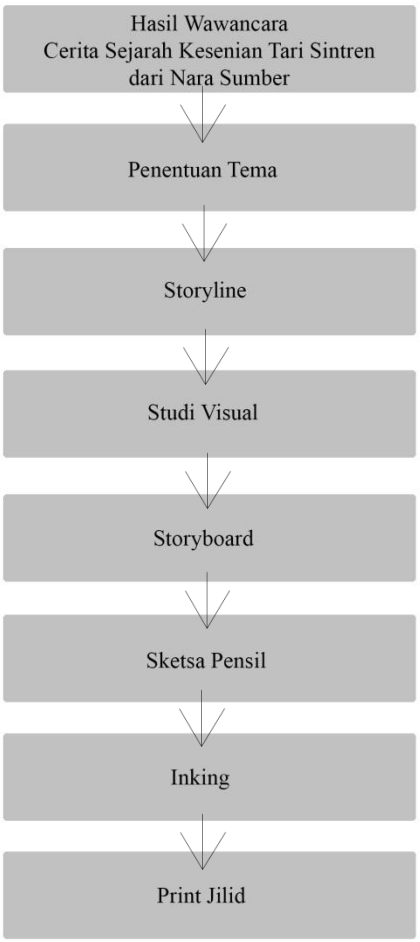
BAB IV TEKNIS PRODUKSI DAN APLIKASI MEDIA

IV. 1 Teknis Produksi

Dalam teknis produksi ini ada beberapa tahapan untuk memproduksi sebuah buku ilustrasi cerita sejarah kesenian tari Sintren dengan jenis cerita *Historical Fiction* diantaranya adalah pemilihan tema, *storyline*, studi visual, sketsa pensil, *inking*, jilid. Adapun tahapan dan teknik yang digunakan pada perancangan media buku ilustrasi cerita sejarah kesenian tari Sintren sebagai berikut.



Gambar IV.1 Diagram Pembuatan Buku Ilustrasi

Sumber: Dokumentasi Pribadi

Tahap pertama setelah selesai menyusun tema dan Sinopsis yang sudah ditentukan, maka tahap berikutnya adalah penyesuaian visual berdasarkan konsep yang ditetapkan yaitu menggunakan referensi ilustrasi pada salah satu artis Danny Banks dengan beberapa karyanya yang menggunakan gaya *drawing ink* menggambar menggunakan tinta dengan garis-garis tipis dan tebal. Adapun karyanya yang ditampilkan terdapat pada media Instagram dengan nama *dandraws96*.

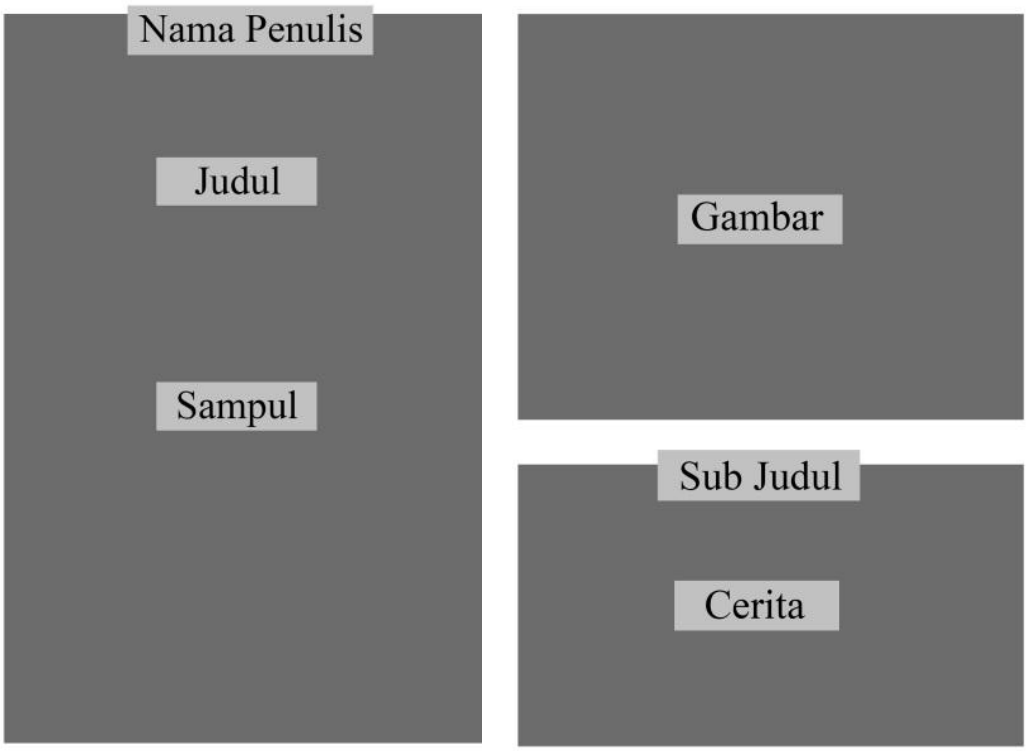


Gambar IV.2 Referensi Visual

Sumber: Dany Banks (Artist), Instagram:dandraws96

IV.2 Sketsa Buku Ilustrasi

Sketsa tampilan buku ilustrasi cerita sejarah kesenian tari Sintren mengacu pada konsep yang sudah ditentukan. Ukuran dan tata letak harus sudah ditentukan dan ditetapkan dengan baik agar gaya visual dan keterbacaan akan dengan mudah ditangkap oleh khalayak sasaran.



(a) (b)

Gambar IV.3 Sketsa Tata Letak Buku Ilustrasi

Sumber: Data Pribadi

IV.3 Perancangan Visual

Perancangan visual ditetapkan untuk mempermudah tahapan selanjutnya dengan merancang karakter dan elemen – elemen yang akan mempengaruhi makna dari setiap ilustrasinya.

IV.3.1 Perancangan Sampul Buku Ilustrasi

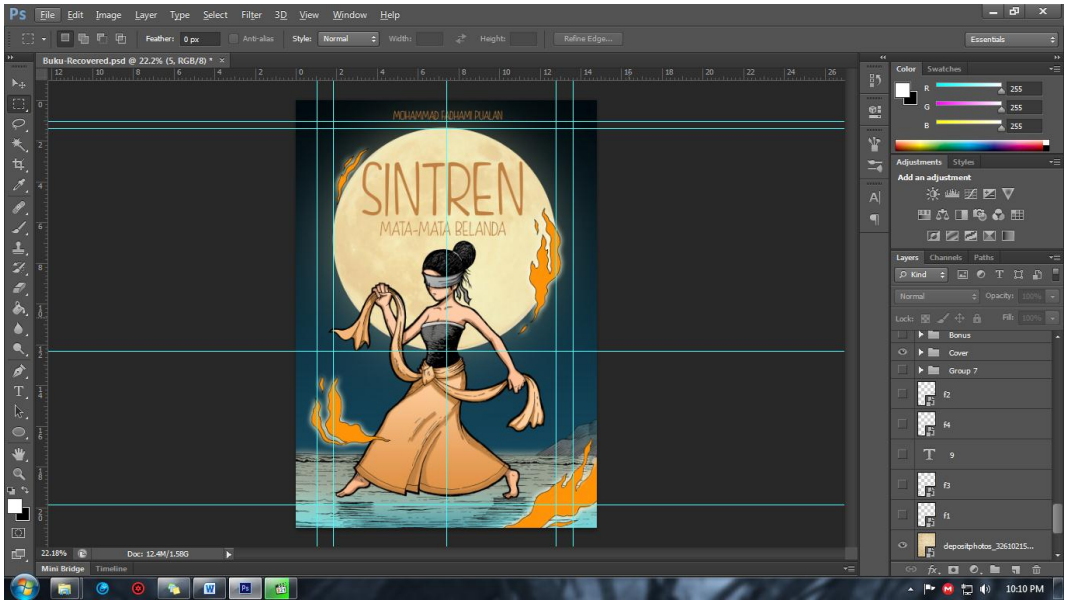
Setelah menyelesaikan tampilan sketsa buku ilustrasi cerita sejarah kesenian tari Sintren, maka tahap selanjutnya adalah menyelesaikan sketsa pensil sampul lalu dilanjutkan dengan proses pewarnaan dan *scanning*.



Gambar IV.4 Visual Sampul Buku Ilustrasi

Sumber: Data Pribadi

Setelah menyelesaikan visual sampul, maka langkah selanjutnya adalah menuliskan judul dan nama penulis pada sampul menggunakan font *FISHinger* pada *software Adobe Photoshop cs6*.



Gambar IV.5 Visual Sampul dan judul Buku

Sumber: Data Pribadi

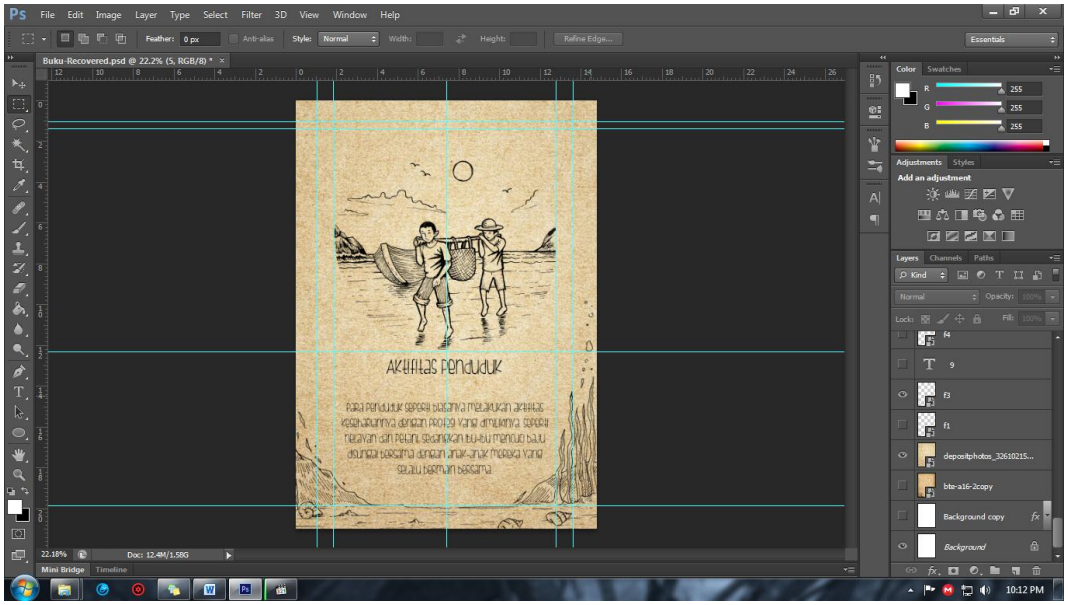
IV.3.2 Perancangan Isi Buku Ilustrasi

Setelah menyelesaikan sketsa visual dan penempatan judul dan nama penulis pada tampilan sampul yang dikerjakan di *software Adobe Photoshop cs6,* maka langkah selanjutnya adalah pembuatan sketsa visual dan isi cerita pada isi buku ilustrasi cerita sejarah kesenian tari Sintren.



Gambar IV.6 Sketsa Pensil Visual
Sumber: Data Pribadi

Setelah menyelesaikan sketsa visual yang telah ditetapkan maka sketsa tersebut masuk pada langkah pewarnaan dan penulisan isi cerita dengan melalui proses scanning dan editing pada *software Adobe Photoshop cs6.*



Gambar IV.7 Pewarnaan dan Tulisan

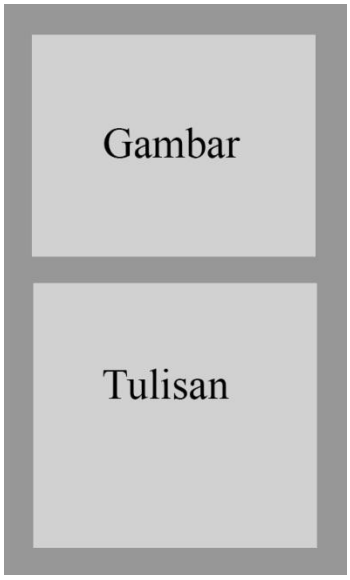
Sumber: Data Pribadi

IV.3.3 Perancangan *Ebook* Sebagai Media Pendukung

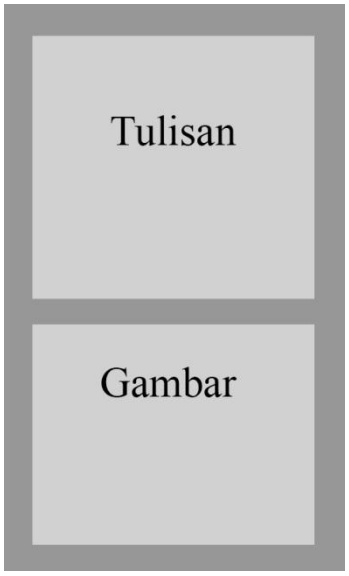
Perancanga *ebook* ini sama dengan perancangan media utama buku ilustrasi cerita sejarah kesenian tari Sintren yaitu penentuan tema, *storyline*, studi visual, *storyboard*, sketsa pensil, dan *inking*. Namun perbedaanya adalah teknis *ebook* tidak ada tahap pencetakan atau penjilidan. Adapun tahapan dan teknik yang digunakan pada perancangan media pendukung *ebook* cerita sejarah kesenian tari Sintren sebagai berikut.

IV.3.4 Sketsa Tata Letak *Ebook*

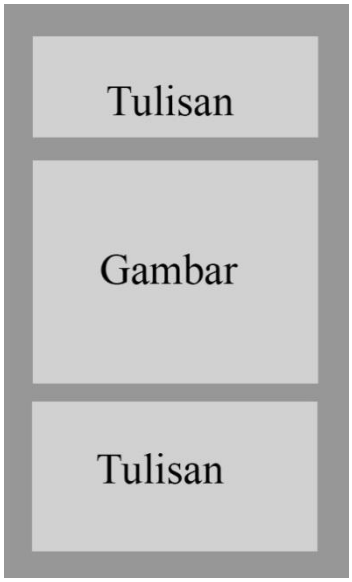
Sketsa tampilan *ebook* cerita sejarah kesenian tari Sintren mengacu pada konsep yang sudah ditentukan. Ukuran dan tata letak harus sudah ditentukan dan ditetapkan dengan baik agar gaya visual dan keterbacaan akan dengan mudah ditangkap oleh khalayak sasaran.



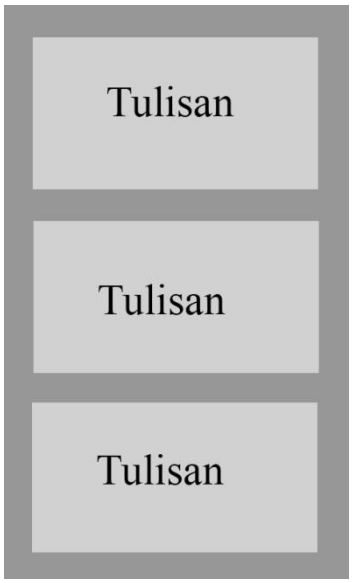
(a)



(b)



(c)



(d)

Gambar IV.8 Sketsa Tata Letak *Ebook*

Sumber: Data Pribadi

IV.3.5 Perancangan Sampul *Ebook*

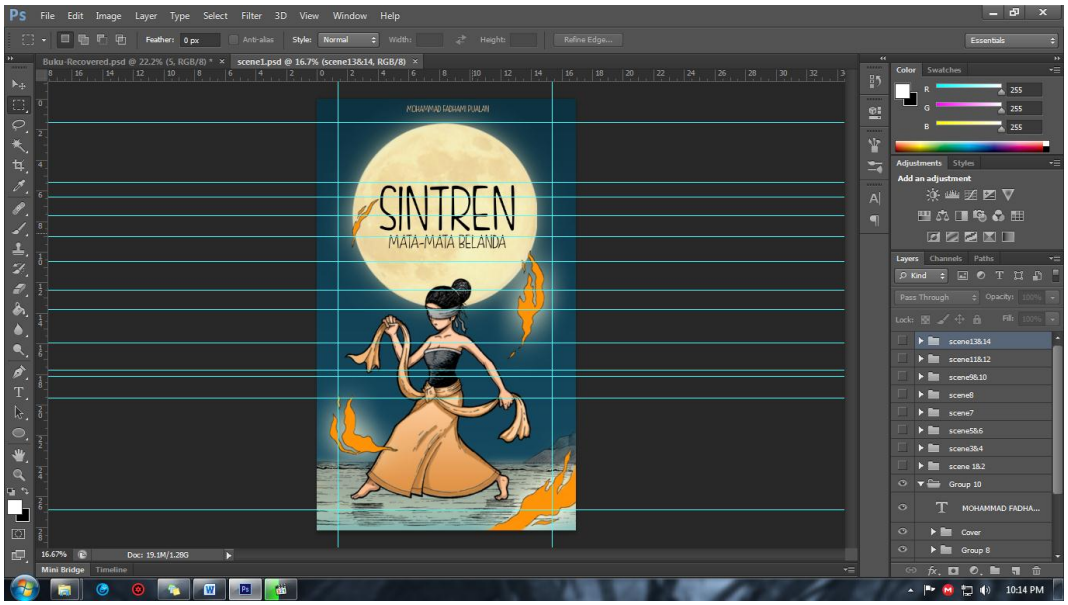
Setelah menyelesaikan tampilan sketsa buku ilustrasi cerita sejarah kesenian tari Sintren, maka tahap selanjutnya adalah menyelesaikan sketsa pensil sampul lalu dilanjutkan dengan proses pewarnaan dan *scanning*.



Gambar IV.9 Sketsa Visual Sampul *Ebook*

Sumber: Data Pribadi

Setelah menyelesaikan visual sampul, maka langkah selanjutnya adalah menuliskan judul dan nama penulis pada sampul menggunakan font *FISHinger* pada software *Adobe Photoshop cs6*.



Gambar IV.10 Pewarnaan Sampul *Ebook*

Sumber: Data Pribadi

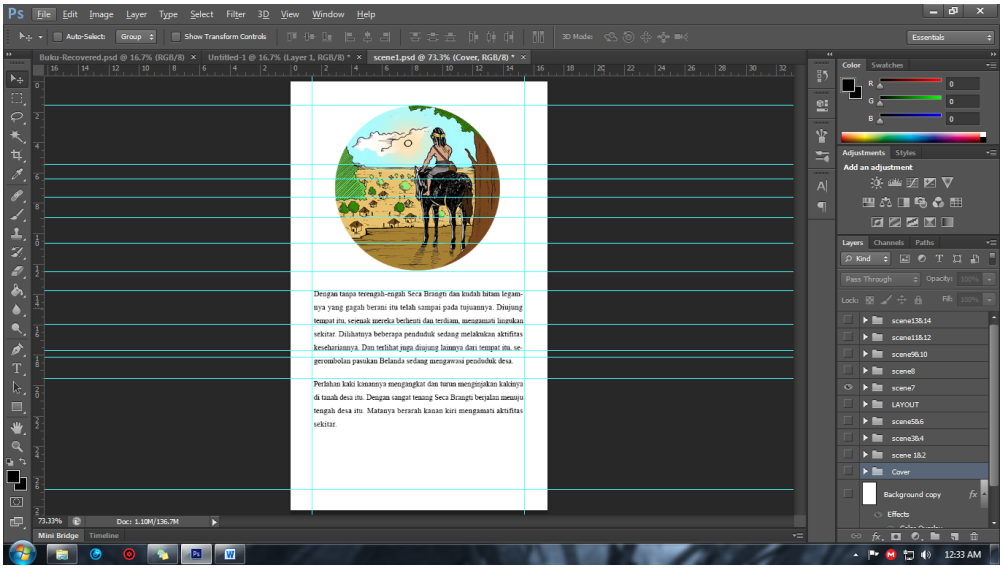
IV.3.6 Perancangan Isi *Ebook*

Setelah menyelesaikan sketsa visual dan penempatan judul dan nama penulis pada tampilan sampul yang dikerjakan di *software Adobe Photoshop cs6*, maka langkah selanjutnya adalah pembuatan sketsa visual dan isi cerita pada isi *ebook* cerita sejarah kesenian tari Sintren.



Gambar IV.11 Sketsa Pensil Visual
Sumber: Data Pribadi

Setelah menyelesaikan sketsa visual yang telah ditetapkan maka sketsa tersebut masuk pada langkah pewarnaan dan penulisan isi cerita sesuai tata letak yang sudah ditetapkan, lalu melalui proses *scanning* dan *editing* pada *software Adobe Photoshop cs6.*



Gambar IV.12 Pewarnaan dan Tulisan Ebook

Sumber: Data Pribadi

IV.3.7 Pengaplikasian *Ebook*

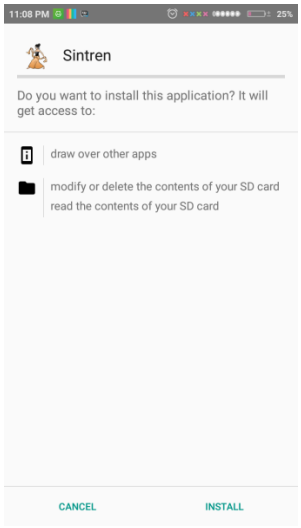
Setelah proses visual dan tata letak isi dari *ebook* telah selesai maka langkah berikutnya adalah mengumpulkan isi *ebook* dari format jpeg menuju format pdf kemudian menuju langkah pengaplikasian *ebook* dengan menggunakan *Android Magazine App Maker Professional.*



Gambar IV.13 Pengaplikasian *Ebook*

Sumber: Data Pribadi

Setelah pengaplikasian *ebook* pada *Android Magazine App Maker Professional* telah selesai maka *copy* format yang telah jadi pada *Smartphone* yang ingin diinstalkan.



Gambar IV.14 Penginstalan *Ebook* Pada *Smartphone*

Sumber: Data Pribadi

Setelah penginstalan aplikasi ebook telah selesai maka bisa ebook cerita sejarah kesenian tari Sintren sudah bisa digunakan didalam *Smartphone*.

IV.4 Aplikasi Media Pendukung

Media pendukung merupakan media pelengkap atau tambahan bagi media utama untuk membantu menginformasikan, agar menjadi rangsangan atau penarik perhatian target khalayak sasaran untuk menggunakan buku ilustrasi.

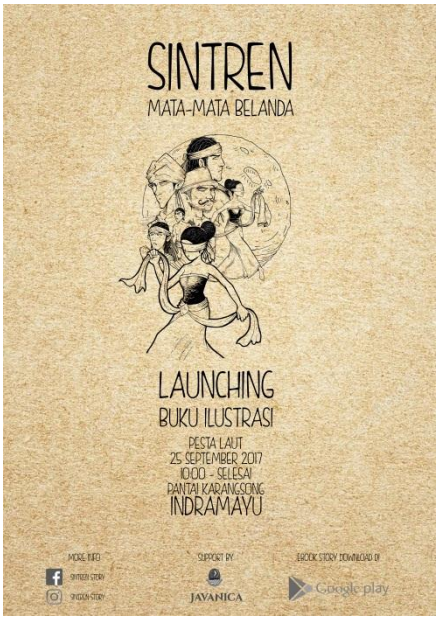
Berikut ini merupakan pengaplikasian media pada media-media pendukung.

- Poster digunakan sebagai media promosi, poster yang memberikan informasi bahwa buku ilustrasi cerita sejarah kesenian tari Sintren telah terbit dan untuk menggugah khalayak sasaran.

  X-Banner digunakan sebagai media promosi, namun dengan tujuan yang berbeda dengan media poster. *X-banner* ini bertujuan untuk mempromosikan *ebook* sebagai media yang akan mendukung buku

ilustrasi cerita sejarah kesenian tari Sintren dengan menggunakan cerita yang detail dari media utama buku ilustrasi.

- **Poster**



Gambar IV.15 Poster

Sumber: Data Pribadi



Gambar IV.16 Display Poster

Sumber: Data Pribadi

- ***X-Banner***



Gambar IV.17 *X-Banner* dan Display *X-Banner*
Sumber: Data Pribadi

X-Banner merupakan media yang bersifat mempromosikan media utama buku ilustrasi cerita sejarah kesenian tari Sintren. Media ini dapat dijumpai saat launching atau rilis buku ilustrasi di event tertentu. Ukuran yang digunakan dalam mencetak *X-Banner* ini adalah ukuran standar yang digunakan yaitu 160x60cm.

IV. 5 Aplikasi Sarana Media Sosial

Fanpage Facebook

Fanpage facebook ini dibutuhkan sebagai media promosi juga mempermudah khalayak sasaran untuk mendapatkan informasi seputar cerita sejarah kesenian tari Sintren.

Visual dalam *fanpage facebook* ini menggunakan ilustrasi yang diambil dari gambar yang terdapat pada buku ilustrasi maupun *ebook.*



Gambar IV.18 *Fanpage Facebook*

Sumber: Data Pribadi

Instagram

Instagram digunakan juga sebagai media promosi media utama buku ilustrasi dan media pendukung *ebook* cerita sejarah kesenian tari Sintren dengan menampilkan beberapa ilustrasi yang terdapat pada cerita tersebut agar khalayak sasaran akan dengan mudah mengenal kesenian Sintren lewat media dengan *caption* yang menjelaskan tentang gambar yang akan ditampilkannya.



(a)



(b)

Gambar IV.19 *Instagram*

Sumber: Data Pribadi

IV.6 Aplikasi *Merchandise*

Merchandise sebagai media pendukung bertujuan untuk menarik perhatian, pengiklanan media utama dan sebagai pengingat kepada khalayak sasaran. Adapun *Merchandise* yang digunakan sebagai media pendukung antara lain:

1. **Kalender**
2. **Pembatas Buku**
3. **Gantungan Kunci**
4. **Pin**
5. ***T-Shirt***
6. ***Tote Bag***
7. **Stiker**
8. **Buku Catatan**

1. Kalender

Produksi kalender dibutuhkan sebagai media yang sering dilihat oleh khalayak sasaran. Dengan seringnya dilihat oleh khalayak sasaran maka pemanfaatan konten yang berisi cerita sejarah kesenian tari Sintren pun dimasukan kedalam kalender agar khalayak sasaran mampu mengingat cerita sejarah kesenian tari Sintren tersebut.

Ukuran yang digunakan pada kalender tersebut adalah ukuran A5 21x14.8cm.



Gambar IV.20 Display Kalender

Sumber: Data Pribadi

2. Pembatas Buku

Pembatas buku dibutuhkan sebagai media yang membantu memudahkan pembaca meneruskan membaca buku ilustrasi tersebut. Adapun konten yang terdapat pada pembatas buku tersebut adalah sebuah ilustrasi dari cover buku ilustrasi cerita sejarah kesenian tari Sintren dengan visual penari dan bulan dan juga judul dari buku ilustrasi tersebut yaitu Sintren Mata-Mata Belanda dan JAVANICA sebagai penerbit.

Ukuran yang digunakan pada pembatas buku adalah 11x3.5cm.

.



Gambar IV.21 Pembatas Buku

Sumber: Data Pribadi

3. Gantungan Kunci

Merchandise gantungan kunci dibutuhkan untuk oleh-oleh dari pembelian buku ilustrasi. Ukuran yang digunakan adalah 6x4.5cm.



Gambar IV.22 Gantungan Kunci

Sumber: Data Pribadi

4. Pin

Pin dibutuhkan sebagai merchandise sekaligus pengingat pada khalayak sasaran mengenai cerita sejarah kesenian tari Sintren, karena pada pin tersebut terdapat konten yang memuat cerita pada buku ilustrasi. Visual yang terdapat pada pin tersebut adalah ilustrasi yang juga terdapat pada buku ilustrasi.

Ukuran yang digunakan pada pin adalah berdiameter 4cm.



Gambar IV.23 Display Pin

Sumber: Data Pribadi

5. *T-Shitrt*

T-shirt dibutuhkan untuk media pengingat yang sering digunakan dan terlihat oleh khalayak sasaran dan umum. Maka konten tentang kesenian Sintren pun digambarkan pada t-shirt tersebut yang bertujuan untuk memberikan informasi mengenai ilustrasi kesenian tari Sintren.

Ukuran yang digunakan pada *t-shirt* tersebut adalah ukuran medium dengan sablon yang terletak pada kiri dada dengan ukuran 10x6.5cm.



Gambar IV.24 T-shirt

Sumber: Data Pribadi

6. *Tote Bag*

Tote bag adalah tas jinjing dengan bahan kanvas yang sering digunakan sebagai pengganti tas gendong karena bentuknya yang minimalis dan tetap berfungsi sebagai pembawa barang-barang seperti buku dan pakaian. Maka *tote bag* dibutuhkan sebagai media merchandise dengan tujuan untuk membantu pembeli buku ilustrasi untuk membawanya kemanapun. Sedangkan visual yang ditampilkan pada depan *tote bag* tersebut bertujuan untuk memberikan kesan dan pesan pada khalayak sasaran dan umum untuk mengetahui gambar tersebut adalah cover dari buku ilustrasi cerita sejarah kesenian tari Sintren.

Ukuran yang digunakan adalah 35x40cm dengan ukuran sablon 30x21.5cm.



Gambar IV.25 Tote Bag

Sumber: Data Pribadi

7. Stiker

Stiker digunakan sebagai media merchandise pengingat yang mudah untuk digunakan dan dibawa.

Ukuran yang digunakan pada stiker adalah berdiameter 4.5cm.



Gambar IV.26 Stiker

Sumber: Data Pribadi

8. Buku Catatan

Buku catatan dibutuhkan untuk tambahan perlengakapan khalayak sasaran yaitu usia 15-18 tahun atau setara dengan kelas 10-12 yang membutuhkan buku catatan selain buku umum yang digunakan untuk mencatat pelajran di sekolah

Ukuran yang digunakan pada buku catatan ini adalah ukuran A6 atau 10.5x14.8cm



Gambar IV.27 Buku Catatan

Sumber: Data Pribadi