BAB IV. MEDIA DAN TEKNIS PRODUKSI

IV.1 Media Utama Komik

Menurut Efiaty (2011) mengatakan "Komik adalah suatu bentuk seni yang menggunakan gambar-gambar tidak bergerak yang disusun sedemikian rupa sehingga membentuk jalinan cerita. Biasanya, komik dicetak di atas kertas dan dilengkapi dengan teks. Komik dapat diterbitkan dalam berbagai bentuk, mulai dari strip dalam koran, dimuat dalam majalah, hingga berbentuk buku tersendiri".

Himawan, Setiani dan Permatasari (2015) mengatakan bahwa :

Scott McCloud dalam buku *Understanding Comics* bahwa komik merupakan gambar yang menyampaikan informasi atau menghasilkan respon estetik pada yang melihatnya. Hampir seluruh *teks* komik tersusun dari hubungan antara gambar atau lambang visual dan kata-kata atau lambang verbal. Gambar dalam komik merupakan gambar-gambar statis yang berurutan yang saling berkaitan satu dengan yang lain yang membentuk sebuah cerita. Dalam hal ini McCloud (2002:9) memberikan pengertian tentang komik yang antara lain sebagai "gambar-gambar dan lambang-lambang lain yang terjukstaposisi dalam urutan tertentu untuk menyampaikan informasi dan atau mencapai tanggapan estetis dari pembaca".

Perancangan sebuah ide cerita dengan mengumpulkan data dan permasalahan yang ada dimasyarakat dan disusunlah sebuah komik singkat yang menyampaikan informasi tentang kelelawar dan peranya. Konsep yang dilakukan diambil dari beberapa referensi komik. Maka dipilihlah sebuah cerita yang menjelaskan tentang seorang karakter yang berperan menjadi narasumber yang menjelaskan tentang kelelawar dan peran kelelawar di dalam sistem ekologi.

Dalam proses pembuatan karya utama yaitu dibutuhkan beberapa tahap diantaranya :

- *Story Board*

  Dalam proses membuat *storyboard*, hal yang dilakukan adalah memikirkan jalan cerita yang akan dibuat dengan menggunakan proses manual yaitu menggunakan kertas dan pencil

- *Sketching*

  Seteka proses membuat *Storyboard*, maka hal yang harus dilakukan adalan dengan membuat sketsa perhalaman untuk komik.
- *Scanning*

  Setelah membuat sketsa, lalu proses selanjutnya adalah *scanning* dimana sketsa yang dibuat di scan dan diterima oleh komputer berbentuk file JPG.
- *Tracing*

  Ketika file yang telah di scan diterima dalam bentuk JPG oleh komputer maka selanjutnya adalah melakukan *tracing* di Adobe Illustration sehingga *outline* gambar bisa dengan mudah di warnai.
- *Painting*

  Proses selanjutnya adalah melakukan perwarnaan untuk *background* dan karakter yang akan diwarnai dalam *software* Manga Studio.
- *Texting*

  Lalu proses selanjutnya adalah menambahkan balon kata, *text* dan nomor halaman, dimana *software* yang digunakan masih sama yaitu Manga Studio.
- *Convert*

  Tahap selanjutnya yaitu melakukan prose *convert.* Dimana hasil dari proses *texting* di *convert* kedalam file JPG, sehingga memudahkan dalam proses produksi
- Produksi

  Dan proses terakhir adalah produksi, dimana file yang berupa JPG tersebut di cetak dan dijadikan buku komik strip yang akan dibagikan kepada *target audience*



Gambar IV.1 Media Utama
Sumber : Dokumentasi pribadi (05/02/2018)

IV.2 Media Pendukung

IV.2.1 Poster

Poster merupakan media publikasi atau alat promosi yang terdiri atas tulisan, gambar, serta hal lainnya, dengan tujuan memberikan informasi kepada khalayak ramai. Poster bertujuan sebagai media informasi dan media promosi yang ditunjukan kepada *target audience* atau masyarakat tertentu. Selain itu juga poster tergolong sebagai media yang efisien, karena dapat ditemui dijalan-jalan dan harganya juga tergolong murah. Sehingga memudahkan orang untuk melihat dan membaca apa yang didalamnya.Adapun format desain dari poster ini adalah sebagai berikut :

Media : Kertas *art paper* 260 gsm
Ukuran : A3
Teknik produksi : Cetak laser



Gambar IV.2 Poster
Sumber : Dokumentasi pribadi (05/02/2018)

IV.2.2 *Flyer*

Flayer dapat dibaca dan dibawa pulang oleh *target audience*. Dalam *flayer* ini berisikan tentang peran kelelawar dalam ekologi. *Flye*r pada umumnya bila konsumen telah membaca sebuah *flyer* dan ia tertarik untuk informasi yang ditawarkan, konsumen akan melipatnya dan menyimpannya dalam saku, atau digenggam erat, lalu mereka akan membacanya kembali dilain waktu sehingga dapat mengetahui tentang *event* yang akan diadakan.

Adapun format desain dari *flyer* ini adalah sebagai berikut :

Media : Kertas *art paper* 120 gsm

Ukuran : A5 (21 x 14,8 cm

Teknik produksi : Cetak *Offset*



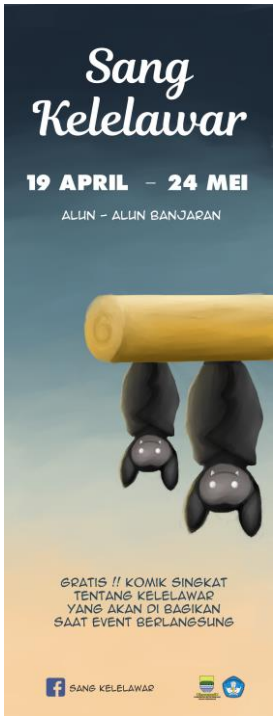
Gambar IV.3 *Flyer*
Sumber : Dokumentasi pribadi (05/02/2018)

IV.2.3 *X-Banner*

Merupakan sebuah media yang digunakan untuk menyampaikan informasi mengenai kelelawar. *X-banner* dipilih agar orang-orang yang melihatnya bisa dengan mudah mengetahui tentang informasi *event* yang akan diadakan sehingga menarik perhatian dan minat orang-orang untuk dapat datang ke *event* tersebut.

Adapun format desain dari *x-banner* ini adalah sebagai berikut :

Media : Kertas *art paper* 120 gsm
Ukuran : 60 x 160 cm
Teknik produksi : Cetak *Offset*

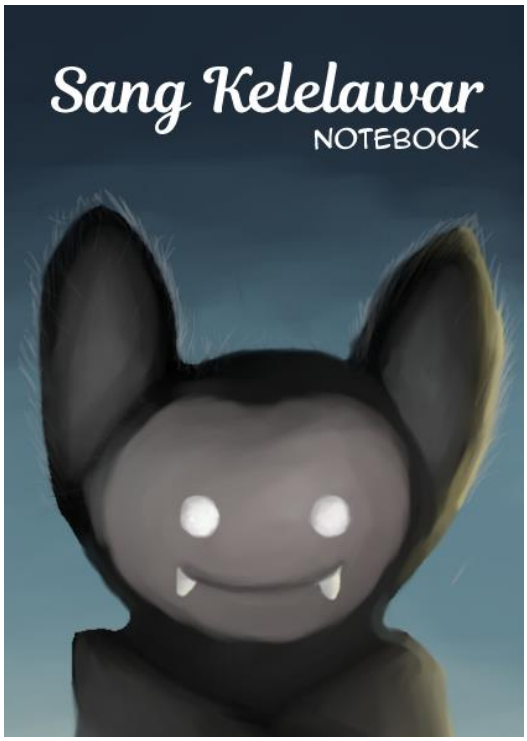


Gambar IV.4 *X - banner*
Sumber : Dokumentasi pribadi (05/02/2018)

IV.2.4 Buku tulis (*notebook)*

Satu buah buku kecil ini akan diberikan sebagai tanda hadiah tambahan saat *event* berlangsung dan dapat digunakan untuk menuliskan sesuatu hal yang penting pada saat seminar. Selain itu *notebook* dapat digunakan target audience untuk mencatat suatu hal yang penting, sehingga masyarakat dapat melihat dan menanyakan informasi kepada pemiliknya. adapun format desain dari buku tulis ini adalah sebagai berikut :

Media : Kertas *art paper* 260 gsm
Ukuran : A5 (21 x 14,8 cm)
Teknik produksi : Cetak *Offset*



Gambar IV.5 *Notebook*
Sumber : Dokumentasi pribadi (05/02/2018)

IV.2.5 Pembatas Buku

Pembatas buku sebagai aksesoris didapatkan ketika *event* berlangsung. Dengan pembatas buku biasanya dia menandai halaman yang terdapat di buku pelajaran dan besar kemungkinan teman sebangku/sekelasnya melihat pembatas bukunya dan menanyakan informasi mengenai kelelawar. Adapun format desain dari pembatas buku ini adalah sebagai berikut :

Media : Kertas *art paper* 260 gsm
Ukuran : 3 x 21 cm
Teknik produksi : Cetak *Offset*



Gambar IV.6 Pembatas Buku
Sumber : Dokumentasi pribadi (05/02/2018)

IV.2.6 Sticker

Stiker dapat digunakan sebagai media pengingat bahwa telah mengikuti seminar. *sticker* bisa digunakan sebagai media promosi yang dapat ditempelkant *target audience* atau masyarakat dimana saja, sehingga orang – orang atau masyarakat yang melihat ini merasa tertarik dan ingin mengetahui lebih lanjut. Untuk pembuatan stiker. Adapun format desain dari *sticker* ini adalah sebagai berikut :

Media : Kertas *chromo* 150 gsm
Ukuran : Bermacam - macam
Teknik produksi : Cetak *Offset*



Gambar IV.7 *Sticker*
Sumber : Dokumentasi pribadi (05/02/2018)

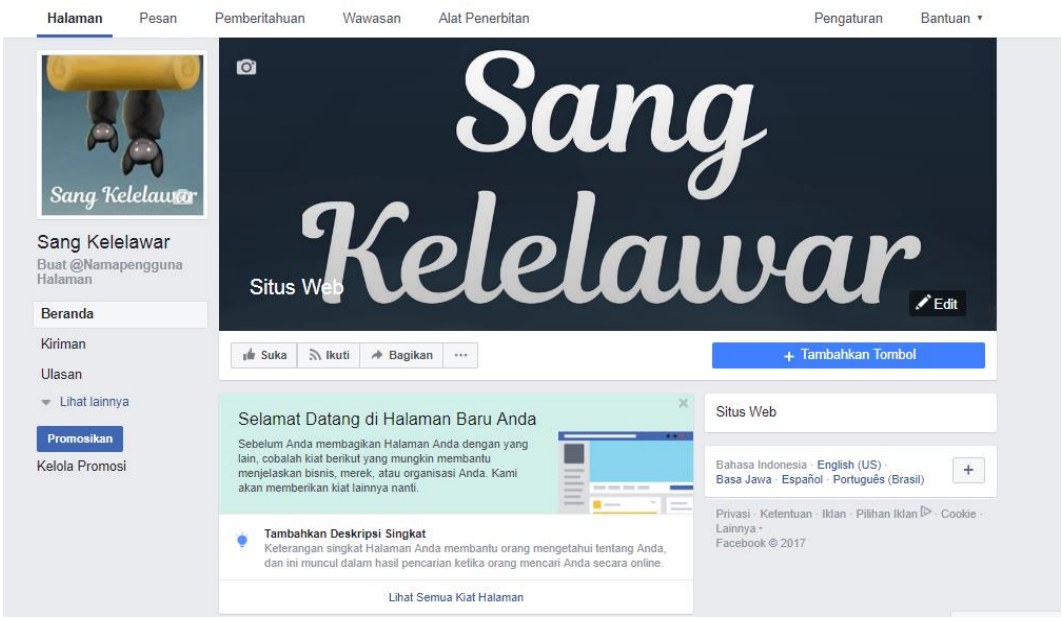
.

IV.3 Sarana Pendukung

IV.3.1 *Facebook*

Facebook sebagai pusat informasi mengenai komik yang akan dirilis selanjutnya. *facebook* menjadi kebutuhan masyarakat karena media sosial ini sering digunakan sebagai tempat curhat atau tempat ngobrol dengan orang-orang yang tidak dikenal, sehingga orang – orang akan dengan mudah mengetahui tentang komik ini dengan berbagai informasi yang ada didalam *fans page* tersebut. Adapun format desain dari *Facebook* ini adalah sebagai berikut :

Media : Kertas *art paper* 260 gsm
Ukuran : A4
Teknik produksi : Cetak laser



Gambar IV.8 *Facebook*
Sumber : Dokumentasi pribadi (05/02/2018)