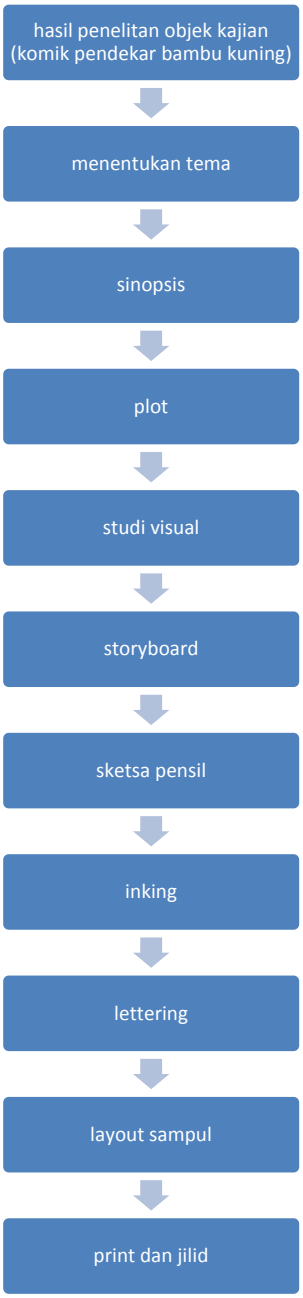
# BAB IV
# TEKNIS PRODUKSI DAN APLIKASI MEDIA

## IV.1 Teknis Produksi

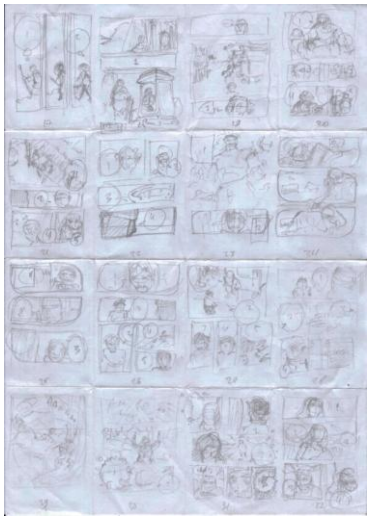
Dalam memulai produksi, berikut adalah kerangka kerja yang sudah disusun sebelumnya




**Gambar 4. 1** Diagram kerja produksi komik

(Sumber: dokumen pribadi)

Setelah jalan cerita tersusun rapi dan karakter sudah ditetapkan, maka sudah bisa dimulai membuat sketsa *storyboard*. Adapun tampilan storyboard adalah sebagai berikut.



**Gambar IV.2** *storyboard* komik
(Sumber: dokumen pribadi)

*Storyboard* berfungsi untuk mengontrol alur antar panel agar tetap terbaca dengan baik, sehingga proses detailing dapat lebih maksimal tanpa harus kehilangan arah cerita antar panel. Setelah keseluruhan cerita sudah siap *storyboard*-nya, masing-masing halaman sudah dapat dibuat sketsa pensilnya. Berikut adalah contoh lembar komik dalam proses *penciling.*




**Gambar IV.3** Contoh sketsa pensil
(Sumber: dokumen pribadi)

Proses pembuatan sketsa pensil ini sudah mendekati tampilan akhir agar mempermudah proses penintaan. Dengan proses ini, kesalahan gambar yang terjadi masih bisa diperbaiki sehingga dapat menjaga kualitas gambar.




**Gambar IV.4** proses penintaan
(Sumber: dokumen pribadi)

Sketsa pensil yang sudah rampung dapat dilanjutkan ke tahap penintaan. Proses ini dilakukan manual dengan menggunakan *drawing pen*, spidol, dan tinta cina. Garis tebal untuk panel menggunakan spidol, garis tipis dan arsir menggunakan drawing pen, bloking/mengisi ruang kosong dengan warna hitam dengan menggunakan tinta cina dan kuas.




**Gambar IV.5** Hasil akhir lembar komik
(Sumber: dokumen pribadi)

Jika proses penintaan sudah selesai, lembar komik sudah dapat di-*scan* dan diolah secara digital untuk merapikan, mengkoreksi kesalahan pada saat penintaan, dan mulai melakukan *lettering* pada dialog dan narasi. Berikut adalah lembar komik yang sudah selesai *lettering.*

Proses ini urutannya bisa ditentukan sendiri. Salah satu urutannya adalah pengerjaan sketsa pensil secara menyeluruh hingga 50 halaman, dilanjutkan penintaan secara menyeluruh, setelah 50 halaman selesai diberi tinta baru melanjutkan ke proses *lettering.* Bisa juga dikerjakan satu lembar hingga selesai baru melanjutkan ke halaman lainnya.

## IV.2 Aplikasi Media

Berikut adalah rincian perencanaan media pendukung dari komik Pendekar Bambu Kuning.

### IV.2.1 Media promosi

Media promosi yang dipilih merupakan media yang dapat mendukung pada saat komik Pendekar Bambu Kuning rilis dalam *event* Pasar Komik Bandung. Berikut ini merupakan media promosi yang akan digunakan.

- Mini X-Banner

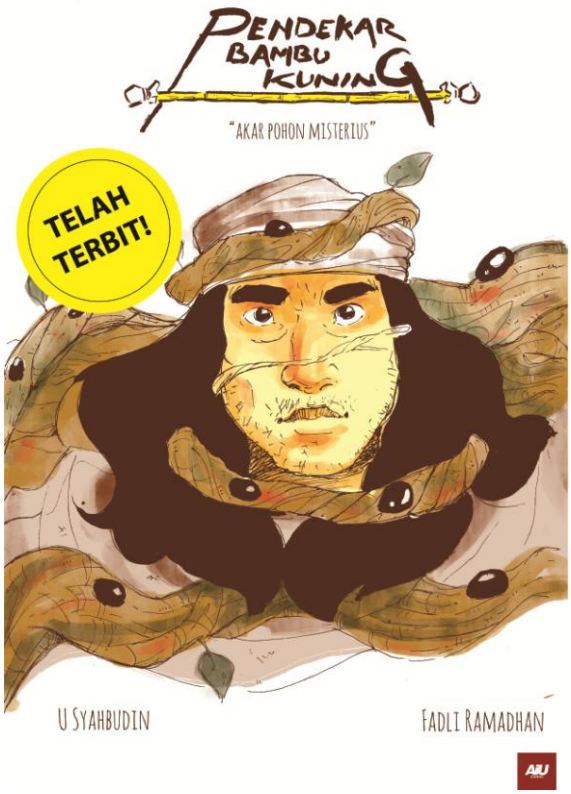



**Gambar IV.6** *Mini X-banner*

(Sumber: http://klick.co.id/cni-content/uploads/modules/produk/20140210045236.jpg)

Digunakan sebagai media promosi di meja *stand* komik pada saat launching di *event* Pakoban (Pasar Komik Bandung). Menginformasikan telah terbitnya komik Pendekar Bambu Kuning dan bonus yang akan didapat jika membeli komik saat acara tersebut. Ukuran Mini X-Banner 40 x 30 cm, dicetak di atas kertas luster.

- Poster




**Gambar IV.7** Poster
(Sumber: dokumen pribadi)

Serupa dengan media *mini x-banner*, dapat diaplikasikan di *stand* jika terdapat area temple poster. Poster berukuran A3 dicetak di atas kertas art-paper 210 gram, dicetak menggunakan cetak laser.

- *Cutout Standee / Standing Character*

  Direncanakan *cutout standee* memiliki tinggi sekitar 120 cm, dengan menggunakan papan triplek sebagai alas di belakangnya. *Cutout standee* akan menampilkan tokoh-tokoh utama komik Pendekar Bambu Kuning. jika ruang

pada *stand* komik di Pakoban memungkinkan media ini juga dapat dimanfaatkan di *event* tersebut.




**Gambar IV.8** *Cutout standee*
(Sumber: dokumen pribadi)

*Cutout standee* berukuran 120 x 70 cm, dicetak di atas stiker vinyl lalu ditempelkan ke atas styrofoam dengan tebal 2 cm yang sudah dipotong mengikuti bentuk ilustrasi pada stiker.

- *Chain Flag*




**Gambar IV.9** *Chain Flag*
(Sumber: dokumen pribadi)

*Chain flag* akan dipakai sebagai perias *stand* komik. Menginformasikan telah terbitnya komik Pendekar Bambu Kuning terbaru. Media ini akan diaplikasikan pada bilik dan meja *stand*. Jika memungkinkan, dapat juga diaplikasikan di beberapa titik di seluruh area Pasar Komik Bandung.

*Chain flag* berukuran A6 yang dicetak di atas kertas artpaper dengan berat 210 gram, disambungkan dengan menggunakan tali kasur.




**Gambar IV.10** Tampilan *stand* komik
(sumber: https://scontent.cdninstagram.com/hphotos-xfa1/t51.2885-15/e15/11245829_1585382215062737_719434193_n.jpg)

### IV.2.2 *Merchandise*

Media yang termasuk dalam kategori *merchandise* digunakan untuk mengakrabkan Pendekar Bambu Kuning kepada audiens dengan memanfaatkan barang-barang yang dekat dengan audiens.

- *Sticker*

  *Sticker* adalah media yang cukup akrab di kalangan remaja. Kebiasaan remaja menempelkan berbagai macam sticker di berbagai ruang seperti helm, laptop, dan kendaraan bermotor menjadikan *sticker* media promosi yang dapat menyentuh segmentasi pembaca tersebut.

*Sticker* adalah media yang cukup akrab di kalangan remaja. Kebiasaan remaja menempelkan berbagai macam sticker di berbagai ruang seperti helm, laptop, dan kendaraan bermotor menjadikan *sticker* media promosi yang dapat menyentuh segmentasi pembaca tersebut. Media ini akan dibagikan secara gratis untuk jangka waktu tertentu, terutama sebagai bonus pembelian komik pada saat rilis perdana.



**Gambar IV.11** *Sticker*
(Sumber: dokumen pribadi)

*Sticker* dicetak di atas vinyl dan dilaminasi dengan dove dingin agar tahan lama untuk outdoor, ukuran kurang lebih 4x3 cm.

- Pin



**Gambar IV.12** Pin
(Sumber: dokumen pribadi)

Pin juga dinilai sebagai media yang akrab di kalangan remaja. Banyak pelajar dan mahasiswa yang menempelkan aksesoris pin di tas dan topi.

Pin akan menjadi bonus bagi 10 pembeli pertama di saat rilis perdana komik Pendekar Bambu Kuning. Namun di luar *event,* pin juga dapat dibeli secara terpisah secara *online* dari *fanpage* Facebook AIU Comic. Pin memiliki diameter 6 cm, penampang menggunakan aluminium yang direkatkan pada penampang tambahan dari plastik berpeniti.

- Note Book




**Gambar IV.13** Note Book
(Sumber: dokumen pribadi)

Pelajar dan mahasiswa akrab dengan media tulis, salah satunya adalaha *Note Book*. *Note Book* ini akan dijual pada saat rilis perdana. Di luar acara, dapat dipesan melalui *fanpage* Facebook AIU Comic.

*Note book* berukuran A6, sampul dicetak di atas kertas artpaper 210 gram, isi dicetak bolak-balik di atas kertas HVS sebanyak 40 halaman, dijilid dengan menggunakan jilid ring.

- *T-shirt*

  Remaja pada umumnya senang berpakaian kasual. Sebagai jenis pakaian yang paling banyak dilirik remaja, maka *T-shirt* dapat digunakan sebagai media kreatif. Media ini disediakan secara terbatas dan hanya dijual pada saat acara

rilis perdana komik dan *event* komik lainnya yang dihadiri oleh pihak AIU Comic.




**Gambar IV.14** *T-Shirt*

(Sumber: dokumen pribadi)

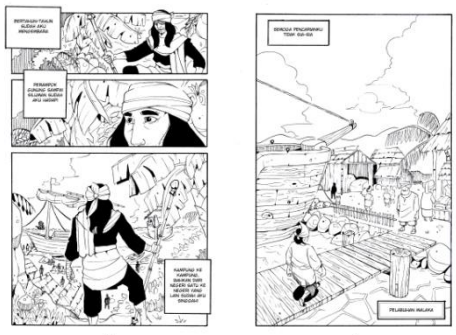
*T-Shirt* berwarna putih, cetak sablon dengan menggunakan metode DTG Printing (*Direct To Garment*).

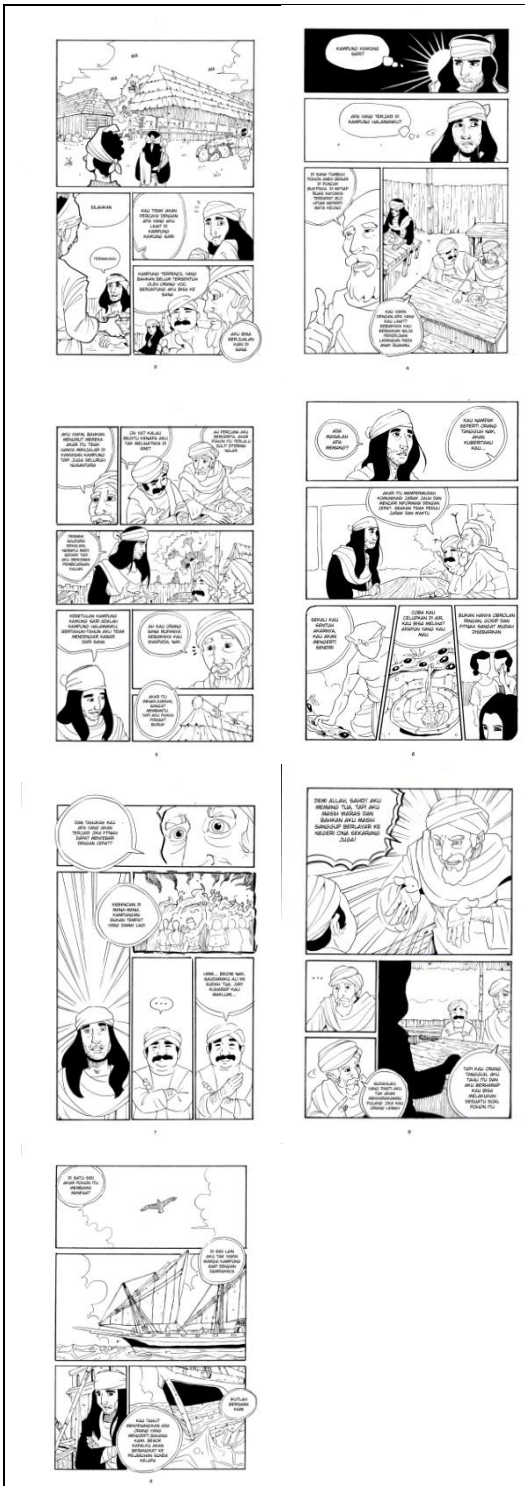
## IV.3 Penjabaran Halaman

Di bawah ini merupakan penjabaran seluruh halaman yang terdapat dalam komik.

**Tabel IV.2.** Penjabaran halaman komik

(Sumber: dokumen pribadi)

| | |
|---|---|
|  | Halaman 1-9 menceritakan Madi Sembadha yang sudah sampai di pelabuhan Malaka dan berjumpa dengan pedagang Arab yang membicarakan kejadian aneh di kampung Kawung Sari |



| | |
|---|---|
|  | Halaman 10-18 menceritakan Madi yang sudah sampai di pelabuhan Sunda Kelapa setelah menumpang perahu pedagang Arab, lalu di perjalanan menuju kampung halamannya Madi melihat sendiri akar misterius yang diceritakan oleh pedagang Arab. Pertanyaan pun bermunculan di benak Madi. |

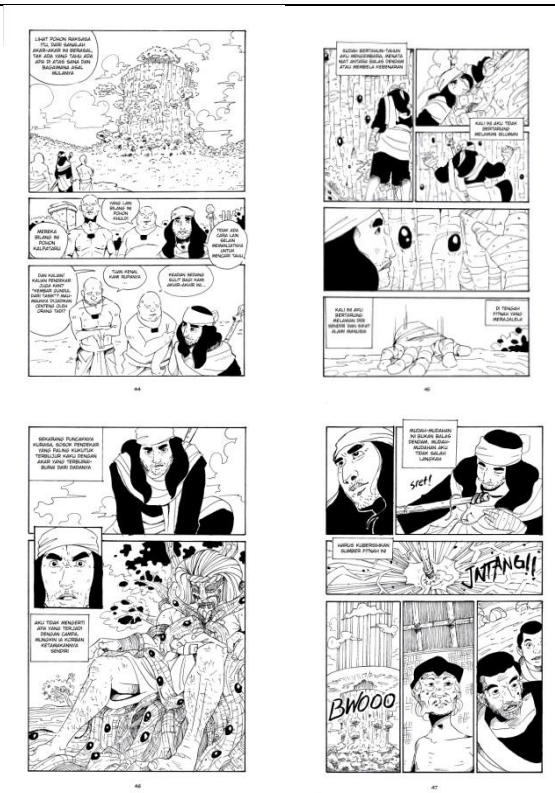
| | |
|---|---|
|  | |
|         | Halaman 19-27<br><br>Menceritakan Madi yang sudah tiba di kampung Kawung Sari dan berjumpa dengan Abah Oyong yang sedang tersungkur sendirian karena penyakitnya kambuh. Madi menceritakan apa saja yang dilaluinya dan Abah Oyong pun membantu Madi mencari tahu soal Narti dan akar misterius di kampung tersebut. |

| | |
|---|---|
|  | |
|       | Halaman 28-33<br><br>Madi Sembadha mencoba sendiri apa yang bisa dilakukan oleh akar misterius tersebut. Madi pun berhasil mengetahui kabar Narti yang ternyata masih hidup dan sehat. Namun Madi mulai berpikir macam-macam karena melihat Narti yang sedang menggendong bayi. Tak banyak informasi yang ia dapat tentang Narti, namun Madi tetap bersyukur karena Narti masih hidup. |




Halaman 34-43

Setelah kembali tersadar, Madi menyaksikan bentrokan antar warga yang mulai memanas. Kedua belah pihak saling menyalahkan dan merasa paling benar. Emosi kedua belah pihak tersulut oleh fitnah yang sudah tersebar ke seluruh kampung melalui pohon misterius tersebut. Madi terpaksa menggunakan kekerasan karena salah satu pihak bertindak agresif dengan membawa senjata tajam.

| | |
|---|---|
|  | |
|  | Halaman 44 - 47<br><br>Berdasarkan petunjuk centeng sewaan warga tadi, Madi pun mengetahui sumber akar tersebut. Ia pun mulai memanjat saat itu juga untuk mencari tahu ada apa dengan pohon tersebut. Hingga akhirnya ia menemukan tubuh Campa yang tampak tertidur dengan akar yang merambat dari dalam dadanya. Madi sadari jika ada Campa di balik pohon tersebut, tidak ada kebaikan di belakangnya. Ia pun mencoba menetralisir kekuatan pohon tersebut agar pengaruh Campa tidak menyebar lebih luas lagi. |

| | |
|---|---|
| <br><br> | Halaman 48-50<br><br>Perhatian kembali kepada Narti. Ternyata anak yang digendongnya bukanlah anaknya. Madi yang ternyata salah sangka karena informasi yang ia dapat tidak menyeluruh. Narti dapat merasakan keberadaan Madi saat menggunakan akar tersebut, namun tidak dapat merespon apa-apa. Namun ingatan Narti perlahan kembali pulih. Pada panel terakhir di halaman 50, Nampak Madi dan Campa yang sudah saling berhadapan. |