BAB IV

TEKNIS PRODUKSI MEDIA

IV.1 Media Utama

Media utama dalam perancangan tugas akhir ini adalah buku ilustrasi berjudul *Teguh Memegang Janji Legenda Yuki-Onna*. Media utama ini berukuran 20 cm x 20 cm atau sebanding kertas ukuran A4 berdasarkan *international ISO standard.* Dicetak massal menggunakan teknik cetak offset sparasi dengan media kertas yang digunakan *Hvs* 70 gram untuk isi dan *Art Paper* 150 Gram untuk cover.

IV.2 Pra Produksi Media

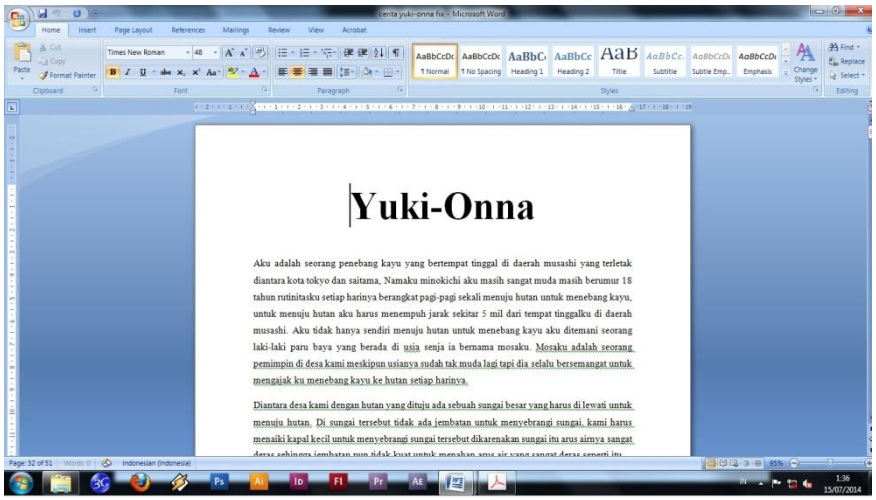
Sebelum memasuki pada tahap produksi pada media informasi, tahap yang harus dilalui dalam pembuatan sebuah perancangan visualnya meliputi:

- 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 kuno klasik yang bernuansa hitam putih yang menjadi *style* utama yang dipilih. Selain itu karena gaya *kuno klasik* lebih dekat dekat kebudayaan jepang itu sendiri, Karakterisasi visual tokoh Yuki-Onna khususnya, juga menjadi salah satu fokus penting, yang jadi pertimbangan utama adalah rupa, deformasi rupa diputuskan minimal dilakukan pada karakter Yuki-Onna, tokoh sentral ini dibuat berbeda dengan wujud Yuki-Onna yang sudah ada.

- *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 A5 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. Dan *Marker Snowman* Yang berguna untuk gradasi ketebalan.

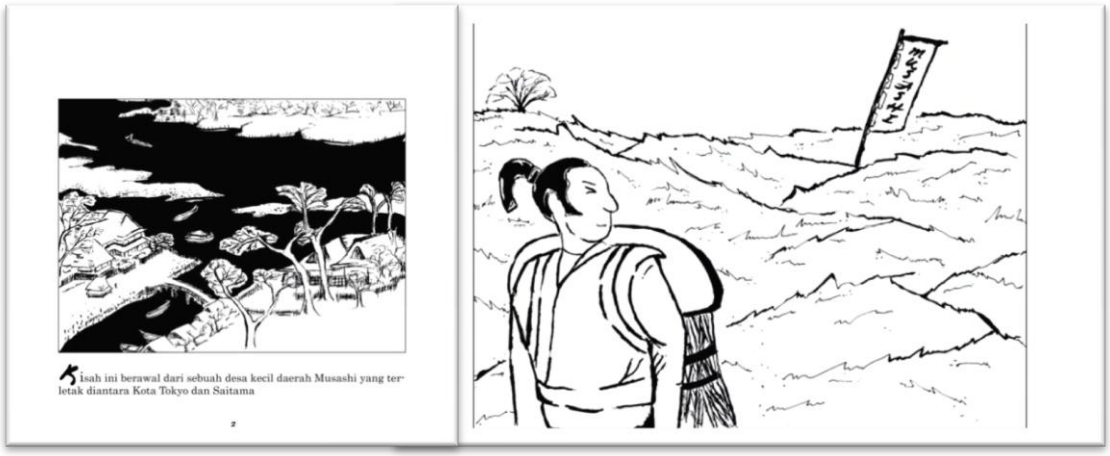
Untuk satu halaman biasanya hanya dibutuhkan 2 manual, tergantung kebutuhan. Setelah tahap *outline* pada manual selesai, hasil ilustrasi sudah dapat dipindai dengan alat pemindai *Canon Lide100* guna dipindahkan pada komputer untuk selanjutnya ilustrasi diproses secara digital dengan aplikasi desain *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 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 *Hvs 70 gram* dengan teknis cetak *offset* sparasi.

IV.3 Teknis Cetak

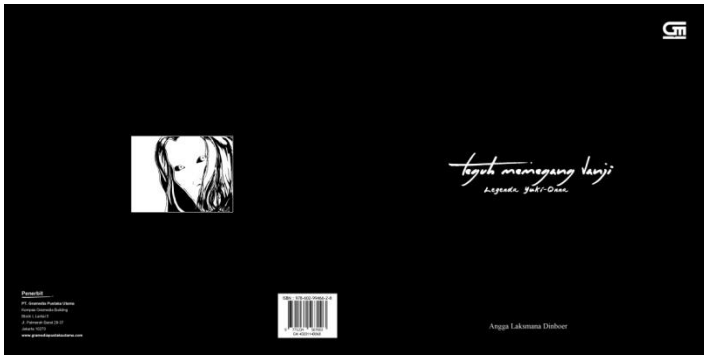
IV.3.1 Buku Illustrasi (media utama)

Buku illustrasi sebagai media penyampaian informasi perihal Kisah cerita legenda Yuki-Onna. 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 kisah cerita legenda Yuki-Onna 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. Alur cerita sendiri dibuat mengalun rapi namun disertai *flashback* mengenai kisah Yuki-Onna dengan sudut pandang Minokichi.

IV.3.2 Cover



Gambar IV.5 cover buku ilustrasi

Ukuran : 20 x 20 cm
Bahan : Linen 150 gram
Teknis produksi : cetak offset sparasi

IV.3.3 Isi Buku

Isi buku dicetak dengan menggunakan kertas *Hvs* 60 *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

- Nama buku, identitas, ilustrator dan penerbit dibuat pada satu halaman ini.



Gambar IV.6 Identitas
Sumber : Pribadi

- Nama buku, Identitas, design, cover, setting, layout, kontributor dan penerbit dibuat pada satu halaman ini dengan lebih rinci.



Gambar IV.7 Nama buku, Identitas, design, cover, setting, layout, kontributor dan penerbit
Sumber : Pribadi

- Kata pengantar



Kata Pengantar

Jepang adalah sebuah Negara yang mempunyai banyak cerita folklor dalam kebudayaan-nya salah satu dari cerita folklor tersebut yaitu Legenda Yuki-Onna. Yuki-Onna adalah roh Legendaris Jepang yang diyakini muncul hanya selama cuaca bersalju turun, karena menurut masyarakat jepang sendiri meyakini bahwa jika cuaca bersalju disertai dengan mendung serta berangin kencang maka dia (Yuki-Onna) akan lebih cepat muncul ke permukaan, Biasanya Yuki-Onna menampakan diri pada pengelana yang terjebak dalam badai salju, dan menggunakan hembusan nafasnya yang dingin untuk membekukan meraka sampai mati tapi sisi lain dari Yuki-Onna ini selain sosok dia yang cantik ia mempunyai cerita kehidupan yang unik di dalamnya yang menurut legenda ia pernah menikahi seorang manusia namun tidak berjalan sebagaimana semesti-nya, di dalam cerita buku ini terdapat tragedi diantaranya ada percintaan dan kesedihan, selain memberikan informasi di dalamnya buku ini terdapat pula pesan dari sebuah cerita tentang legenda Yuki-Onna.

Akhirnya kami mengucapkan selamat membaca dan berpandang mesra dengan yang saya sajikan. Dan tentu tidak lupa saya harapkan kritik dan saran agar kami senantiasa rajin berbenah.

Gambar IV.8 Kata Pengantar

Sumber : Pribadi

- Prakata



Prakata

Menurut legenda, Yuki-Onna yang dikaitkan dengan musim dingin dan badai salju, legenda menceritakannya sebagai makhluk jahat. Dalam kisah masa kini, sosoknya sering digam-barkan lebih manusiawi, menekankan pada sifat hantunya dan kecantikannya yang sekejap.

Yuki-Onna menampakan diri pada pengelana yang terjebak dalam badai salju, dan menggunakan hembusan nafasnya yang dingin untuk membekukan meraka sampai mati.Yuki-Onna memiliki sifat yang lembut, kadangkala ia membiarkan korban-nya pergi karena berbagai alasan.

Dalam suatu legenda, ia membiarkan seorang pemuda tetap hidup karena ketampanan dan usia yang masih muda. Ia mem-buat perjanjian agar si pemuda tidak menceritakan keberadaan-nya, namun dikemudian hari, si pemuda menceritakan per-temuannya dengan Yuki-Onna kepada istrinya yang ternyata merupakan penjelmaan dari Yuki-Onna. Si istri menghujat suaminya karena telah melanggar perjanjian, namun ia mengampuni nyawa suaminya demi kelangsungan hidup anak-anak mereka namun jika si suami berani menganiaya anak mereka, Yuki-Onna akan datang kembali tanpa memberi ampun kepadanya.

Gambar IV.9 Prakata

Sumber : Pribadi

- Pembatas Halaman



Gambar IV.10 Pembatas Halaman

Sumber : Pribadi

- Judul Pembuka



Gambar IV.11 Judul pembuka

Sumber : Pribadi

- *Layout* dengan ilustrasi, dalam tiap lembar ini terdapat pembahasan cerita disertai dengan ilustrasi yang ditampilkan sesuai pembahasan yang diceritakan.



Gambar IV.12 layout ilustrasi dengan font

Sumber : Pribadi

- Layout ini berisikan paparan lanjutan dari layout dengan ilustrasi.



Gambar IV.13 layout font

Sumber : Pribadi

IV.3.4 Isi Cerita

Isi cerita buku menceritakan mengenai sudut pandang seorang Minokichi Pada Zaman periode *Muromachi* di provinsi *Musashi* dikutip dari ada dua penebang kayu, *Minokichi* dan *Mosaku, Minokichi* masih muda sementara *Mosaku* sudah tua. Di suatu hari di musim dingin, mereka tidak bisa pulang sehabis menebang kayu karena terjebak badai salju. Mereka menemukan sebuah pondok dan memutuskan untuk bermalam di sana. Pada tengah malam, *Minokichi* terbangun dan melihat sesosok wanita cantik berpakaian serba putih. Wanita tersebut menghembuskan nafasnya ke arah *Mosaku* sehingga orang tua itu tewas kedinginan.Setelah membunuh *Mosaku*, ia mendekati *Minokichi* untuk melakukan yang sama seperti tadi, namun terdiam sejenak sambil menatap *Minokichi*. Ia berkata bahwa ia hendak membunuh *Minokichi*, tetapi ia memutuskan untuk tidak melakukannya sebab *Minokichi* berwajah tampan dan masih muda untuk dibunuh. Wanita tersebut mengancam bahwa jika *Minokichi* menceritakan kejadian tersebut kepada orang lain, maka wanita tersebut akan membunuhnya.

Beberapa tahun kemudian, *Minokichi* bertemu dengan gadis cantik bernama *O-yuki* kemudian mereka menikah. *O-yuki* adalah seorang istri yang baik, dan mereka hidup bahagia serta memiliki 10 anak. Mereka hidup sebagai keluarga yang bahagia selama bertahun-tahun, namun anehnya, *O-yuki* tampak tidak mengalami proses penuaan. sebagaimana umumnya perempuan di usia tua.

Pada suatu malam, setelah anak-anak mereka tertidur, *Minokichi* berkata kepada *O-yuki* bahwa tiap kali ia menatap istrinya dekat-dekat, ia teringat akan peristiwa aneh yang disaksikannya pada saat masih muda. Ia berkata bahwa ia pernah menyaksikan sosok wanita cantik seperti *O-yuki*. Ia tidak tahu apakah itu hanyalah mimpi atau sesungguhnya merupakan perjumpaannya dengan *Yuki-onna*.

Setelah menyelesaikan penuturannya tersebut, *O-yuki* berdiri sambil marah. Ia mengaku bahwa wanita yang dilihat *Minokichi* sesungguhnya adalah dirinya. Ia juga berkata bahwa ia akan membunuh *Minokichi* bila menceritakan

kisah itu kepada orang lain. Tapi Bagaimanapun juga, ia tidak mampu membunuh *Minokichi* karena mempertimbangkan kehidupan anak-anak mereka. Setelah berpesan agar *Minokichi* merawat anak-anaknya, wanita tersebut melayang keluar dan menghilang di salju selamanya setelah itu tidak ada yang menyaksikan kehadirannya lagi.



Gambar IV.14 Bagian – bagian Isi cerita
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 *Linen* berukuran A3, poster berguna sebagai media promosi dan kampanye promosi atau alat marketing, yang bisa dipajang di saat *launching* buku atau di

toko buku maupun sebagai bonus yang disertakan pada pembelian produk. Poster ini disebarkan sebelum launching buku agar membuat semua audiens khususnya yang ditargetkan penasaran dan sudah ditempatkan pada toko buku gramedia sebagai penerbit.



Gambar IV.15 Poster 1

Ukuran : 29,7 x 42,0 cm

Bahan : Linen 150 gram

Teknis produksi : cetak offset

Poster saat launching buku :



Gambar IV.16 Poster 2

Ukuran : 29,7 x 42,0 cm

Bahan : Linen 150 gram

Teknis produksi : cetak offset

IV.4.2 X *Banner*

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



Gambar IV.17 X banner

Ukuran : 160 x 70 cm

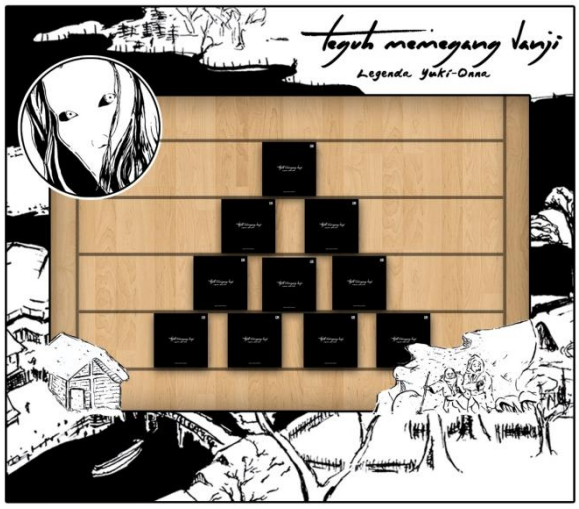
Bahan : Cluster

Teknis produksi : cetak offset sparasi

IV.4.3 Book Display

Book Display dibuat dari kayu Triplek ketebalan 1,5 cm dengan ukuran lebar 2 Meter Panjang 3 Meter dilapisi kertas *cluster* dengan ditempelkan lem kayu pada kayu triplek yang sudah berbentuk rak. ditambah tampilan seperti 3D dengan dilapisi kembali sterofom pada gambar yang sudah dicetak dan menempelkan nya kembali gambar tersebut. rak ini ditempel ditembok dengan menggunakan paku beton, dibuat sebagai media promosi dipasang bersebelahan dengan *X Banner*.

Namun disini hanya membuat skala nya saja ukuran skala panjang 100 cm lebar 60 cm dengan infrabod sebagai pengganti kayu triplek dan kertas Hvs sebagai pengganti kertas *Cluster*.



Gambar IV.18 *Book Display*

Ukuran skala: 70 x 60 cm
Bahan : Infrabod dan kertas *Hvs*
Teknis produksi : cetak offset

IV.5 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.5.1 Pin



Gambar IV.19 Pin Hitam

Ukuran : 6 x 6 cm
Bahan : Sticker Cromo
Teknis produksi : cetak offset



Gambar IV.20 Pin putih

Ukuran : 6 x 6 cm
Bahan : Sticker Cromo
Teknis produksi : cetak offset

IV.5.2 Gantungan Kunci



Gambar IV.21 Gantungan kunci

Ukuran : 6 x 6 cm

Bahan : Sticker Cromo

Teknis produksi : cetak offset

IV.5.3 Agenda



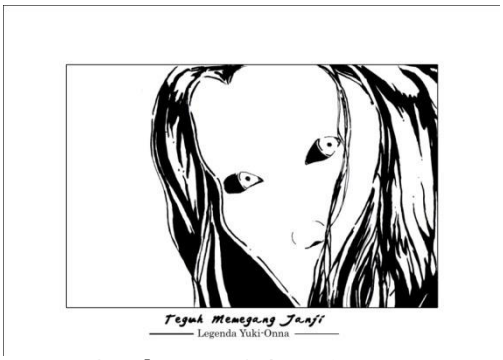
Gambar IV.22 Agenda

Ukuran : 15 x 21 cm

Bahan : Linen dan Hvs

Teknis produksi : cetak offset

IV.5.4 Art Print



Gambar IV.23 *Art Print*

Ukuran : 30 X 21 cm

Bahan : Linen

Teknis produksi : cetak offset



Gambar IV.24 *Art Print*

Ukuran : 30 X 21 cm

Bahan : Linen

Teknis produksi : cetak offset



Gambar IV.25 *Art Print*

Ukuran : 30 X 21 cm

Bahan : Linen

Teknis produksi : cetak offset

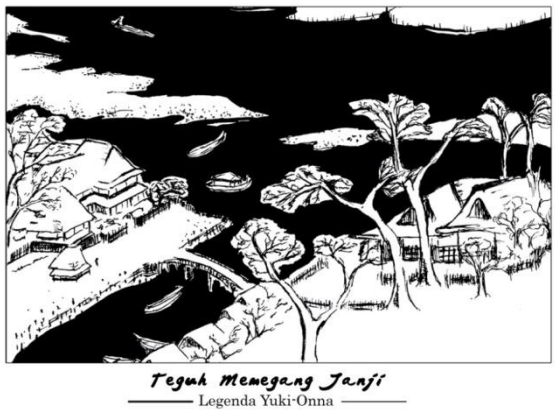


Gambar IV.26 *Art Print*

Ukuran : 30 X 21 cm

Bahan : Linen

Teknis produksi : cetak offset

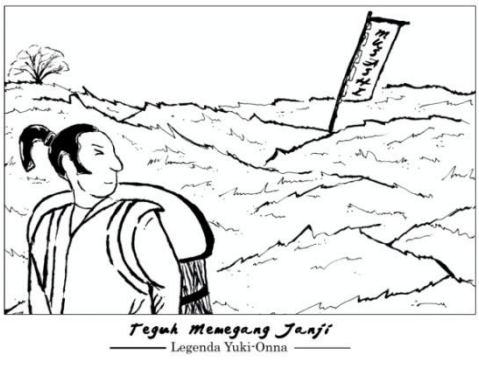


Gambar IV.27 *Art Print*

Ukuran : 30 X 21 cm

Bahan : Linen

Teknis produksi : cetak offset



Gambar IV.28 *Art Print*

Ukuran : 30 X 21 cm

Bahan : Linen

Teknis produksi : cetak offset

IV.5.5 Pembatas Buku

Pembatas dicetak buku menggunakan bahan Artpaper. 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 tersebut, 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.29 Pembatas Buku

Ukuran :10 X 15 cm
Bahan : *Art paper* 80 Gram
Teknis produksi : cetak offset

IV.5.6 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.30 *Sticker*

Ukuran : 8 X 4 cm
Bahan : *Art paper* 80 Gram
Teknis produksi : cetak offset



Gambar IV.31 *Sticker*

Ukuran :10 X 10 cm
Bahan : *Art paper* 80 Gram
Teknis produksi : cetak offset