BAB IV. MEDIA DAN TEKNIS PRODUKSI

IV.1 Media Utama

Pemilihan media utama komik strip merupakan pilihan dari hasil kuisoner dan hasil dari survei lapangan maka dipilihlah media komik strip sebagai media utama, karena menurut hasil survei remaja Indonesia zaman sekarang ketika mereka membuka media sosial, mereka lebih senang membaca *fans page* yang berisikan komik strip dari pada artikel atau berita.

Dengan melihat keseharian tersebut, makan komik strip menjadi media yang sangat efektif sebagai media penyampaian informasi dari nasionalisme Indonesia ini. Dengan semua pendekatan-pendekatan, yang telah dilakukan terhadap remaja Indonesia.

IV.1.1 Komik Strip

Dalam buku yang berjudul “panduan desain komunikasi visual” yang di tulis oleh Adi Kusrianto di jelasan mengenai komik, yaitu adalah “rangkaian gambar yang disusun untuk menggambarkan suatu cerita. Oleh karena itu di dalam Bahasa Indonesia, komik disebut cerita bergambar.” Komik strip merupakan komik yang mempunya cerita yang mudah dipahami, karena konten dari komik strip menampilan sebuh cerita yang diringkas biasanya hanya dalam 4 panel komik saja. Dalam komik strip Agus & Arif ini, panel yang biasanya merupakan panel dari klimaks cerita dirubah menjadi sebuah jawaban dari pertanyaan yang ada di panel yang berisi mengenai pertanyaan yang berkaitan dengan nasionalisme di Indonesia. selain memberikan informasi mengenai nasionalisme di Indonesia, komik strip Agus & Arif ini juga memberikan gambaran cara mengamalkan nilai-nilai nasionalisme Indonesia dalam kehidupan sehari-hari.

Agar pembuatan komik strip Agus & Arif dapat selesai sesuai dengan target dari waktu yang sudah di tentukan perlulah dibuat kerangka kerja. Adapula proses produksi dari komik strip Agus & Arif, berikut adalah kerangka kerja yang sudah disusun sebelumnya:

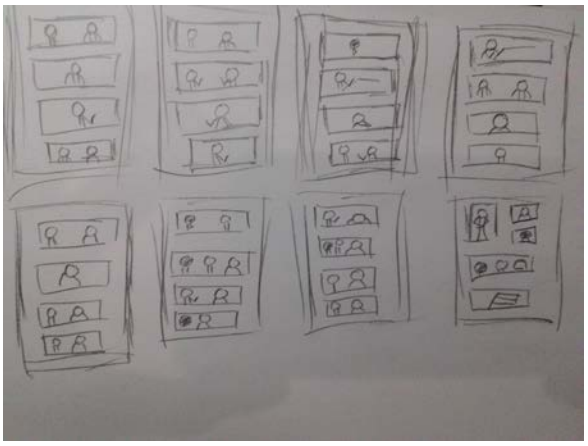


Gambar IV.1 Diagram Kerja Produksi
Sumber: Dokumentasi Pribadi, 2016

Setelah cerita tersusun, gaya visual dan karakter telah ditentukan, maka sudah siap untuk membuat sketsa *storyboard*. Adapun tampilan storyboard adalah sebagai berikut.



Gambar IV.2 *Storyboard* 1 Komik Yang Akan Di Buat
Sumber: Dokumentasi Pribadi, 2016



Gambar IV.3 *Storyboard* 2 Komik Yang Akan Di Buat
Sumber: Dokumentasi Pribadi, 2016

Pembuatan *storyboard* berfungsi untuk menjadi panduan visual dalam menentukan adegan-adegan yang akan di gambar nantinya. Setelah semua cerita digambarankan dalam adegan didalam *storyboard* maka sekarang sudah bisa

membuat seksa untuk setiap halamannya. Seksa awal yang dibuat adalah dengan menggunakan pensil. Berikut adalah beberapa contoh lembar komik dalam proses sketsa pensil.



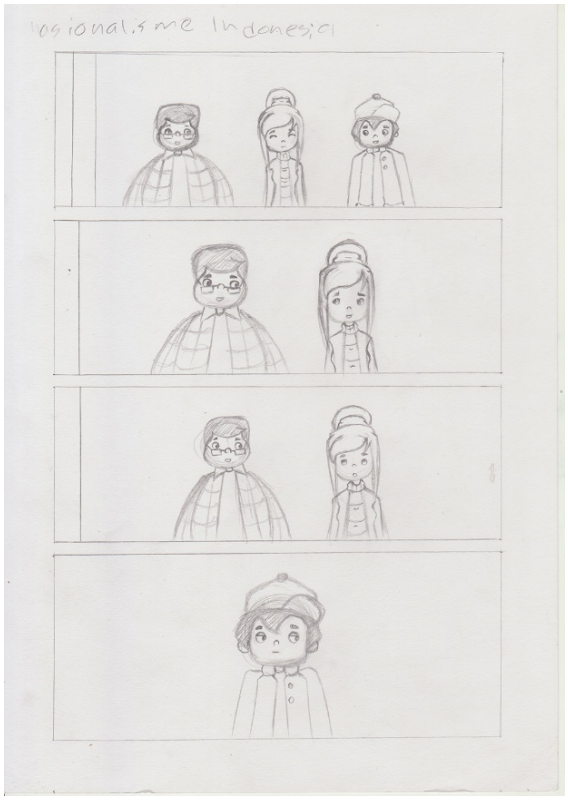
Gambar IV.4 Contoh 1 Sketsa Pensil
Sumber: Dokumentasi Pribadi, 2016



Gambar IV.5 Contoh 2 Sketsa Pensil
Sumber: Dokumentasi Pribadi, 2016



Gambar IV.6 Contoh 3 Sketsa Pensil
Sumber: Dokumentasi Pribadi, 2016



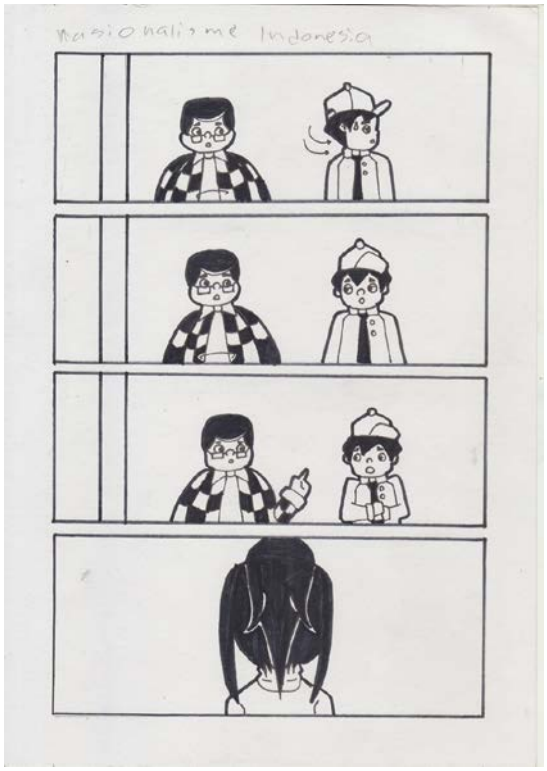
Gambar IV.7 Contoh 4 Sketsa Pensil
Sumber: Dokumentasi Pribadi, 2016



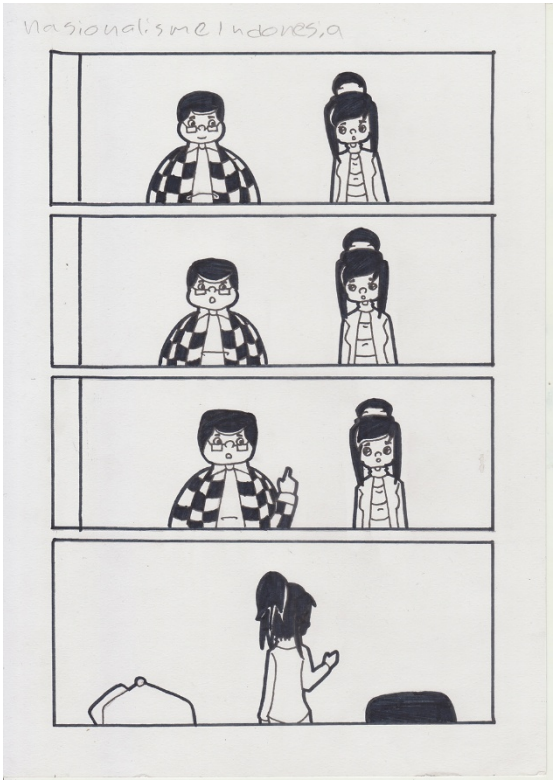
Gambar IV.8 Contoh 5 Sketsa Pensil
Sumber: Dokumentasi Pribadi, 2016

Dalam proses sketsa pensil, visual yang digambarkan harus mendekati hasil akhir setidaknya 75%, agar saat proses penintaan nantinya lebih mudah dan tidak banyak perbaikan. Dalam proses sketsa pensil ini sebuah kesalahan masih dapat diperbaiki sehingga kualitas gambar masih dapat dijaga.

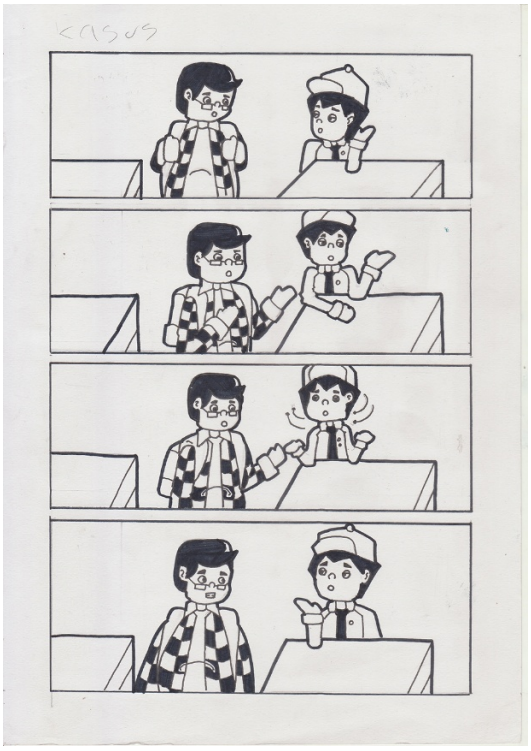
Setelah semua sketsa pensil selesai, masuklah ke proses penintaan (*inking*). Proses penintaan yang dilakukan adalah dengan menggunakan *drawing pen* dan juga spidol (*marker*). Garis panel, *outline* dan ruang kosong yang berwarna hitam menggunakan spidol, dan garis lainnya yang lebih tipis menggunakan *drawing pen*. Berikut adalah contoh dari hasil penintaan.



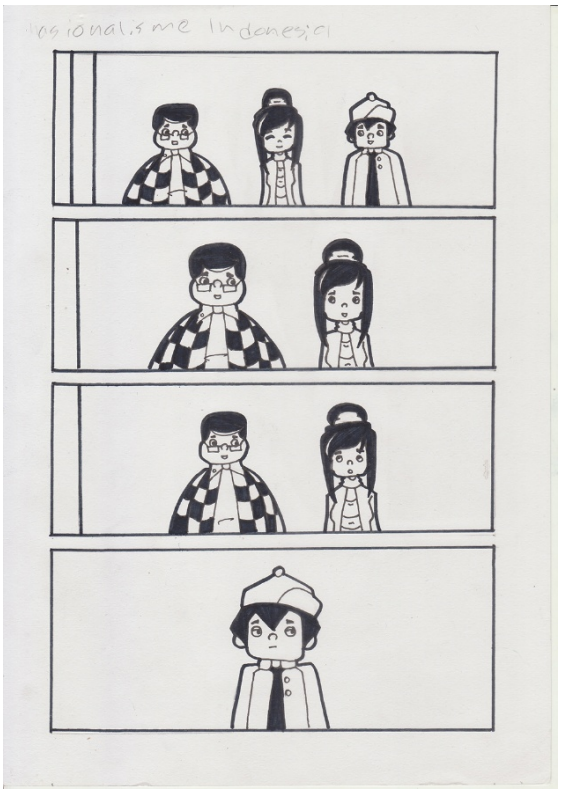
Gambar IV.9 Contoh 1 Hasil *Inking*
Sumber: Dokumentasi Pribadi, 2016



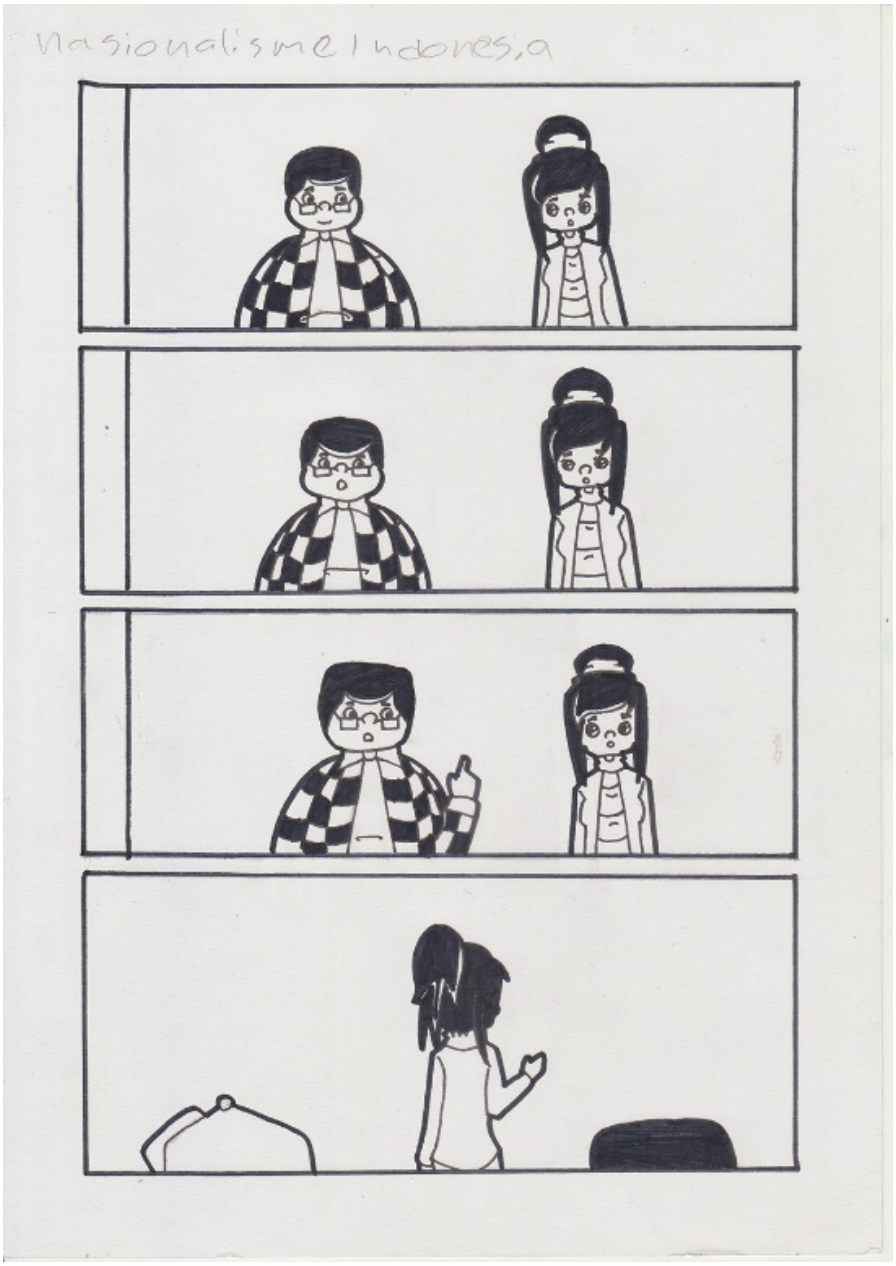
Gambar IV.10 Contoh 2 Hasil *Inking*
Sumber: Dokumentasi Pribadi, 2016



Gambar IV.11 Contoh 3 Hasil *Inking*
Sumber: Dokumentasi Pribadi, 2016



Gambar IV.12 Contoh 4 Hasil *Inking*
Sumber: Dokumentasi Pribadi, 2016



Gambar IV.13 Contoh 5 Hasil *Inking*
Sumber: Dokumentasi Pribadi, 2016

Jika semua halaman komik sudah selesai tahap penintaan (*inking*), maka sudah bisa ke tahap berikutnya yaitu proses pewarnaan (*coloring*). Karena proses pewarnaan komik dilakukan secara digital, maka komik yang sudah melaui tahap penintaan haruslah di *scan* dengan kualitas tinggi agar gambar yang dihasilkan tidak pecah dan buram. Proses pewarnaan di sini adalah dengan menggunakan aplikasi *Adobe Photoshop CC* 2015. Berikut adalah beberapa contoh hasil dari proses pewarnaan.



Gambar IV.14 Contoh 1 Gambar Hasil Pewarnaan
Sumber: Dokumentasi Pribadi, 2016



Gambar IV.15 Contoh 2 Gambar Hasil Pewarnaan
Sumber: Dokumentasi Pribadi, 2016



Gambar IV.16 Contoh 3 Gambar Hasil Pewarnaan
Sumber: Dokumentasi Pribadi, 2016

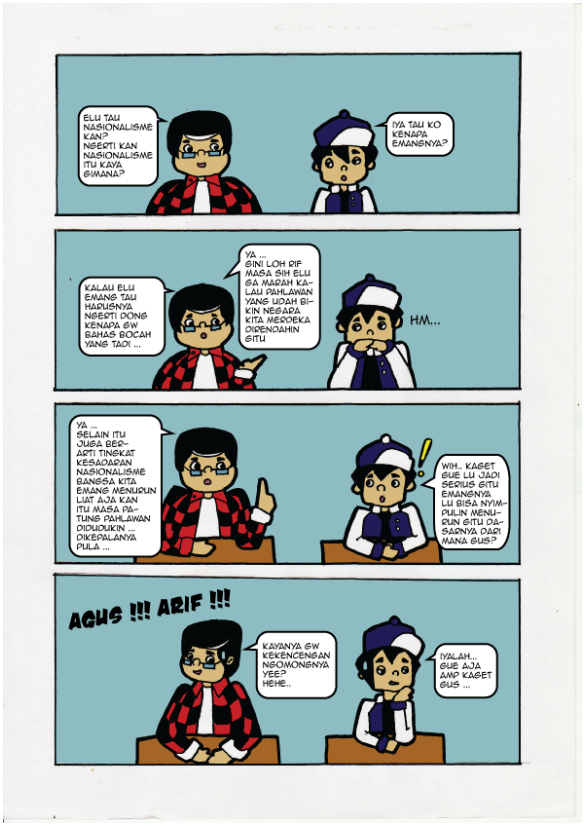
Setelah semua halaman komik selesai diwarnai akhirnya masuk ke proses pemberian dialog dan juga narasi, berikut adalah beberapa contoh halaman komik yang telah diberi dialog dan juga narasi.



Gambar IV.17 Contoh 1 Halaman Yang Sudah Di Beri Teks
Sumber: Dokumentasi Pribadi, 2016



Gambar IV.28 Contoh 2 Halaman Yang Sudah Di Beri Teks
Sumber: Dokumentasi Pribadi, 2016



Gambar IV.29 Contoh 3 Halaman Yang Sudah Di Beri Teks
Sumber: Dokumentasi Pribadi, 2016

IV.2 Media Pendukung

Untuk mendukung media utama agar berhasil maka perlulah dibuat media pendukung. Media pendukung yang akan dibuat dibagi menjadi dua bagian, yaitu sebagai media promosi dan juga *merchandise*.

- **Media Promosi**

Media promosi yang dipilih merupakan media yang dapat mendukung daya tarik dari komik Agus & Arif saat dirilis nanti. Berikut adalah media promosi yang akan digunakan.

- X-Banner



Gambar IV.20 X-Banner
Sumber: Dokumentasi Pribadi, 2016

X-banner yang berukuran 60 cm x 160 cm yang di cetak dengan menggunakan bahan luster ini berfungsi sebagai alat untuk menarik perhatian *audience* pada saat *launching* komik pertama kali di acara pasar komik bandung.

- Poster



Gambar IV.21 Poster
Sumber: Dokumentasi Pribadi, 2016

Poster mempunyai fungsi yang sama dengan X-Banner yaitu media promosi. Selain itu juga dapat ditempel di tempat yang menjadi area untuk menempelkan poster. Poster dicetak di ukuran A3 dan A4 dengan menggunakan kertas *art-paper* 210 gram.

- *Flag Chain*



Gambar IV.22 *Flag Chain*
Sumber: Dokumentasi Pribadi, 2016

Flag Chain berfungsi untuk menghias stand komik yang menginformasikan bahwa telah terbitnya komik Agus & Arif dalam versi cetak. Chain Flag ini dicetak dengan ukuran A5 dengan menggunakan kertas art-paper 210 gram, dan di ikat dengan menggunakan benang kasur.

- Flyer



Gambar IV.23 *Flyer*
Sumber: Dokumentasi Pribadi, 2016

Flter di cetak dengan menggunakan art paper tipis, yang berfungsi untuk disebarkan kepada *audience* agar para *audience* datang ke stand Agus & Arif.

- Stand Karakter



Gambar IV.24 *Stand Karakter*
Sumber: Dokumentasi Pribadi, 2016

Stand karakter yang berbahan dasar kertas dan artpaper, berfungsi sebagai media yang digunakan untuk menghias meja stand, agar stand Agus & Arif terlihat lebih menarik perhatian dari *audiecne.*

- **Marchandise**

Media yang masuk ke dalam kategori *marchandise* digunakan untuk mendekati *target audience* dengan memanfaatkan media-media yang dekat dengan target audiens. Yang dapat dijumpai oleh *target audience* setiap harinya, media yang digunakan sebagai marchandise ini juga dapat berfungsi sebagai *reminder* untuk *target audience*, agar mereka selalu mengingat komik Agus & Arif dan mengamalkan nilai-nilai nasionalisme Indonesia yang disampaikan dalam cerita komik Agus & Arif. Adapun media-media yang dipilih sebagai medi promosi adalah sebagai berikut :

- Stiker



Gambar IV.25 Stiker
Sumber: Dokumentasi Pribadi, 2016

Stiker sebagai *merchandise* dicetak dengan menggunakan kertas stiker vinyl, lalu di laminasi dengan lapisan *doff* yang berukuran kurang lebih 6 cm x 6cm yang dapat ditempel dimana saja.

- Kaos (*T-Shirt*)



Gambar IV.26 Kaos
Sumber: Dokumentasi Pribadi, 2016

Gambar dari kaos disablon dengan menggunakan metode *pressing* yang di *press* kedalam kaos yang berbahan dsar *caotton combat.*

- Pin



Gambar IV.27 Pin
Sumber: Dokumentasi Pribadi, 2016

Pin dicetak dengan menggunakan bahan plastik dan di atasnya di cetak dan dilaminasi dengan menggunakan bahan laminasi *doff.*

- Gelas (*Mug*)



Gambar IV.28 Mug
Sumber: Dokumentasi Pribadi, 2016

Merchandise gelas yang berwarna dsar putih menyesuaikan dengan desain dari cover komik Agus dan Arif yang dirubah warnanya.

- *Bookmark*



Gambar IV.29 *Bookmark*
Sumber: Dokumentasi Pribadi, 2016

Bookmark berfungsi sebagai media pengingat yang di setiap *bookmark* nya berisikan informasi mengenai nasionalisme Indonesia, yang di cetak dengan menggunakan bahan kertas *artpaper*.

- Gantungan Kunci



Gambar IV.30 Gantungan Kunci
Sumber: Dokumentasi Pribadi, 2016

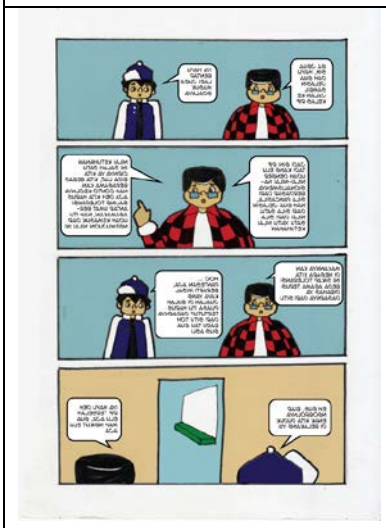
Keychain dicetak dengan berbahan dsar akrilik agar illustrasi yang ada di dalam aktrilik tersebut tidak mudah luntur

IV.3 Penjabaran Halaman

Di bawah ini merupakan penjabaran dari seluruh halaman yang terdapat dalam komik Agus & Arif.

Tabel IV.1 Penjabaran Halaman
Sumber: Dokumentasi Pribadi, 2016

Halaman Komik	Keterangan
	Halaman 1 sampai dengan halaman berfungsi sebagai awal mulainya pembicaraan mengenai topik naisionalisme.

	Halaman 7 sampai dengan halaman 10 merupakan konflik utama.
	Halaman 11 samapi dengan halaman 17 merupakan halaman yang menjadi penyelesain konflik utama.
	Halman 18 sampai dengan halaman 20 merupakan penutup dari cerita komik Agus & Arif.