BAB IV MEDIA DAN TEKNIS PRODUKSI

IV.1 Media Utama

Dalam perancangan media informasi praktikan menggunakan media utama buku komik strip tentang sehat ala *Rasulullah* saw dengan ukuran 22cm x 17.1cm dengan mempertimbangkan kenyamananan pembacaan informasi dengan mudah sehingga informasi yang disampaikan dapat mudah dan jelas keterbacaanya.

IV.1.1 Pra Produksi Media

Sebelum memulai perancangan media informasi praktikan melakukan beberapa tahapan yang harus dilakukan diantaranya :

a. Konsep

Sebelum melakukan rancangan media utama praktikan melakukan beberapa tahapan mulai dari pendalaman permaslahan atau materi pembahasan apa saja yang harus diangkat kedalam sebuah komik, didalam pendalaman permasalahan terdapat rangkaian proses seperti pendalaman materi pembahasan tentang sehat ala Rasullullah saw, pencarian sumber yang terpercaya dan kemudian mulai melakukan survey terhadap khalayak sasaran apa saja yang dekat dengan keseharian mereka dan korelasi antara materi permasalahan dan fakta di lapangan yang bersinggungan.

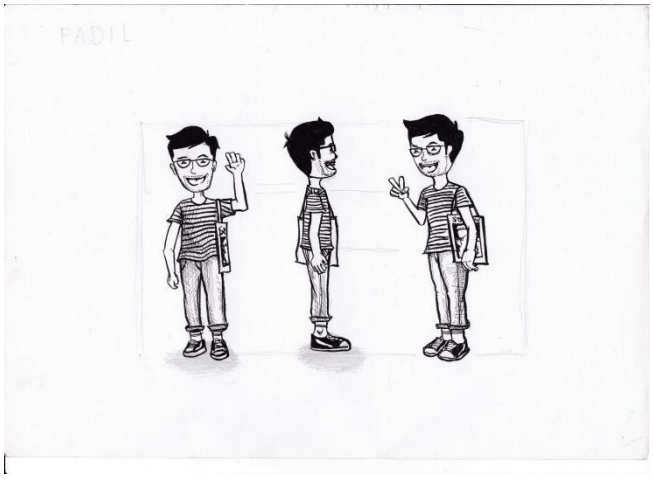
Setelah melakukan pendalaman permasalahan praktikan membuat beberapa kerangka cerita dan menyususnya menjadi sebuah cerita yang sesuai dengan fakta dan materi permasalahan yang bersinggungan tadi praktikan mencari apa saja yang membuat atau dapat menarik perhatian khalayak sasaran dengan media yang akan di buat nanti.

Proses selanjutnya adalah pendalaman atau pencarian studi visual, pendalaman studi visual yang dekat dengan keseharian khalayak sasaran juga berpengaruh pada hasil akhir penggambaran, karena pencarian item visual, gaya visual sangat berpengaruh pada proses ini.

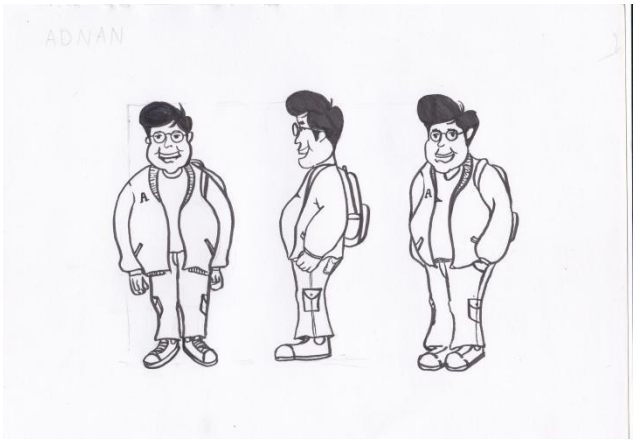
b. Produksi

Dalam tahapan produksi awal praktikan setelah melakukan pembentukan *outline* atau kerangka cerita dari isi komik, kerangka isi dari media utama komik ini di bentuk berdasarkan *hadist hadist* yang sahih dimana buku komik ini mengangkat pembahasan sehat ala *Rasulullah* saw, pemilihan *hadist* yang sesuai dengan tema telah disusun kemudian barulah praktikan membuat atau memgilustrasikan cerita yang terjadi di lapangan dengan fakta yang ada dan di hubungkan dengan *hadist* yang membahas permasalahan yang ada.

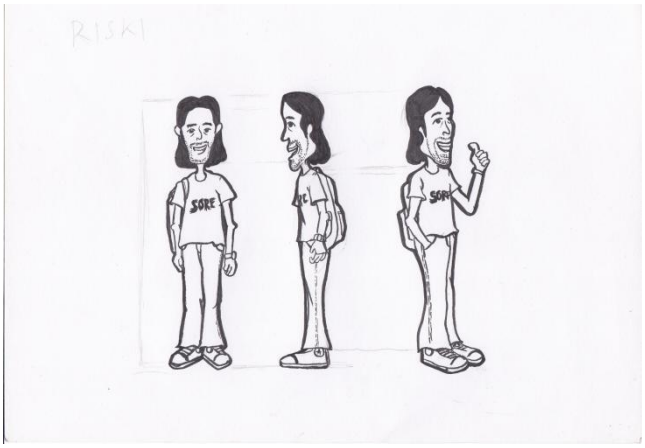
Dimulai dengan pembuatan sketsa pada karakter :



Gambar IV.1 karakter fadil Kampus *Life*
Sumber : Dokumen Pribadi



Gambar IV.2 karakter adnan Kampus *Life*
Sumber : Dokumen Pribadi



Gambar IV.3 Karakter riski Kampus *Life*
Sumber : Dokumen Pribadi

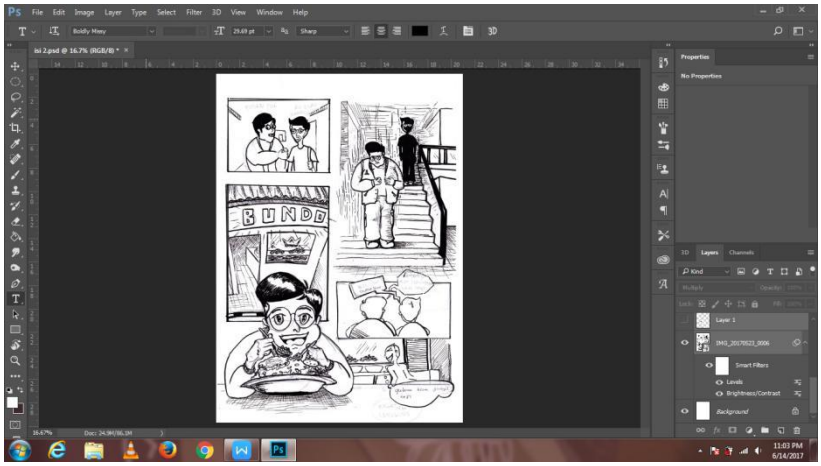
Tahap selanjutnya setelah pembuatan karakter pada cerita komik pembuatan sketsa dan *ingking* pada illustrasi yang sesuai dengan bersumber dasar cerita dari *hadist*.



Gambar IV.4 Proses Sketsa Dan I*nking* Kampus *Life*
Sumber : Dokumen Pribadi

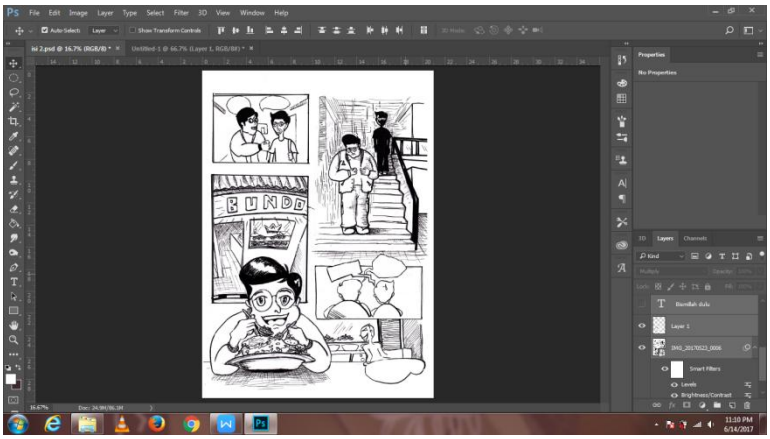
Proses *inking* merupakan proses penebalan sketsa dengan menggunakan tinta sehingga gambar sesuai dengan keinginan praktikan. Dengan pemberian detail detail pada proses *ingking* gambar yang sebelumnya hanya kasat berbentuk garis

garis pada sketsa di pertebal dan di perjelas. Selanjutnya setelah proses penebalan sketsa masuk pada proses digitalisasi dan coloring.



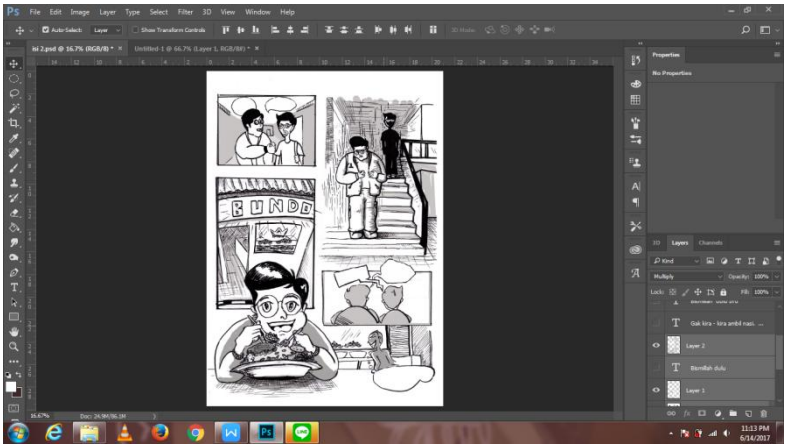
Gambar IV.5 *Scan* Kontras Kampus *Life*
Sumber : Dokumen Pribadi

Setelah memasukan gambar yang sudah di inking kemudian pengaturan pada gambar seperti level, brightnes dan contrast diatur agar penyeleksian warna outline dapat lebih mudah di lakuka.



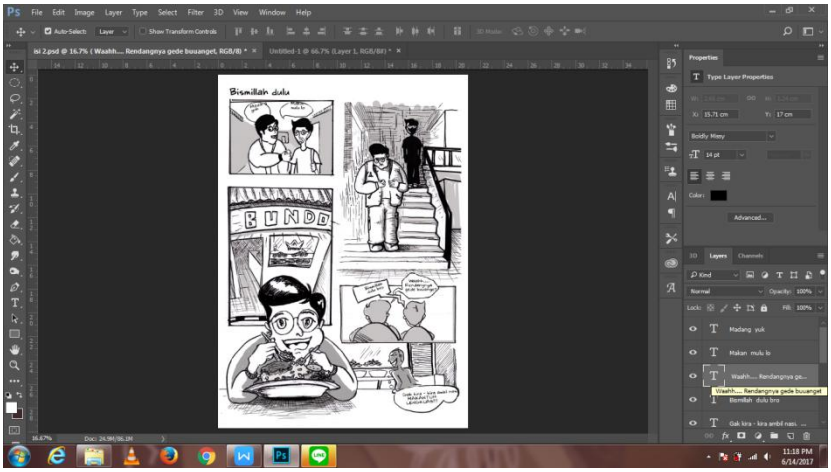
Gambar IV.6 Proses Penebalan Garis *panel* Kampus *Life*
Sumber : Dokumen Pribadi

Setelah proses tersebut penebalan garis panel dan pengilangan garis sketsa hasil *scan* dilakukan agar gambar *panel* dan *outline* terlihat lebih jelas.



Gambar IV.7 Proses Pemberian *Shading*
Sumber : Dokumen Pribadi

Masuk ke tahap selanjutnya yaitu tahap pemberian *shading* terhadap objek illustrasi dan memberikan *shading* sebagai penanda kedalaman terhadap objek yang telah dibuat.



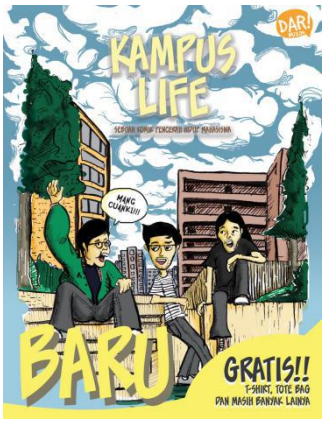
Gambar IV.8 Proses Pemberian Teks Dan Dialog
Sumber : Dokumen Pribadi

Tahap terakhir yaitu pemberian teks dan dialog pada illustrasi untuk memperjelas alur cerita dan perbincangan setiap karakter di dalam cerita yang sudah dibuat. Proses ini diulang dilakukan pada setiap halaman cerita dan illustasi yang telah di buat.

IV.2 Media Ppendukung

Poster

Poster di pergunakan sebagai media promosi dan di pergunakanya poster dikarenakan bisa memuat banyak informasi dalam satu media poster saja, untuk penempatanya sendiri *poster* ini kan di sebar ke beberapa lingkungan dekat toko buku, perpustakaan umum, dan beberapa titik universitas.



Gambar IV.9 P*oster* Kampus *Life*
Sumber : Dokumen Pribadi

Hanging Banner

Hanging banner dipergunakan untuk memanfaatkan tata ruang yang ada di toko pada saat mendekati launching dan sesudahnya hang banner akan menjadi salah satu media yang membuat prodak terlihat lebih menonjol dari pada yang lainya, di cetak dengan teknik print digital.



Gambar IV.10 *Hanging banner*
Sumber : Dokumen Pribadi

X-Banner

Banner ini di jadikan sebagai media pendukung untuk menyampaikan informasi yang mudah keterbacaanya, banner akan menjadi salah satu media yang membuat produk terlihat lebih menonjol dari pada yang lainya, di cetak dengan teknik *print digital.*



Gambar IV.11 Desain *X-Banner*
Sumber : Dokumen Pribadi

Wobler

Wobler merupakan sebuah media yang di pergunakan untuk display buku pada toko *wobler* ini dipasang menggantung pada rak-rak buku yang tersusun rapih untuk dapat menonjolkan produk pada susunan buku pada rak di toko buku, di cetak menggunakan teknik laser print dengan ukuran custom.



Gambar IV.12 *wobler*
Sumber : Dokumen Pribadi

Tshirt

Tshirt sebenarnya merupakan merchandise dari buku komik Kampus *Life* dari setiap pembelian buku komik tersebut akan mendapatkan merchandise selama persediaan terbatas, merchandise sebenarnya merupakan sebuah alat promosi bila sudah di pergunakan oleh para pembeli dari buku Kampus *Life*.



Gambar IV.13 *Tshirt*
Sumber : Dokumen Pribadi

Totebag

Totebag di pergunakan sebagai merchandise dari buku komik Kampus *Life* dari setiap pembelian buku komik tersebut akan mendapatkan merchandise selama persediaan terbatas, *merchandise* sebenarnya merupakan sebuah alat promosi bila sudah di pergunakan oleh para pembeli dari buku Kampus *Life*.



Gambar IV.14 *Totebag*
Sumber : Dokumen Pribadi

Notebook / journalbook

Penggunaan *Notebook* sebagai media pendukung dikarenakan mahasiswa dekat sekali dengan buku setiap belajar setiap dikelas dan dimanapun ketika butuh alat untuk menulis penggunaan notebook ini dirasa cocok dengan khalayak sasaran.



Gambar IV. 15 *notebook*/*journalbook* Kampus *Life*
Sumber : Dokumen Pribadi

Mug

Penggunaan mug sebagai merchandise dirasa cocok karena berdasarkan dari *consumer journey* media ini diperggunakan sebagai *merchandise* sekaligus promosi.



Gambar IV. 16 Mug Kampus *Life*
Sumber : Dokumen Pribadi

Sticker

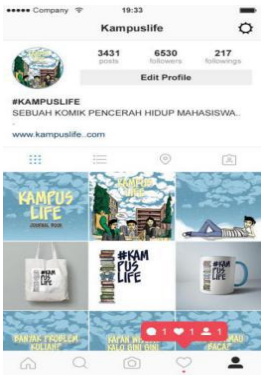
Sticker di pergunaakan di dalam media pendukung sebagai merchandise karena sticker mempunyai sifat sebagai media promosi jika di pergunakan sebagai *merchandise* dengan berukuran diameter 8 cm *print* laser pada baha *sticker vinyl*



Gambar IV. 17 sticker Kampus *Life*
Sumber : Dokumen Pribadi

Social Media

Mengingat khalayak sasaran merupakan mahasiswa yang mobilitasnya lumayan tinggi dan keseharianya yang tidak lepas dari *gadjet* penggunan *social media* sebagaai sumber informasi dan sekaligus promosi dinilai dapat menjadi media pendukung yang sesuai.



Gambar IV.18 social media Kampus *Life*
Sumber : Dokumen Pribadi