BAB IV MEDIA DAN TEKNIS PRODUKSI

IV.1 Teknis Produksi

Untuk memasuki tahap teknis produksi dari media informasi ini, ada beberapa tahap yang harus dilaksanakan. Tahap pertama adalah dengan mempersiapkan berbagai alat yang akan digunakan seperti *hardware* dan *software* dalam pembuatan media informasi ini.

IV.1.1 Perangkat Produksi

a. *Hardware*

Salah satu perangkat yang dipakai dalam pembuatan media informasi ini adalah komputer, komputer yang dipakai memiliki spesifikasi sebagai berikut :

Processor : Intel(R) Core(TM) i5-4670 CPU @ 3.40GHz (4CPUs)
Motherboard : Gigabyte Technology Co., Ltd
Memory : 8192MB RAM
VGA : NVIDIA GeForce GTX 750 4GB
OS : Windows 7 Ultimate 64-bit

Selain komputer, perangkat utama yang digunakan adalah *pen tablet* Wacom Intuos, yang digunakan untuk membuat ilustrasi yang ada di dalam komik.

b. *Software*

Software atau perangkat lunak yang digunakan dalam proses produksi adalah Clip Studio Paint Pro. *Software* ini digunakan pada saat digitalisasi sketsa, sehingga memudahkan saat akan melakukan proses *toning* atau pengaplikasian *screentone* pada gambar.

IV.2 Pra Produksi

Sebelum memasuki tahap produksi, ada beberapa tahap yang perlu dilalui, agar pesan yang terdapat dalam media informasi ini dapat diterima dengan baik oleh khalayak sasaran. Tahap – tahap tersebut adalah :

a. Pengumpulan Data

Pada tahap ini, hal yang dilakukan adalah mengumpulkan data yang berkaitan dengan pesan yang akan disampaikan kepada khalayak sasaran. Data didapat dari hasil observasi, buku, jurnal, dan juga internet. Setelah data tersebut didapat, data akan dipilah kedalam berbagai poin, dengan tujuan agar pesan yang akan disampaikan kepada khalayak sasaran dapat tersampaikan dengan baik.

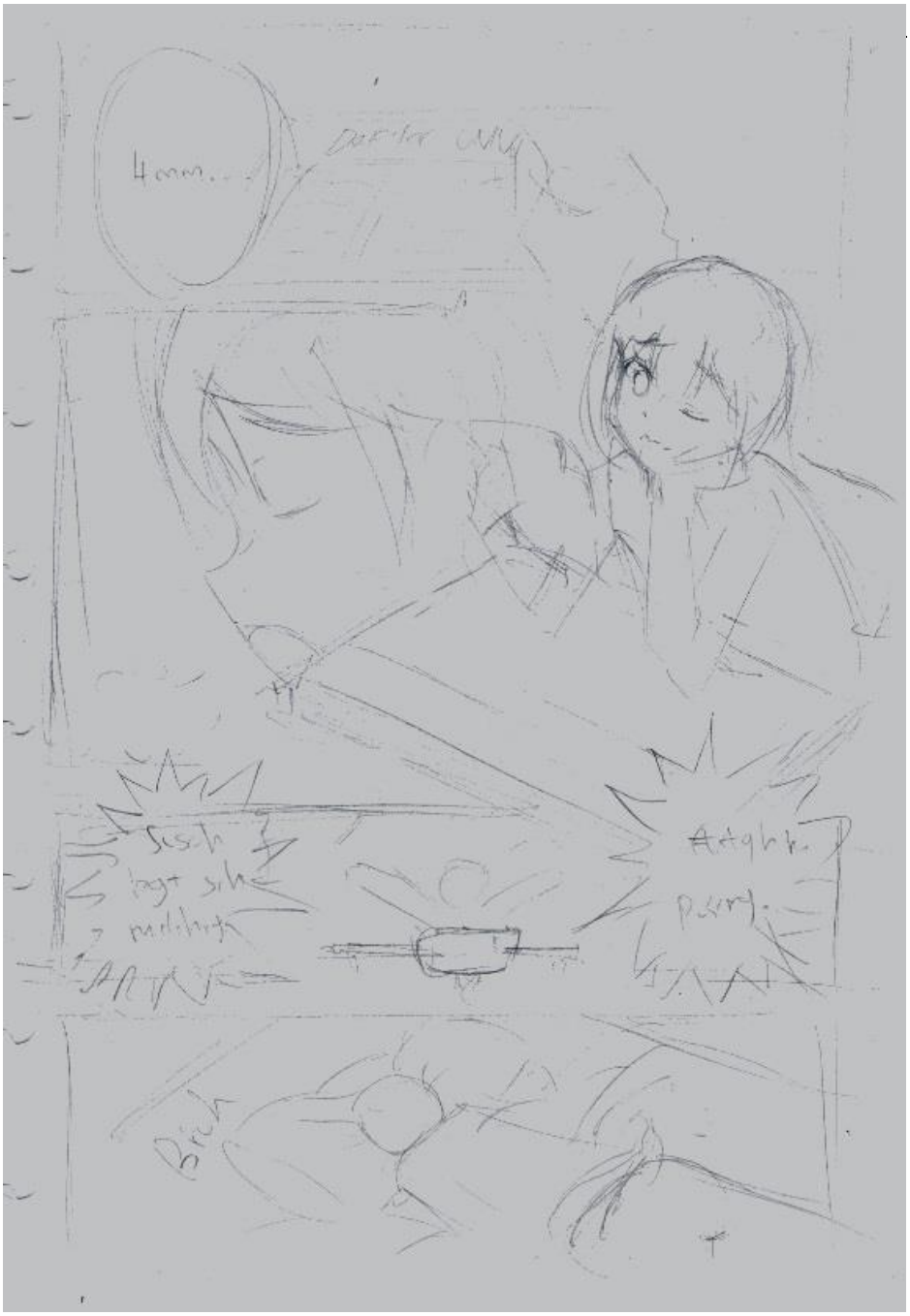
b. Pemilihan Media Utama

Setelah data didapatkan, hal yang selanjutnya dilakukan adalah menentukan media utama yang akan digunakan sebagai media utama dalam menyampaikan pesan kepada khalayak sasaran. Media utama juga dipilih dengan mempertimbangkan hal apa yang mudah diakses dan menarik bagi khalayak sasaran. Komik dipilih sebagai media utama karena harganya yang terjangkau oleh khalayak sasaran, dan juga karena dengan komik, pesan akan lebih mudah disampaikan kepada khalayak karena penggunaan bahasa di dalam komik yang cenderung tidak kaku dan karena komik memiliki visual yang dapat mendukung pesan agar lebih mudah dipahami.

IV.3 Produksi

Pada tahap ini, hal yang pertama dilakukan adalah dengan membuat sketsa kasar dari *storyline* yang ada. Pembuatan sketsa dilakukan, karena apabila terjadi perubahan pada hasil sketsa, tidak akan sesulit apabila dibandingkan dengan perubahan yang dilakukan apabila sudah masuk tahap digitalisasi. Berikut ini adalah contoh dari *storyline* untuk halaman 1 ;

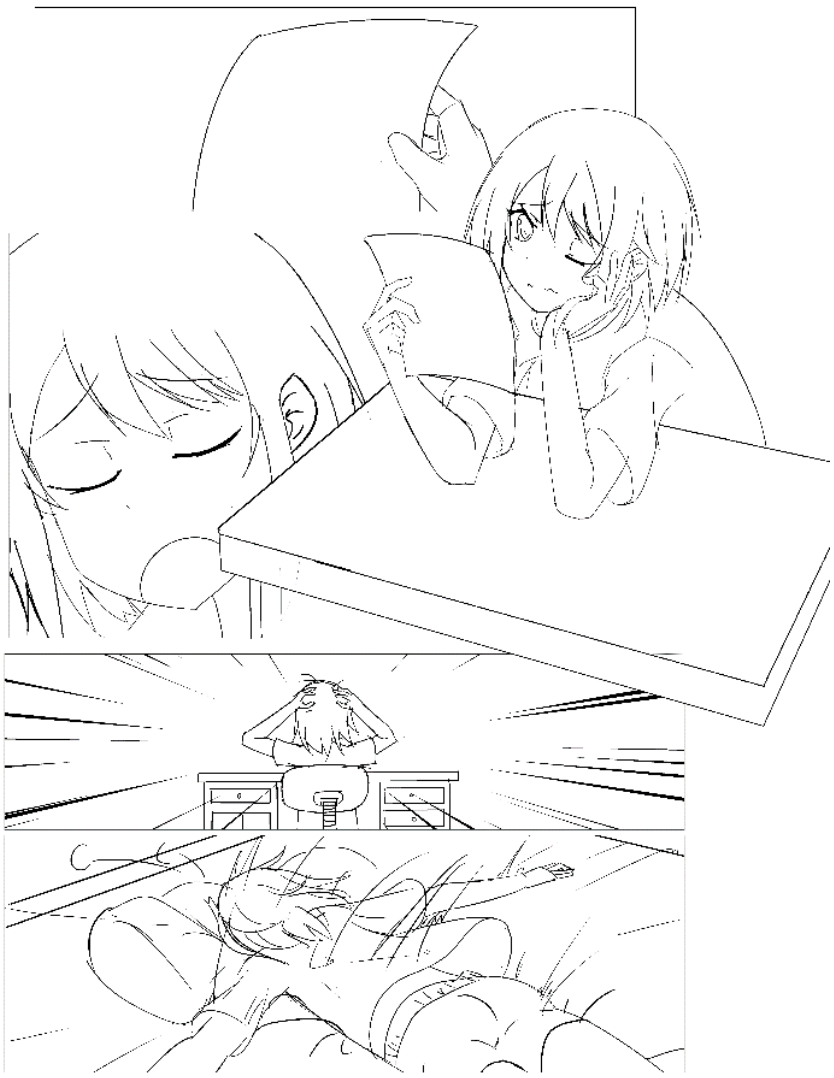
Storyline : "Annisa sedang kebingungan karena ia harus menyerahkan lembaran rencana untuk memilih universitas yang akan dituju. Ia berteriak karena frustasi dan kemudian ia melemparkan badannya ke tempat tidurnya". Berikut ini merupakan sketsa dari *storyline* diatas :



Gambar IV. 1 Sketsa untuk halaman 1
Sumber : Dokumen Pribadi

Setelah sketsa selesai, sketsa akan menjadi referensi saat memulai proses menggambar di komputer. Pada tahap ini, gambar yang ada pada sketsa masih bisa berubah sesuai dengan kebutuhan.

Berikut ini merupakan hasil dari penggambaran ulang yang dilakukan di komputer.



Gambar IV. 2 Hasil Digitalisasi Sketsa
Sumber : Dokumen Pribadi

Pada tahap ini, gambar bisa dibuat dengan teknik *tracing* atau menjiplak dari sketsa yang telah ada, ataupun menggunakan sktesa sebagai acuan saat menggambar kembali. Cara yang digunakan di halaman ini adalah dengan menggunakan sketsa sebagai acuan, karena dengan begitu, tidak akan terlalu terkekang oleh gambar yang telah ada di sketsa.

Setelah gambar selesai, maka gambar akan diberikan *screentone* yang berguna

untuk memberikan warna ataupun bayangan pada gambar. Berikut ini adalah gambar yang telah diberikan *screentone.*



Gambar IV. 3 Gambar yang telah diberi *screentone*
Sumber : Dokumen Pribadi

Setelah diberikan *screentone*, gambar bisa diberikan bayangan kembali dengan

menggunakan *tool brush* ataupun *pen* yang ada pada Clip Studio Paint Pro untuk menambah dimensi ataupun volume pada gambar. Berikut ini adalah gambar yang telah diberikan bayangan.



Gambar IV. 4 Gambar yang telah diberi bayangan
Sumber : Dokumen Pribadi

Setelah itu, gambar diberikan balon kata dan dialog serta *onomatopoeia* atau kata

yang memberikan efek seolah pembacanya mendengar bunyi yang sesuai dengan objek yang direpresentasikannya, untuk memperjelas adegan yang ada pada halaman tersebut. Berikut adalah gambar yang telah diberi balon kata dan dialog serta *onomatopoeia.*



Gambar IV. 5 Gambar yang telah diberi balon kata, dialog dan *onomatopoeia*
Sumber : Dokumen Pribadi

Onomatopoeia pada halaman ini bisa dilihat pada tulisan “Bruk” saat karakter melemparkan badannya ke tempat tidur. Tulisan ini merepresentasikan suara yang tercipta saat seseorang melemparkan badan mereka ke tempat tidur.

IV.4 Media Pendukung

Media pendukung dibuat dengan tujuan membantu menyebarkan informasi mengenai media utama ataupun mengingatkan kembali para pembaca mengenai media informasi ini. Media pendukung yang dibuat untuk media informasi ini adalah sebagai berikut.

a. Poster

Poster digunakan sebagai salah satu media promosi untuk menarik perhatian dari khalayak sasaran. Poster berisi informasi mengenai tanggal terbit, lokasi penjualan, dan sinopsis dari cerita. Poster akan dipasang di tempat yang dekat ataupun sering dikunjungi oleh khalayak sasaran, seperti mading sekolah, pusat perbelanjaan, dan area sekitar lokasi penjualan.



Gambar IV. 6 Poster
Sumber : Dokumen Pribadi

Berikut spesifikasi dari poster yang akan dibuat :

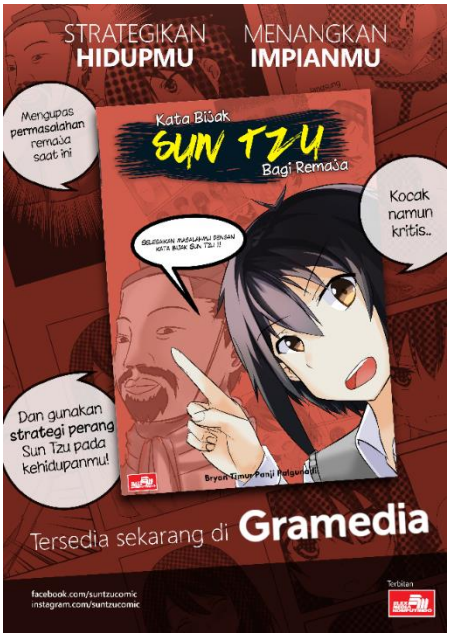
Ukuran : A3 (29,7 cm x 42 cm)

Teknik Cetak : *Digital Printing*

Material : *Art Paper* 150 gsm

b. *Flyer*

Flyer merupakan media promosi yang digunakan di saat hari perilisan komik dan di hari – hari sebelumnya. *Flyer* dipilih karena ukurannya yang tidak begitu besar, namun dapat menampun informasi yang sama dengan poster. Karena ukurannya yang tidak begitu besar, maka *flyer* ini dapat di distribusikan ke angkutan umum yang merupakan salah satu alat transportasi yang paling sering digunakan oleh khalayak sasaran, ataupun didistribusikan secara langsung kepada khalayak sasaran.



Gambar IV. 7 *Flyer*
Sumber : Dokumen Pribadi

Berikut spesifikasi dari *flyer* yang akan dibuat :

Ukuran Gambar : A5 (14,8 cm x 21 cm)
Teknik Cetak : *Digital Printing*
Material : *Art Paper* 150 gsm

c. *X-Banner*

X-banner digunakan sebagai salah satu media promosi di saat hari perilisan komik. Media ini dipakai karena dapat berdiri di bidang datar apapun, dan tidak mebutuhkan bidang agar media ini menempel, sehingga memungkinkan media ini untuk diletakkan dimana saja, selama bidang tempat media ini berdiri datar.



Gambar IV. 8 *X-Banner*
Sumber : Dokumen Pribadi

Berikut spesifikasi dari *X-banner* yang akan dibuat :

Ukuran Gambar : 160 cm x 60 cm

Teknik Cetak : *Digital Printing*

Material : *Flexy Korea*

d. Stiker

Stiker digunakan sebagai media untuk mengingatkan kembali para pembaca. Stiker dipakai karena ukurannya yang kecil dan dapat ditempet dimana saja. Mengingat *gadget* seperti *smartphone* menjadi sesuatu yang selalu dibawa oleh kebanyakan orang, media ini dapat menjadi media promosi gratis apabila ditempelkan pada *gadget* yang dimiliki oleh pembeli.



Gambar IV. 9 Stiker 1
Sumber : Dokumen Pribadi

Berikut spesifikasi dari stiker yang akan dibuat :

Ukuran : Variatif

Teknik Cetak : *Digital Printing*

Material : *Vinyl*

e. Pin

Pin digunakan juga sebagai media pengingat dan media promosi gratis. Ukurannya yang kecil, membuatnya mudah dibawa kemana-mana. Pin juga dapat dipasang di berbagai hal yang sering dibawa oleh khalayak sasaran, seperti jaket dan tas.



Gambar IV. 10 Pin 1
Sumber : Dokumen Pribadi

Berikut spesifikasi dari pin yang akan dibuat :

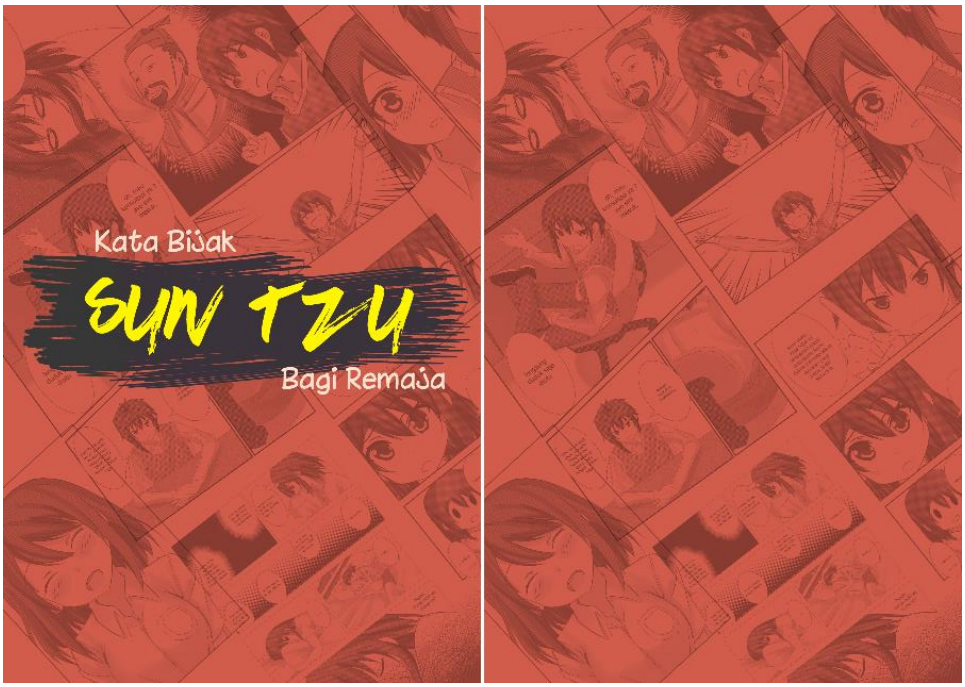
Ukuran : 6 cm x 6 cm

Teknik Cetak : *Digital Printing*

Material : Plastik

f. *Notebook*

Notebook digunakan sebagai media pengingat dan promosi gratis. Media ini dipilih mangingat para remaja yang sangat membutuhkan media untuk menulis ataupun untuk menggambar. *Notebook* dipilih, agar pada saat remaja mencari sesuatu untuk menulis ataupun menggambar dan memakai *notebook* ini, mereka akan selalu teringat akan komik Sun Tzu.



Gambar IV. 11 *Cover* depan dan belakang *notebook*
Sumber : Dokumen Pribadi

Berikut spesifikasi dari *notebook* yang akan dibuat :

Ukuran : A5 (14,8 cm x 21 cm)

Teknik Cetak : *Digital Printing*

Material : *Cover (Art Paper* 360 gsm), Isi (HVS)

g. Pembatas Buku

Pembatas buku juga dipakai sebagai media pengingat. Media ini dipilih karena selain bisa dipakai untuk menandai halaman komik terakhir yang mereka baca, pembatas buku bisa mereka gunakan juga untuk buku yang lainnya, sehingga walaupun khalayak sasaran membaca buku yang lain, mereka masih dapat teringat akan komik ini.



Gambar IV. 12 Pembatas Buku
Sumber : Dokumen Pribadi

Berikut spesifikasi dari *bookmark* yang akan dibuat :

Ukuran : 10 cm x 5 cm

Teknik Cetak : *Digital Printing*

Material : *Art Paper* 260gsm

h. *LINE Sticker*

LINE merupakan suatu aplikasi pesan yang sangat populer di kalangan remaja. Dengan peggunanya yang mencapai 90 juta orang pada tahun 2017, seperti yang diungkapkan oleh *Business Developer Manager LINE* Indonesia Inez Yorisya

Kemala (Antara, 2017). *Sticker LINE* merupakan suatu gambar yang terdapat pada aplikasi *LINE* yang sering digunakan oleh berbagai kalangan sebagai salah satu cara merespon terhadap suatu percakapan, dikarenakan gambarnya yang dapat merepresentasikan jawaban yang akan diberikan oleh pengguna. media ini dipilih karena hampir semua orang yang memiliki smartphone, akan memiliki aplikasi ini.



Gambar IV. 13 *Sticker Line*
Sumber : Dokumen Pribadi

Ukuran Gambar : 320px x 320px

Teknik Cetak : -

Material : -

i. *Standing Character*

Standing character adalah sebuah bidang yang bentuknya mengikuti bentuk karakter yang berada pada bidang tersebut. Media ini digunakan untuk menarik perhatian disaat hari penerbitan buku karena ukurannya yang sering kali sebesar orang dewasa, dan menunjukkan karakter ataupun sesuatu yang berhubungan dengan buku yang akan diterbitkan.



Gambar IV. 14 *Standing Character*
Sumber : Dokumen Pribadi

Ukuran Gambar :

Panji : 180 cm x 65 cm || Annisa : 165 cm x 70 cm (Gambar)

Panji : 190 cm x 90 cm || Annisa : 175 cm x 80 cm (Gambar + Balon kata)

Teknik Cetak : *Digital Printing*

Material : *Sticker Vinyl Glossy*, Styrofoam 5cm

Media ini dipilih karena selain dapat menarik perhatian, juga karena dapat menimbulkan kesan dekat dengan audiens, karena mereka dapat mengetahui setinggi apa karakter tersebut apabila mereka benar - benar ada di dunia nyata. Oleh karena itu ukurannya pun menyesuaikan dengan tinggi karakter tersebut.

j. Pulpen

Pulpen memiliki fungsi yang sama dengan notebook, yaitu berfungsi sebagai pengingat, selain fungsi utamanya sebagai alat tulis. Pulpen diberikan tali agar dapat disimpan di tempat selain tempat pensil, saku ataupun tas, sehingga akan memudahkan apabila akan mengambil pulpen.



Gambar IV. 15 Pulpen
Sumber : Dokumen Pribadi

Ukuran Gambar : 6 cm x 3 cm
Teknik Cetak : *Digital Printing*
Material : Stiker : Vynil, Pulpen : Plastik

k. *T-Shirt*

T-Shirt merupakan pakaian yang dapat dikenakan baik oleh pria maupun wanita. Diberi nama T-Shirt karena bentuk bajunya yang apabila dibentangkan akan membentuk huruf T. T-Shirt diberikan kepada pembeli komik secara gratis, dan dengan melakukan hal ini, maka hal ini bisa menjadi free advertising atau mengiklankan secara gratis karena desain T-Shirt yang membuat orang - orang yang melihatnya penasaran karena hanya berisikan judul dan kata bijak Sun Tzu.



Gambar IV. 16 *T-Shirt*
Sumber : Dokumen Pribadi

Ukuran Gambar : A3 (29,7 cm x 42 cm)
Teknik Cetak : *Digital Printing*
Material : Katun

l. Gantungan Kunci

Gantungan kunci merupakan suatu hiasan yang dapat menggantung ke suatu objek. Media ini dipilih karena sebagian besar khalayak sasaran sudah menggunakan

sepeda motor untuk bepergian ke sekolah, sehingga media ini dapat mereka gantungkan di kunci sepeda motor mereka.



Gambar IV. 17 Gantungan Kunci
Sumber : Dokumen Pribadi

Ukuran Gambar : 5 cm x 8 cm & 5 cm x 5cm
Teknik Cetak : *Digital Printing*
Material : Akrilik

m. *Paperbag*

Paperbag digunakan sebagai tempat penyimpanan merchandise yang akan didapatkan pembeli. Dengan desain yang mengandung elemen visual dari media utama, maka paperbag juga dapat berfungsi sebagai media promosi.

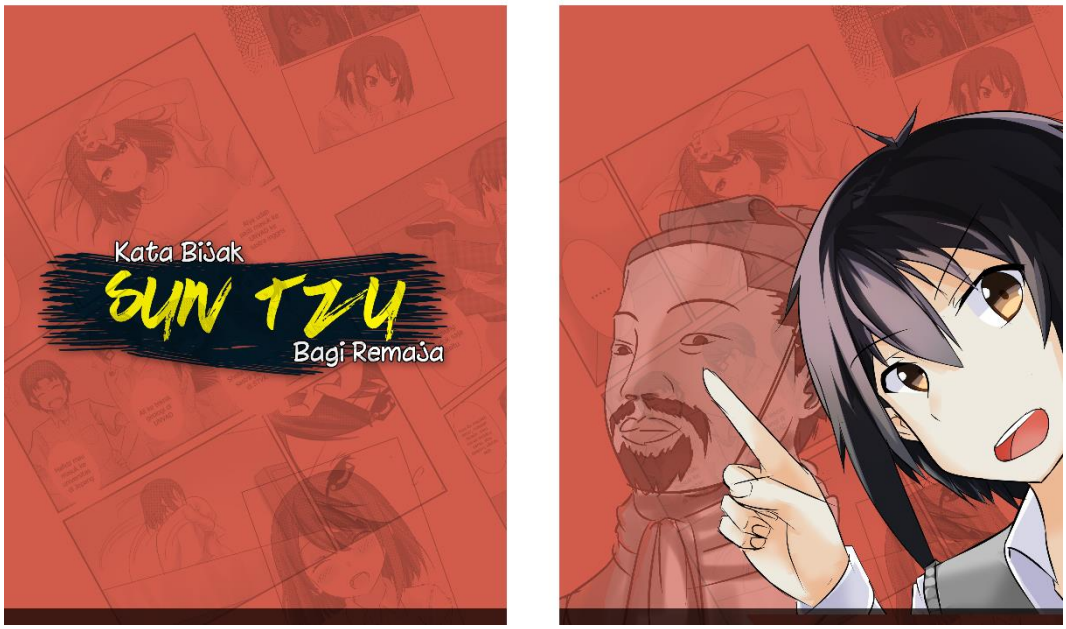


Gambar IV. 18 *Paperbag*
Sumber : Dokumen Pribadi

Ukuran Gambar : 30 cm x 25 cm x 15 cm
Teknik Cetak : *Digital Printing*
Material : *Artpaper* 260 gsm

n. *Flag chain*

Flag chain digunakan sebagai dekorasi saat penjualan buku. Media ini dipilih karena dapat berfungsi juga sebagai media promosi selain fungsi utamanya sebagai dekorasi



Gambar IV. 19 *Flag Chain*
Sumber : Dokumen Pribadi

Ukuran Gambar	: 25 cm x 20 cm
Teknik Cetak	: *Digital Printing*
Material	: *Artpaper*