BAB IV

MEDIA DAN TEKNIK PRODUKSI

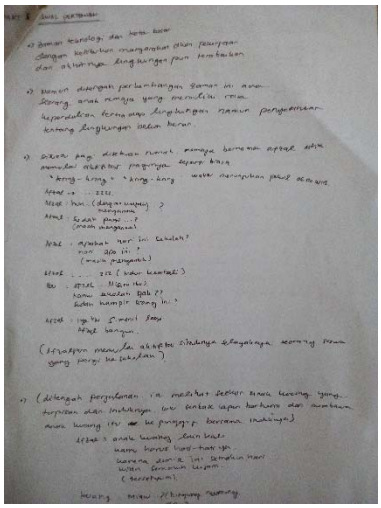
IV.1 Teknik Produksi

Teknik produksi yang dilakukan untuk perancangan media utama maupun pendukung dilakaukan dengan beberapa teknik yang sama, pada proses perancangannya pun dengan proses yang sama seperti pembuatan cerita, sketsa, digital, serta pewarnaan secara digital. Adapaun beberapa tahapan dalam teknik produksi ini adalah sebagai berikut :

- Praproduksi
- Produksi
- Paska produksi

IV.1.1 Praproduksi

Proses praproduksi yakni proses dimana tahapan awal pembuatan media dilakukan, dalam proses perancangan ini merupakan bentuk pengaplikasian media yang sebelumnya sudah melalui proses ide/gagasan kemudian membuat *storyline,* setelah proses ini telah dilakukan maka terdapat beberapa hal untuk merealisasikannya seperti membuat skesta *storyboard*, lalu proses *tracing* digital, *coloring,* dan yang terakhir *layouting.* Adapun dalam proses praproduksi ini yaitu pembuatan cerita / *storyline* serta pembuatan sketsa / serta pembuatan sketsa / Storyboard.



(Gambar IV.1) proses pembuatan *Storyline*

Sumber : Dokumentasi Pribadi (20/05/2017)

Storyline ini buat dengan cara manual menggunakan pena, dalam cerita ini menceritakan seorang pelajar yang akan bertemu dengan seekor kukang, dalam cerita ini pun ada beberapa nilai yang terkandung didalamnya seperti , status kukang yang dilindungi, bagaimana cara perawatan kukang, serta bagaimana penangan kukang apabila tak sengaja menemukan kukang.



(Gambar IV.2) proses pembuatan *Storyboard*

Sumber : Dokumentasi Pribadi (20/05/2017)

Storyline / sketsa gambaran kasar pada *webtoon* ini menggunakan cara manual yakni dengan membuat pola untuk setiap adegan dalam halaman *webtoon* itu sendiri, perancangan sketsa ini menggunakan pensil H yang tipis dan mudah untuk dihapus, sehingga penggambaran sketsa ini dapat menjadi sebuah gambaran dalam halaman *webtoon* yang sebenarnya.

IV.1.2 Produksi

Produksi menjadi tahapan untuk merealisasikan konsep / ide yang telah tertuang pada rancangan cerita dan sketsa, pada tahapan ini mulai untuk penggunaan aplikasi digital, pada prosesnya sendiri sketsa yang telah dibuatkan sebelumnya lalu di foto / *scan* kemudian dilakukan proses *Tracing* /penebalan garis secara digital hingga proses pewarnaan secara digital,proses produksi ini menggunakan aplikasi seperti, *Paint Tool SAI, Adobe Photoshop*, dan *Adobe Ilustrator*.

A. *Tracing*

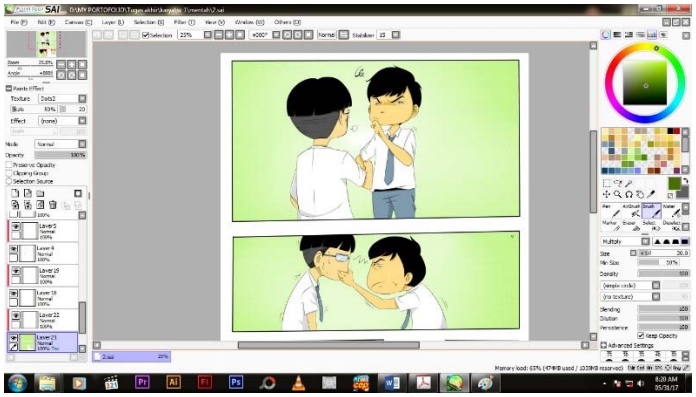


(Gambar IV.3) Proses *Tracing* Illustrasi

Sumber : Dokumentasi Pribadi (23/5/2017)

Setelah sketsa illustrasi sudah dilakukan maka gambar illustrasi tersebut di foto atau *discan* kemudian dipindahkan kedalam laptop atau pc , setelah itu proses *tracing* gambar dilakukan dengan menggunakan aplikasi *paint tool SAI.*

B. Pewarnaan

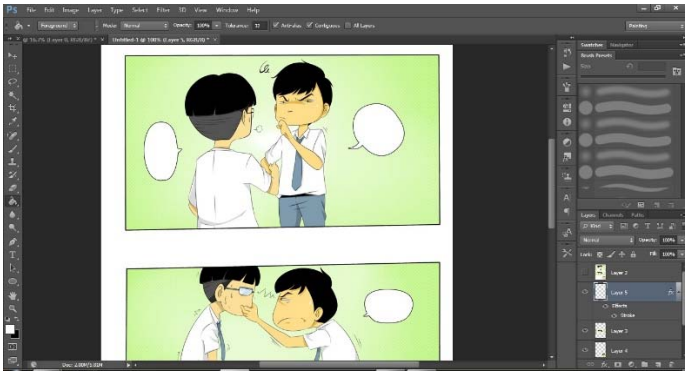


(Gambar IV.4) Proses Pewarnaan pada Illustrasi

Sumber : Dokumentasi Pribadi (23/5/2017)

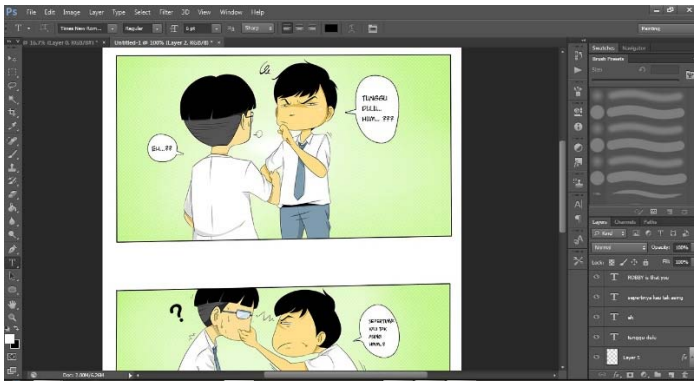
Proses pewarnaan atau *coloring* dilakukan menggunakan aplikasi yang sama yaitu *paint tool SAI* pewarnaan pada gambar dilakukan seperti pewarnaan pada kulit, rambut *background*, dan pakaian.

C. *Layout*



(Gambar IV.5) Proses *layout* dan pemberian balon teks pada Illustrasi

Sumber : Dokumentasi Pribadi (23/5/2017)



(Gambar IV.6) Proses pemberian teks dialog

Sumber : Dokumentasi Pribadi (23/5/2017)

Proses penentuan tata letak illustrasi dilakukan untuk menyesuai proses arah baca pada halaman *webtoon* yang dilakukan secara vertikal kearah bawah kemudian pada teks dialog dibaca dari arah kiri ke kanan, proses *layouting* ini dilakukan menggunakan *adobe photoshop CS 6*, dengan format ukuran 700 x 1000 *pixel* resolusi 300 *dpi.*

IV.1.3 Paska Produksi

Paska produksi menjadi sebuah hasil setelah melalui tahapan-tahapan yang telah dibahas sebelumnya dari hasil proses tersebut, menjadi sebuah karya *webtoon* yang siap untuk dipublikasikan kepada masyarakat, hasil dari paska produksi ini menyesuaikan pada semua proses sebelumnya seperti cerita, hingga sketsa.



(Gambar IV.7) Hasil Praproduksi

Sumber : Dokumentasi Pribadi (11/6/2017)



(Gambar IV.8) Hasil Praproduksi

Sumber : Dokumentasi Pribadi (11/6/2017)

Pada Paska poduksi ini dihasilkan sebuah karya *webtoon* dengan ukuran 700 x 1000 pixel (8,5 x 6 cm), dengan resolusi 300 dpi (*dots per inchi*), dengan format karya (.JPEG), dengan kapasitas kurang lebih 2 mb.

IV.2 Konsep Media dan desain

IV.2.1 Media Utama

Dalam perancangan *webtoon* itu sendiri memiliki alur cerita yang disesuaikan berdasarkan isi cerita yang akan dibuat ataupun informasi yang akan disampaikan seperti, status kukang saat ini yang sudah hampir punah, bagaimana cara perawatan kukang yang baik, serta bagaimana cara menyelamatkan kukang akibat perdagangan, kemudian pada illustrasipun mengikuti gaya ilustrasi pada karakter-karakter yang sudah ada sebelumnya untuk dijadikan sebagai sebuah refrensi, seperti pada gambar ilustrasi *manga* / komik jepang, dan gaya ilustrasi pada karakter *webtoon* itu sendiri.



(Gambar IV.9) Gaya Ilustrasi pada media utama

Sumber : Dokumentasi Pribadi (11/6/2017)

IV.2.2 Media Pendukung

Pada media pendukung melakukan proses teknik perancangan yang sama hal nya seperti pada media utama namun dalam penetapan tata letak yang lebih detail serta beberapa informasi yang lebih kompleks mengenai

kukang pada beberapa media, sedangkan media lainnya sebagai bentuk publikasi mengenai media utama yang akan disajikan.

IV.2.2.1 Stiker

Media striker dalam perancangan ini terbagi atas dua jenis stiker yang pertama merupakan striker LINE sedangkan yang kedua adalah stiker pada cetak kertas, kedua stiker tersebut dirancang sebagai bentuk publikasi mengenai media utama, adapun stiker dalam perancangan ini adalah sebagai berikut:

A. Stiker LINE

Striker LINE merupakan bentuk Stiker yang sering digunakan sebagai suatu ekspresi seseorang yang diwakilkan melalui sebuah gambar ilustrasi pada sebuah obrolan melalui media sosial LINE, stiker LINE ini berfungsi sebagai bentuk publikasi untuk media utama agar media utama dapat dibaca oleh banyak masyarakat khususnya pelajar menengah atas.



(Gambar IV.10) Media pendukung stiker LINE

Sumber : Dokumentasi Pribadi (6/6/2017)

Format media

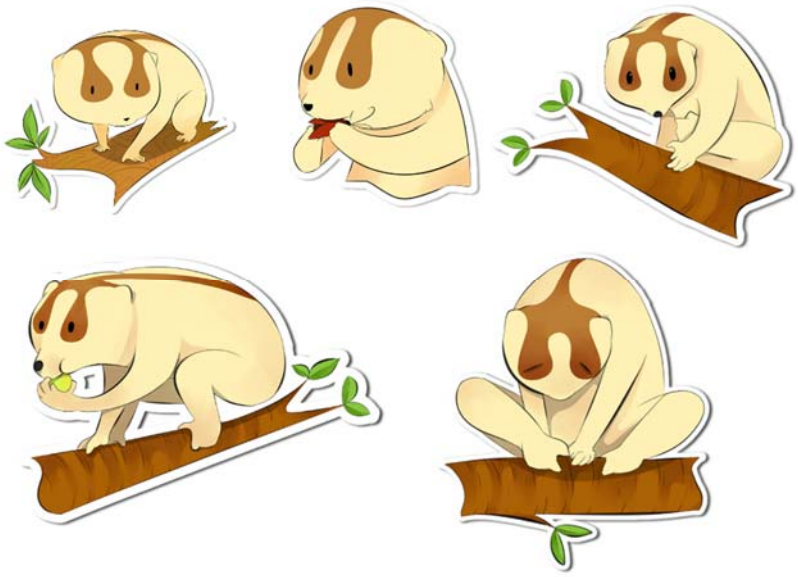
Ukuran : 250 x 250 pixel (resolusi :72 dpi)

Material : Non material (digital format .PNG)

Teknik Produksi : *Digital painting*

B. Stiker Cetak

Stiker cetak merupakan bentuk stiker pada umumnya yang di cetak menggunakan kertas stiker kemudian di potong sesuai bentuk gambar, striker ini memiliki fungsi yang sama pada stiker LINE hanya saja tidak digunakan dalam obrolan sosial media.



(Gambar IV.11) Media pendukung stiker cetak

Sumber : Dokumentasi Pribadi (6/6/2017)

Format media

Ukuran : A4 (210 x 297 cm)

Material : Kertas Stiker HVS dengan laminasi

Teknik Produksi : Cetak *offsite*

IV.2.2.2 Poster Cetak

Media poster merupakan jenis media publikasi yang lain, fungsi poster ini sendiri sebagai bentuk publikasi serta bentuk pencaria perhatian *audience* agar dengan media poster ini dapat menginformasikan sebuah cerita *webtoon* mengenai kukang.



(Gambar IV.12) Media pendukung Poster

Sumber : Dokumentasi Pribadi (6/6/2017)

Format media

Ukuran : A3 (297 x 420 cm)

Material : Kertas Akashia

Teknik Produksi : Cetak *offsite*

D. Infografis

Media infografis ini merupakan media yang berisikan mengenai informasi mengenai kukang secara kompleks, media infografis ini berfungsi sebagai bentuk edukasi kepada masyrakat khususnya pelajar menengah atas agar lebih dapat memahami mengenai kukang itu sendiri, dalam infografis ini sendiri memberikan sebuah informasi berupa pemahaman kukang secara umum seperti definisi kukang itu sendiri hingga status kukang dalam perlindungan undang-undang dan ada pula informasi mengenai kontak yang dapat dihubungi apabila masyarakat



(Gambar IV.13) Media pendukung Infografis

Sumber : Dokumentasi Pribadi (6/6/2017)

Format media

Ukuran : A3 (297 x 420 cm)

Material : Kertas Akashia

Teknik Produksi : Cetak *offsite*

E. Media Pin

Media pin ini merupakan bentuk media pendukung yang dapat digunakan dimana saja, media ini berfungsi sebagai bentuk cindramata dan sebuah bentuk dukungan untuk keikutsertaan masyarakat untuk tetap menjaga hutan dan melestarikan kukang.



(Gambar IV.14) Media pendukung Pin

Sumber : Dokumentasi Pribadi (6/6/2017)

Format media

Ukuran : 4 x 4 cm

Material : Pin pelastik + laminasi

Teknik Produksi : *Digital Printing* dan *Pressing*

F. Poster Digital

Media poster digital merupakan media informasi berupa poster yang dikemas secara digital dan dipublikasi melalui media sosial seperti Instragram, dan Facebook fungsi media ini sebagai bentuk publikasi mengenai media utama, seperti halnya jadwal media utama yang akan di

publikasikan, sehingga melalui media poster digital ini diharapkan dapat menarik perhatian dan rasa penasaran masyarakat akan media utama yang akan di *Upload* melalui aplikasi LINE *webtoon.*



(Gambar IV.15) Media pendukung Poster Digital

Sumber : Dokumentasi Pribadi (6/6/2017)

Format media

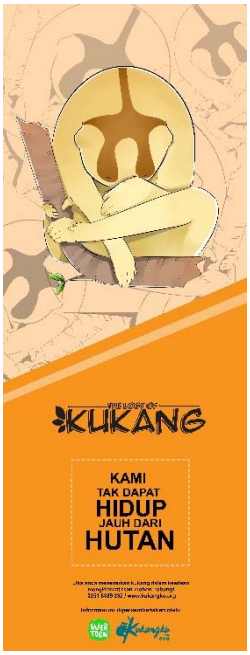
Ukuran : A4 (210 x 297 cm)

Material : Non material (digital format .JPEG)

Teknik Produksi : *Digital Painting*

G. X-Banner

Media ini berfunsi sebagai bentuk penyampaian informasi melalui *tagline* yang bertuliskan,”Kami tak dapat hidup jauh dari hutan” yang diartikan sebagai kukang yang tidak bisa hidup jauh di luar hutan , kemudian pada gambar ilustrasi yang dapat memperkenalkan karater kukang pada *webtoon*



(Gambar IV.16) Media pendukung X-banner

Sumber : Dokumentasi Pribadi (6/6/2017)

Format media

Ukuran : 60 x 160 cm

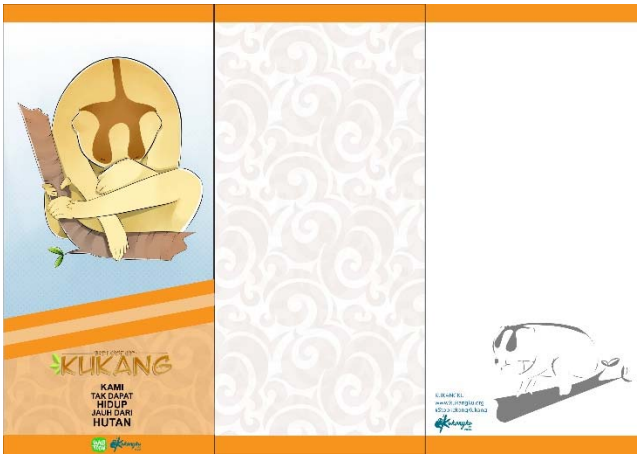
Material : Kertas jerman

Teknik Produksi : *Digital Printing*

H. Brosur

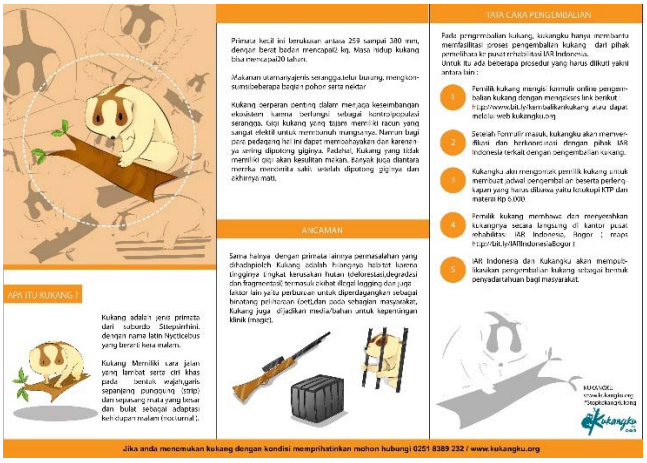
Media brosur berfungsi sebagai media informasi dimana dalam media tersebut terdapat informasi menganai tata cara pengembalian kukang dengan benar dan adapun bebrapa informasi umum mengenai kukang, serta adapula berbagai informasi lain yang terdapat dalam brosur tersebut seperti

pengertian atau definisi umum tentang kukang hingga kontak yang dapat dihubungi untuk pertanyaan ataupun pengembalian kukang itu sendiri.



(Gambar IV.17) Media pendukung brosur cover

Sumber : Dokumentasi Pribadi (6/6/2017)



(Gambar IV.18) Media pendukung Brosur tampak belakang

Sumber : Dokumentasi Pribadi (6/6/2017)

Format media

Ukuran : A4 (210 x 297 mm)

Material : Kertas *ArtPaper* 120 gram

Teknik Produksi : *Digital Printing*

I. Kaos

Pada media kaos tak jauh berbeda dengan media x-banner media kaos ini menjadi sarana dalam penginformasia kukang melalui *tagline* serta pengenalan karakater kukang dalam *webtoon*, namun dari segi fungsi kaos dianggap menjadi media yang efektif dalam media informasi sebab kaos yang merupakan kebutuhan sekunder sehingga dapat digunakan sehari-hari.



(Gambar IV.19) Media pendukung Kaos

Sumber : Dokumentasi Pribadi (6/6/2017)

Format media

Ukuran : *All size*

Material : *Combat* 30

Teknik Produksi : Sablon