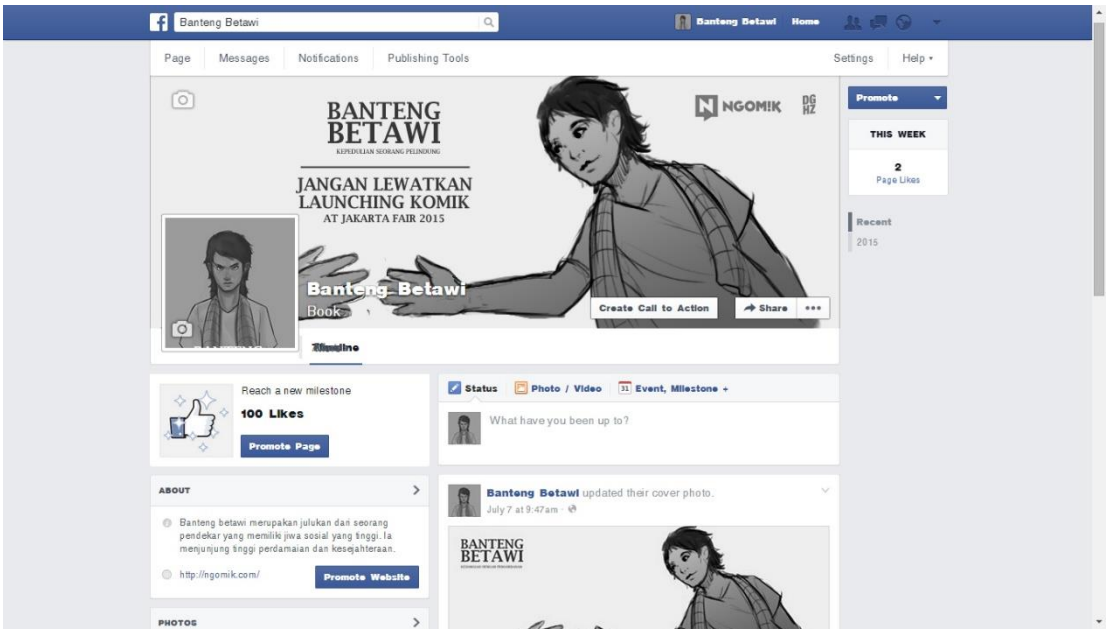
Ukuran : A4 21 x 29.7 cm

Teknis produksi : Cetak *digital*

Jenis bahan : *Art paper*

Mini X-Banner berfungsi sebagai ambient media identitas dan informasi mengenai komik Banteng betawi. Mini X-Banner tidak ditempatakan dengan format *digital.* Mini X-banner diletakkan pada booth di acara Jakarta Fair.

4. MEDIA SOSIAL



Gambar IV.8 *Screenshot* sosmed

Sumber : www.facebook.com/bantengbetawi

Ukuran : 1360 x 768 pixel

Teknis profuksi : gambar *digital*

Format : .JPEG

Media sosial digunakan sebagai pusat informasi terkait komik *digital* Banteng Betawi. Beberapa *digital banner* berfungsi sebagai *cover* akun media sosial seperti Facebook, Twitter, dan Instagram.

5. T-SHIRT



(a) (b)

Gambar IV. 9 (a) Logo Banteng Betawi (b) *Mock up T-shirt*

Sumber : dokumen pribadi

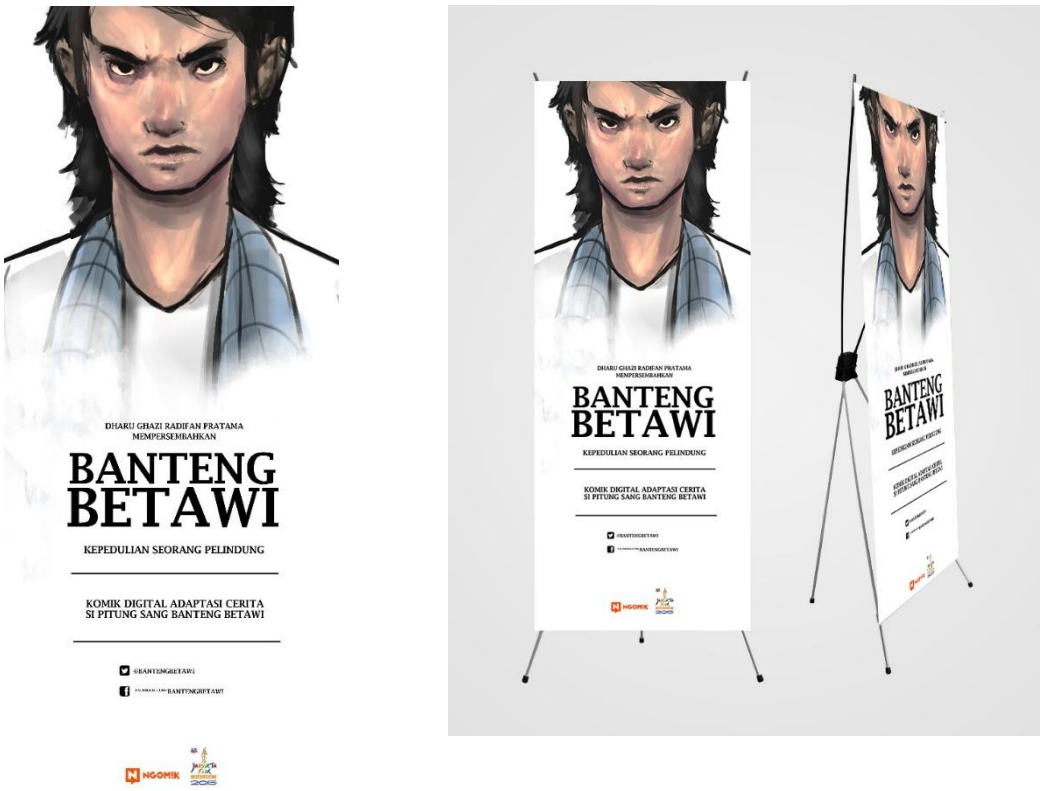
Ukuran : L

Teknis Produksi : Sablon GL

Jenis bahan : *Cotton combed 20s*

T-shirt berfungsi sebagai identitas anggota komunitas atau pembaca buku Banteng betawi. Media ini efektif pada saat launching teaser di Jakarta fair.

6. X-BANNER



(a) (b)

Gambar IV. 10 (a) *JPEG X-banner* (b) *Mockup X-Banner*

Sumber : dokumen pribadi

Ukuran : 199cm x 83cm

Teknis Produksi : Cetak *digital*

Jenis bahan : FL KOREA

X-Banner berfungsi sebagai stand informasi serta identitas sebuah *booth*. X-Banner juga dapat diletakkan di tempat yang mengundang calon konsumen seperti perpustakaan.

7. WALLPAPER HP



Gambar IV. 11 *Wallpaper* HP Sumber : dokumen pribadi

Ukuran : 1600 X 1200 px

Teknis Produksi : *Digital*

Format: .*JPEG*

Walpaper HP dapat disesuaikan dengan kebutuhan konsumen. *Wallpaper* Hp dapat memberikan hiasan pada *handphone* konsumen. Hal ini dapat menebabkan rasa keingintahuan dari cerita Banteng Betawi itu.

8. BACKDROP



(a)



(b)

Gambar IV. 12 (a) *JPEG Backdrop* (b) *Mockup backdrop*

Sumber : (a) (b) dokumen pribadi

Ukuran : 150 cm x 76 cm

Teknis Produksi : Cetak *digital*

Format : *.JPEG*

Backdrop berfungsi sebagai latar belakang identitas booth.

9. IKLAN *WEB*



Gambar IV. 13 Iklan *web*

Sumber : dokumen pribadi

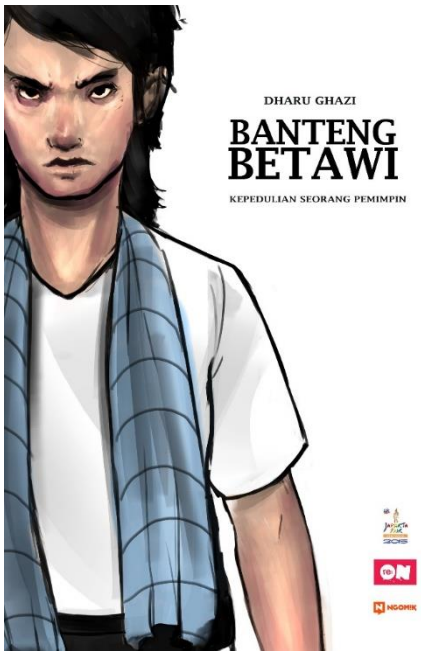
Ukuran : 1600 X 1200 px

Teknis Produksi : *Digital*

Format : .*JPEG*

Iklan *web* berfungsi sebagai iklan yang ada di website yang mendukung komik seperti website manga online atau sosial media, dan *game handphone.*

10. *TEASER* COMIC





(a) (b)

Gambar IV. 14 (a) *JPEG teaser comic* (b): Buku *Teaser comic*

Sumber : (a)(b) dokumen pribadi

Ukuran : 14.8 x 21 cm

Teknis Produksi : *Softcover*

Bahan : *Art paper*

Teaser comic berfungsi untuk menarik perhatian konsumen dengan adanya teaser comic yang hanya menampilkan setengah dari cerita Banteng Betawi.

11. *STANDEE* CHARACTER



(a) (b)

Gambar IV. 15 (a) *JPEG standee* (b) standee jadi

Sumber : dokumen pribadi

Ukuran : 155 cm

Teknis Produksi : *Cutting styrofoam*

Bahan : FL KOREA & *STYROFOAM*

Standee character berfungsi sebagai identitas visual booth dan berfungsi juga sebagai penarik perhatian konsumen atau calon konsumen.

12. FLYER





(a) (b)

Gambar IV. 16 (a) *JPEG* brosur (b) Brosur cetak

Flyer Sumber : dokumen pribadi

Ukuran : 14.8 x 21 cm

Teknis Produksi *: Print digital*

Bahan : *Art paper*

Flyer digunakan untuk memberikan informasi singkat mengenai Banteng Betawi di *Jakarta Fair*. *Flyer* disebar di tempat ramai seperti di *mall,* sekolah, dan lain-lain.

13. TOTEBAG



(a) (b)

Gambar IV. 17 (a) logo Banteng Betawi (b) Totebag

Sumber : dokumen pribadi

Ukuran : 38 cm x 39cm

Ukuran desain : 8 x 22.5 cm

Teknis Produksi : Sablon GL

Bahan : *Canvas*

Totebag berfungsi sebagai tas belanjaan sekaligus tempat menyimpan merchandise baju.