BAB IV
MEDIA DAN TEKNIS PRODUKSI

IV.1 Media Utama

Media berasal dari kaya bahasa Latin Medius yang berarti secara harfiah “tengah”, pengantar atau perantara.Media adalah bentuk jamak dari kata ‘medium’, yang memiliki arti dalam bahasa Latin ‘antara’.Jadi medium bisa diartikan sebagai segala sesuatu yang membawa informasi dari sebuah sumber kepada penerima (Heinich, 1993: dalam buku media pembelajaran Prof. Dr. Azhar Arsyad, M.Ah. 3).

Media utama adalah media komunikasi yang dijadikan media pusat dari suatu sumber yang disampaikan kepada penerima berupa gambar, foto, buku, majalah, televisi, radio dan media lainnya.Media utama dalam perancangan ini adalah membuat buku ilustrasi.

IV.1.1 Buku Ilustrasi

Media utama digunakan dalam informasi ini adalah buku ilustrasi yang berisi 40 halaman yang berisikan informasi tentang perilaku penyimpangan seksual parafilia. Bukan hanya pengertian tetapi ada macam-macam perilaku parafilia, faktor terjadinya perilaku parafilia, ciri-ciri dan cara mengobati perilaku parafilia.

Buku ilustrasi ini menggunakan perancangan media berupa buku *flip up book* yang berisi bukan saja informasi ilustrasi perilaku parafilia, namun juga didalam buku tersebut terdapat sisipan komik disetiap halaman, yang bertujuan sebagai pengunggah dan penunjang buku ilustrasi. Penggunaan warna primer dan sekunder serta turunannya membuat buku ini terlihat penuh warna dan menarik untuk dilihat.

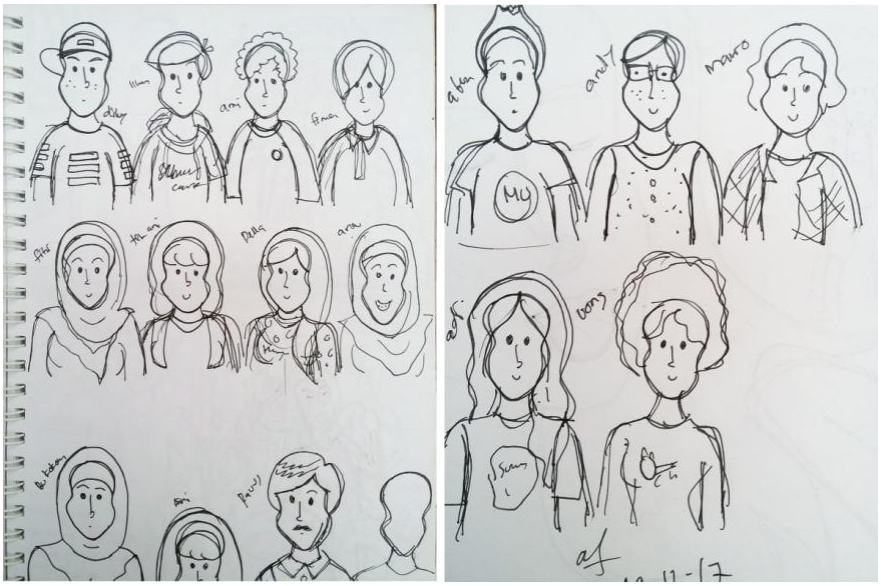
Pada perancangan buku ilustrasi ini, perancang menggunakan visualisasi vektor yang memakai teknik *trecing* dari sketsa tangan yang dimasukan kedalam komputer lalu di *trecing* atau dijiplak secara digital.Software yang perancang pakai adalah Corel Draw X4.Karena perancang sudah menguasai aplikasi ini maka aplikasi ini dipilih sebagai aplikasi perancangan buku ilustrasi ini.

Spesifikasi media ini antara lain :

Ukuran	:	Cover Buku 22 cm x 16.2 cm
		Isi Buku A5 (21 cm x 14.8 cm)
Bahan	:	Art Papper 210 gr
Jumlah Halaman	:	40 Halaman
Teknik Produksi	:	Menggunakan cetakan offset laser dengan laminasi doff
Teknik Distribusi	:	- Dengan mengadakan acara launcing buku
		- Dengan mengadakan talkshow
		- Melalui media internet dan media sosial

IV.1.1.1 Sketsa

Pada tahapan awal perancang membuat sketsa manual kasar dikertas kemudian di *tracing* dan *coloring* dengan menggunakan softwarei Corel Draw X4.



Gambar.IV.1 Sketsa karakter

Sumber : Pribadi



Gambar.IV.2 Sketsa Ilustrasi

Sumber : Pribadi

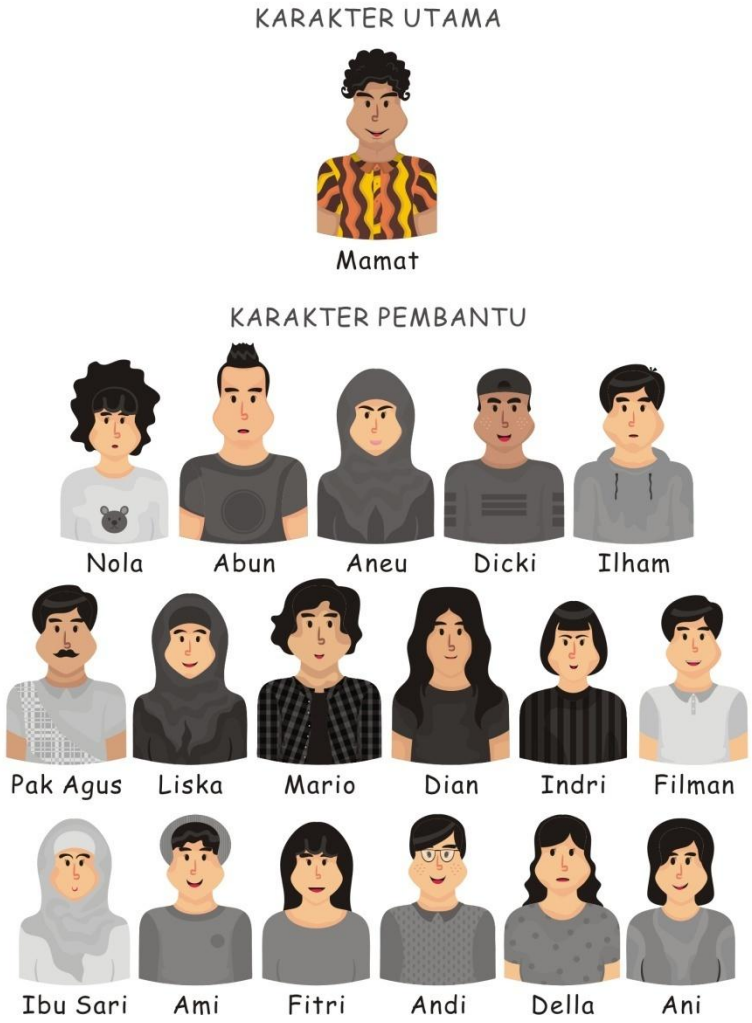


Gambar.IV.3 Sketsa Komik

Sumber : Pribadi

IV.1.1.2 Karakter Utama dan Pendukung

Pada perancangan buku ilustrasi ini, perancang menampilkan beberapa karakter sebagai pengilustrasian sebuah kejadian dan perilaku.



Gambar.IV.4 Karakter

Sumber : Pribadi

- Karakter utama

  Karakter pada perancangan buku ilustrasi ini bernama “Mamat”.Diceritakan Mamat adalah seorang penderita perilaku penyimpangan seksual.Mamat digambarkan memiliki fisik dengan warna kulit sawo matang gelap, berambut keriting dan memakai kemeja dengan warna yang mencolok.Dalam perancangan

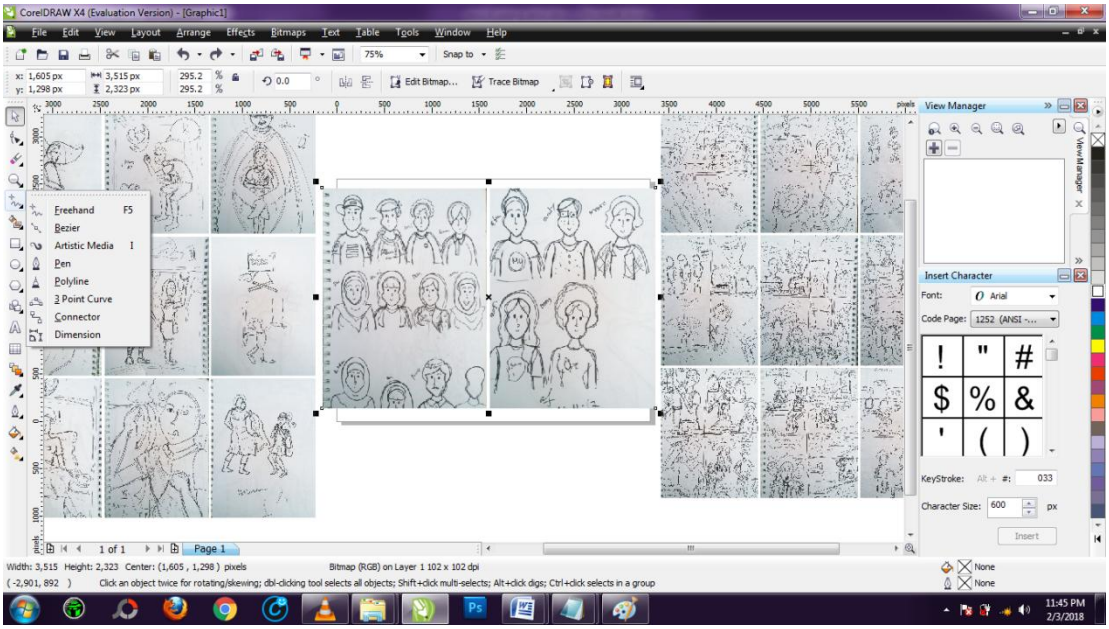
ini karakter Mamat memerankan semua ilustrasi macam-macam perilaku penyimpangan seksual parafilia.

- Karakter pendukung

  Dalam perancangan buku ilustrasi ini juga menggambarkan para karakter pembantu untuk menunjang karakter utama sebagai penggambaran suatu suasana, kejadian atau kondisi di suatu tempat.

  Karakter pendukung itu diantaranya:

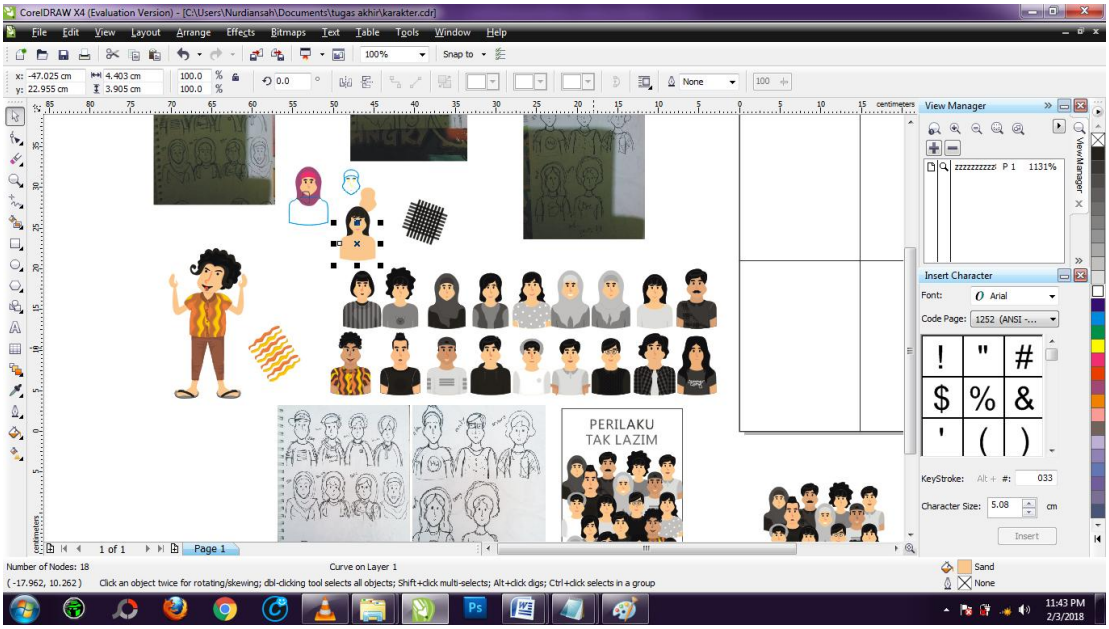
  Nola, Abun, Aneu, Dicki, Ilham, Pak Agus, Liska, Mario, Dian, Indri, Filman, Ibu Sari, Ami, Fitri, Andi, Della dan Ani.



Gambar.IV.5 Proses Pengerjaan di Corel Draw

Sumber : Pribadi

Proses pembuatan sketsa karakter pada perancangan buku ilustrasi ini pertama-tama buka software Corel Draw lalu ketik menu bar File kemudian klik *new* (CTRL+N). Gunakan *tools free hands* (F5) untuk menggambar ulang atau tracing dengan menggunakan *tools* Bezier, ikuti gambar sesuai pola garis yang telah tergores di sketsa.



Gambar.IV.6 Proses Pewarnaan Karakter

Sumber : Pribadi

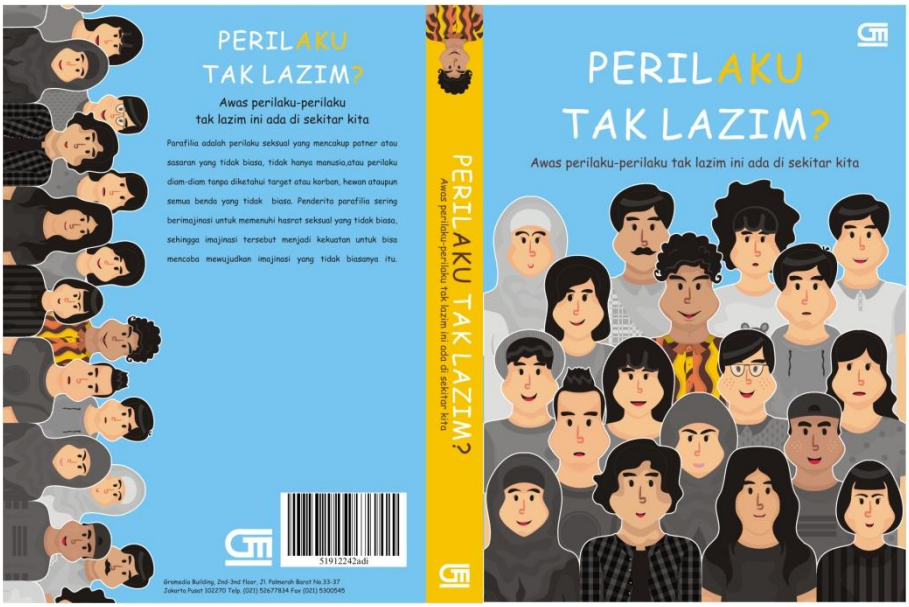
Selanjutnya *coloring* setelah selesai mentracing semua karakter yang ditampilkan.Caranya dengan klik disebelah kanan monitor ada palet warna, pilih warna sesuai yang diinginkan. Setelah semua karakter telah diberi warna, selanjutnya jangan lupa save dengan cara klik menu *file* dan klik *save*, atau klik CTRL+S.

IV.1.1.3 Cover Depan dan Cover Belakang

Desain cover depan pada perancangan buku ilustrasi ini menampilkan semua karakter yang saling berjajar, alasan membuat desain cover seperti itu karena perancang ingin menggambarkan ditengah-tengah masyarakat, ada orang dengan karakter berbeda dan memiliki sisi lain yang tidak terlihat. Penggunaan warna mencolok pada karakter utama "Mamat" mengartikan bahwa Mamat memiliki perilaku yang berbeda dengan kebanyak masyarakat lain.Posisi karakter utamapun didesain ditengah-tengah karakter pembantu untuk memperkuat rancangan bahwa ditengah-tengah masyarakat ada saja karakter yang berbeda dan tersembunyi dan supaya kalayak sasaran bisa langsung fokus pada karakter utama Mamat tersebut.

Desain cover belakang di gunakan rotasi 90 derajat pada penggunaan karakter utama dan karakter pendukung, karena perancang ingin membuat singkronisasi pada desain

cover belakang yang terdapat tampilan harga buku, penjelasan singkat tentang perilaku parafilia, *barcode* dan nama penerbit buku.Semua menjadi satu kesatuan utuh dan bagus untuk dilihat.



Gambar.IV.7 Tampilan Digital *Cover* Depan dan Belakang

Sumber : Pribadi



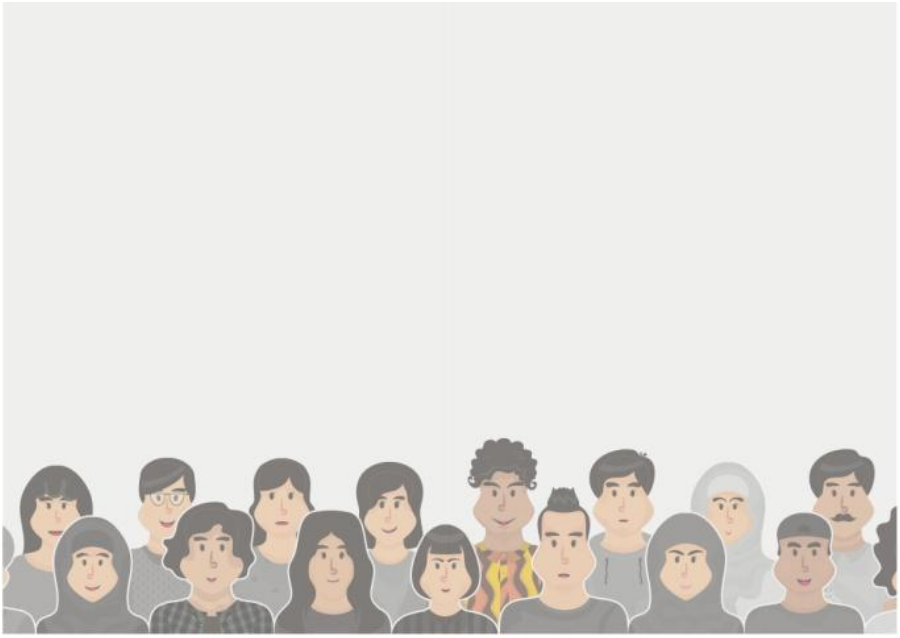
Gambar.IV.8 Tampilan Hasil Cetak *Cover* Depan dan Belakang

Sumber : Pribadi

IV.1.4 Cover Dalam dan Belakang

Desain cover dalam dibuat dengan menampilkan karakter utama dan karakter pembantu yang masih sama saling berjajar dan saling silang, dengan posisi dibawah dan menggunakan warna polos sehingga menjadi satu kesatuan yang utuh karena cover depan hanya berfungsi untuk mengabungkan antara cover depan dan isi buku. Desain cover dalam depan inipun sama seperti desain cover dalam belakang.

Kemudian cover dalam berikutnya berisi judul buku, nama penulis dan logo empat cetak buku. Desain cover dalam ini mengikuti desain cover luar namun menggunakan warna putih dengan transaransi 50% sehingga karakter terlihat bias.



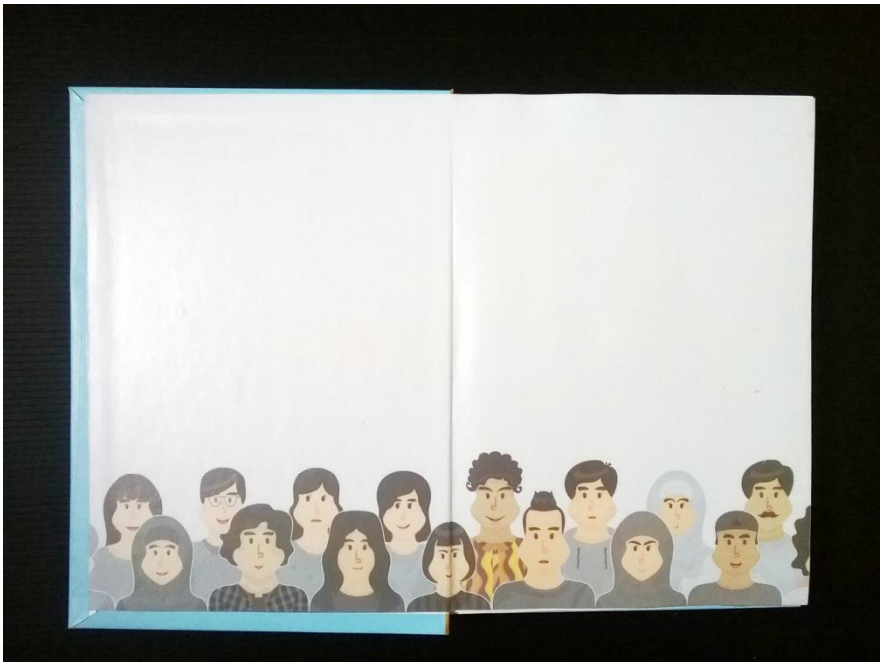
Gambar.IV.9 Tampilan Digital *Cover* Dalam 1

Sumber : Pribadi



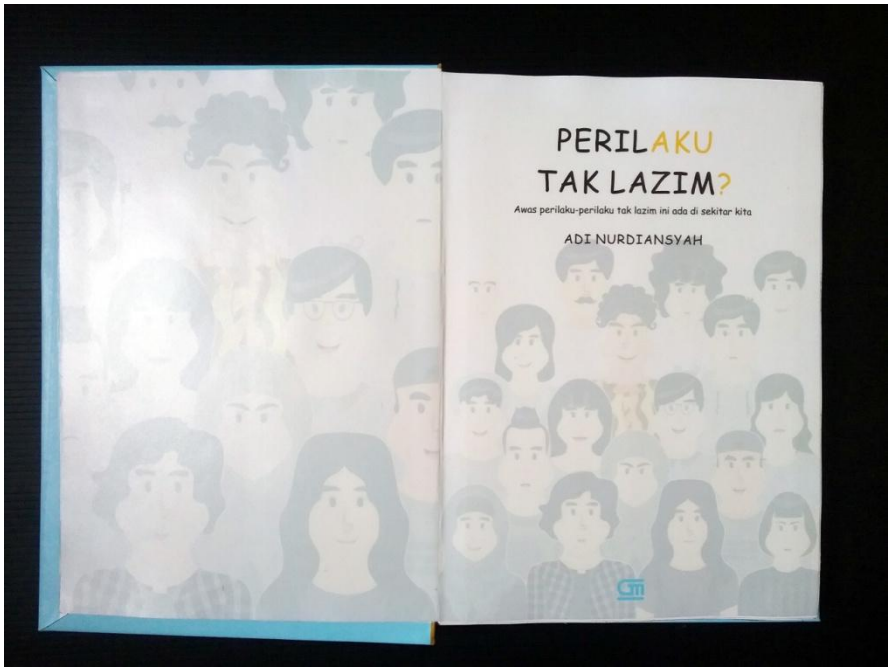
Gambar.IV.10 Tampilan Digital *Cover* Dalam 2

Sumber : Pribadi



Gambar.IV.11 Tampilan Cetak *Cover* Dalam 1

Sumber : Pribadi



Gambar.IV.12 Tampilan Cetak *Cover* Dalam 2

Sumber : Pribadi

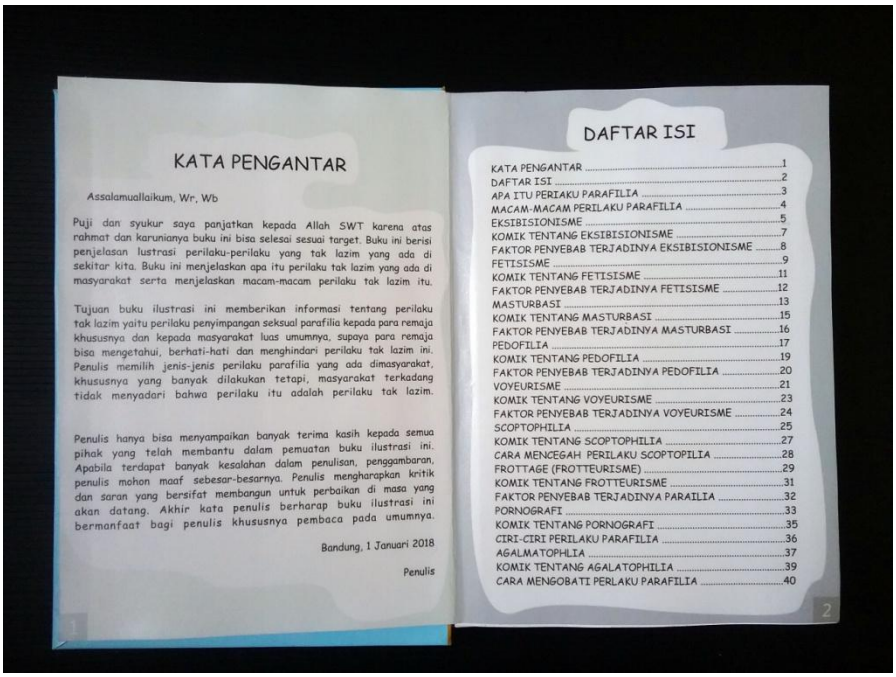
IV.1.1.5 Kata Pengantar dan Daftar Isi

Kata pengantar dan daftar isi didesain hanya dengan menampilkan teks tanpa memunculkan ilustrasi karakter, supaya khalayak sasaran tidak binggung karena banyak objek dan hanya akan fokus pada tulisan.



Gambar.IV.13 Tampilan Digital Kata Pengantar dan Daftar Isi

Sumber : Pribadi



KATA PENGANTAR

Assalamuallaikum, Wr, Wb

Puji dan syukur saya panjatkan kepada Allah SWT karena atas rahmat dan karunianya buku ini bisa selesai sesuai target. Buku ini berisi penjelasan lustrasi perilaku-perilaku yang tak lazim yang ada di sekitar kita. Buku ini menjelaskan apa itu perilaku tak lazim yang ada di masyarakat serta menjelaskan macam-macam perilaku tak lazim itu.

Tujuan buku ilustrasi ini memberikan informasi tentang perilaku tak lazim yaitu perilaku penyimpangan seksual parafilia kepada para remaja khususnya dan kepada masyarakat luas umumnya, supaya para remaja bisa mengetahui, berhati-hati dan menghindari perilaku tak lazim ini. Penulis memilih jenis-jenis perilaku parafilia yang ada dimasyarakat, khususnya yang banyak dilakukan tetapi, masyarakat terkadang tidak menyadari bahwa perilaku itu adalah perilaku tak lazim.

Penulis hanya bisa menyampaikan banyak terima kasih kepada semua pihak yang telah membantu dalam pemuatan buku ilustrasi ini. Apabila terdapat banyak kesalahan dalam penulisan, penggambaran, penulis mohon maaf sebesar-besarnya. Penulis mengharapkan kritik dan saran yang bersifat membangun untuk perbaikan di masa yang akan datang. Akhir kata penulis berharap buku ilustrasi ini bermanfaat bagi penulis khususnya pembaca pada umumnya.

Bandung, 1 Januari 2018

Penulis

1

DAFTAR ISI

KATA PENGANTAR 1
DAFTAR ISI 2
APA ITU PERILAKU PARAFILIA 3
MACAM-MACAM PERILAKU PARAFILIA 4
EKSIBISIONISME 5
KOMIK TENTANG EKSIBISIONISME 7
FAKTOR PENYEBAB TERJADINYA EKSIBISIONISME 8
FETISISME 9
KOMIK TENTANG FETISISME 11
FAKTOR PENYEBAB TERJADINYA FETISISME 12
MASTURBASI 13
KOMIK TENTANG MASTURBASI 15
FAKTOR PENYEBAB TERJADINYA MASTURBASI 16
PEDOFILIA 17
KOMIK TENTANG PEDOFILIA 19
FAKTOR PENYEBAB TERJADINYA PEDOFILIA 20
VOYEURISME 21
KOMIK TENTANG VOYEURISME 23
FAKTOR PENYEBAB TERJADINYA VOYEURISME 24
SCOPTOPHILIA 25
KOMIK TENTANG SCOPTOPHILIA 27
CARA MENCEGAH PERILAKU SCOPTOPILIA 28
FROTTAGE (FROTTEURISME) 29
KOMIK TENTANG FROTTEURISME 31
FAKTOR PENYEBAB TERJADINYA PARAILIA 32
PORNOGRAFI 33
KOMIK TENTANG PORNOGRAFI 35
CIRI-CIRI PERILAKU PARAFILIA 36
AGALMATOPHLIA 37
KOMIK TENTANG AGALATOPHILIA 39
CARA MENGOBATI PERLAKU PARAFILIA 40

2

Gambar.IV.14 Tampilan Cetak Kata Pengantar dan Daftar Isi

Sumber : Pribadi

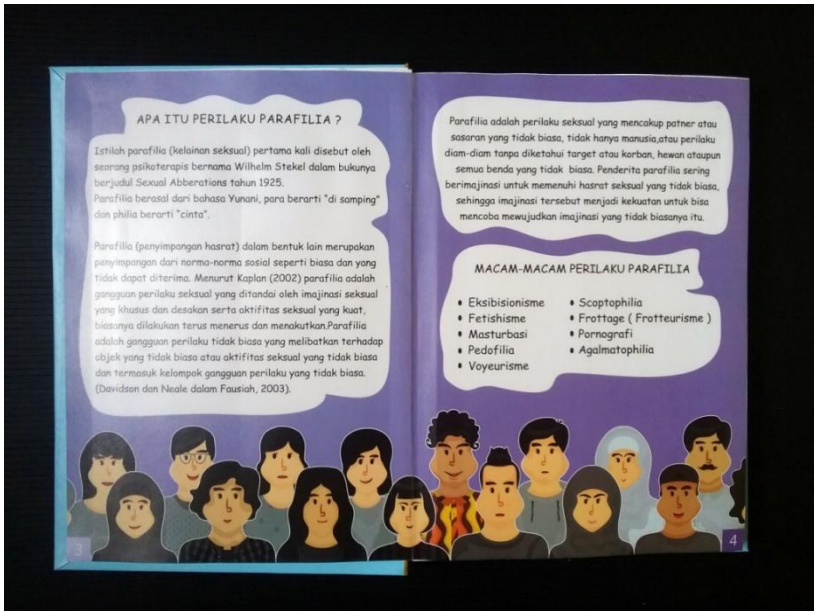
IV.1.6 Penjelasan Perilaku Parafilia

Sama seperti desain cover dalam, desain tentang penjelasan sekilas penyimpangan parafilia menggunakan semua karakter dalam buku akan tetapi tidak menggunakan transfaransi dan menampilkan tampilan asli yang penuh warna sehingga karakter terlihat jelas. Diatas para karakter ditampilkan penjelasan penyimpangan parafilia dan macam-macam perilaku parafilia, dengan menggunakan warna ungu membuat mata terguggah untuk melihat dan membaca halaman ini.



Gambar.IV.15 Tampilan digital penjelasan perilaku parafilia

Sumber : Pribadi



Gambar.IV.16 Tampilan Cetak Penjelasan Perilaku Parafilia

Sumber : Pribadi

IV.1.7 Penjelasan Perilaku Eksibisionisme

Desain halaman penjelasan tentang perilaku eksibisionisme menggunakan ilustrasi karakter “Mamat” menderita eksibisionisme dan memperilhatkan alat vitalnya kepada perempuan dimuka umum.

Perancang sengaja tidak memakai background suasana hanya background polos dan lingkaran ditengah supaya khalayak sasaran fokus pada ilustrasi eksibisionisme ini.



Gambar.IV.17 Tampilan Digital Perilaku Eksibisionisme

Sumber : Pribadi

Flip up yang digunakan adalah ilustrasi sebuah jaket dan sebuah tangan yang digambarkan bisa membuka dan menutup, seperti pelaku Eksibisionisme yang akan memperlihatkan alat kelaminnya pada korban.



Gambar.IV.18 Tampilan Digital Bagian *Flip Up* Perilaku Eksibisionisme

Sumber : Pribadi



Gambar.IV.19 Tampilan hasil jadi perilaku eksibisionisme

Sumber : Pribadi

IV.1.8 Komik Tentang Perilaku Eksibisionisme

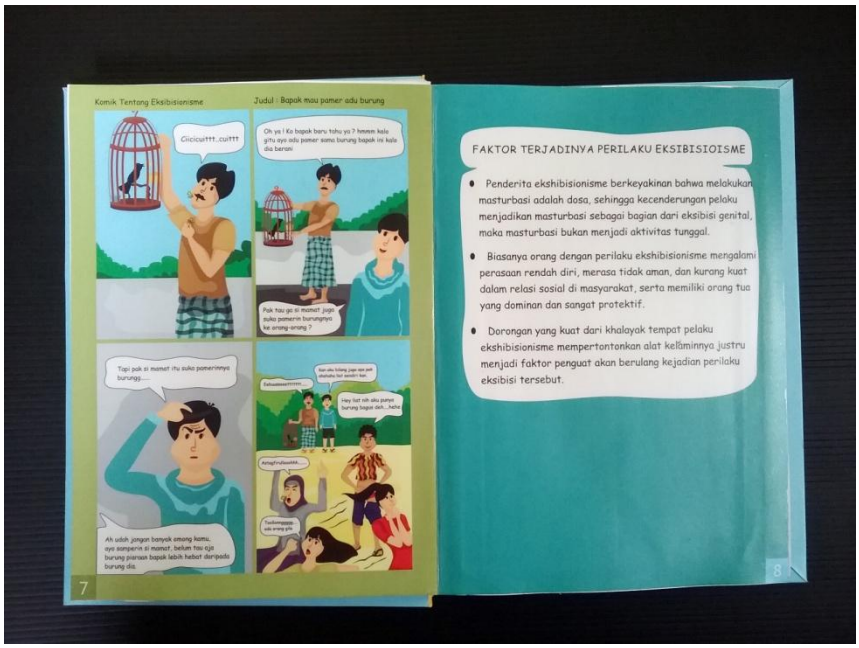
Komik tentang eksibisionisme ini bercerita tentang seorang ayah yang diberi tahu anaknya untuk beradu pamer burung dengan karakter "Mamat" yang suka pamer burung, akantetapi bukan pamer burung pada umumnya. Sang anak mencoba mencegah ayahnya yang tetap ingin mengadu pamer burung dengan "Mamat", akhirnya ayah dan sang anak menemui Mamat dan yang terlihat adalah Mamat sedang pamer "burung" (alat vitalnya) kepada orang disekitarnya, alhasil semua orang lari ketakutan dengan perilaku Mamat.

Selain disisipi komik, dihalaman ini juga dijelaskan penjelasan informasi tentang faktor terjadinya perilaku eksibisionisme.



Gambar.IV.20 Tampilan Digital Komik Eksibisionisme

Sumber : Pribadi



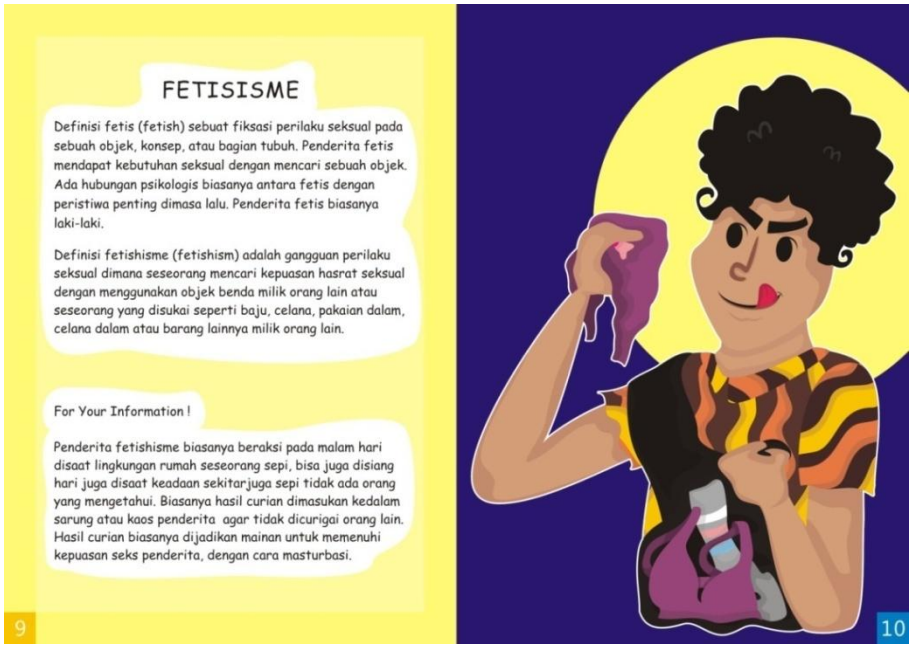
Gambar.IV.21 Tampilan Cetak Komik Eksibisionisme

Sumber : Pribadi

IV.1.1.9 Penjelasan Perilaku Fetisisme

Desain ilustrasi perilaku fetisisme menggambarkan karakter “Mamat” sedang memegang celana dalam wanita ditangan kanannya dan pakaian dalam didalam sarungnya. Dengan menggunakan flip up tumpukan celana dalam dan pakaian dalam

wanita menjadikan desain halaman ini makin sesuai dengan informasi perilaku fetisisme.



Gambar.IV.22 Tampilan Digital Perilaku Fetisisme

Sumber : Pribadi

Flip up yang digunakan adalah ilustrasi sebuah sarung milik pelaku, yang diselempangkan pada pudak, yan bertujuan menyimpang barang curian supaya tidak diketahui oleh orang lain. Sarung ini bisa dibuka dan ditutup dan digambarkan didalam sarung tersebut banyak terdapat barang hasil curian si pelaku Fetisisme.



Gambar.IV.23 Tampilan Digital Bagian *Flip Up* Perilaku Fetisisme 1

Sumber : Pribadi

Flip up yang digunakan selanjutnya adalah ilustrasi tumpukan hasil curian pelaku Fetisisme, yang digambarkan adalah banyaknya barang curian yang bisa dibuka dan ditutup. Pembaca bisa membuka dan menutup halaman *flip up* ini dan terdapat informasi dibalik *flip up* ini.



Gambar.IV.24 Tampilan Digital Bagian *Flip Up* Perilaku Fetisisme 2

Sumber : Pribadi



Gambar.IV.25 Tampilan Cetak Perilaku Fetisisme

Sumber : Pribadi

IV.1.10 Komik Tentang Perilaku Fetisisme

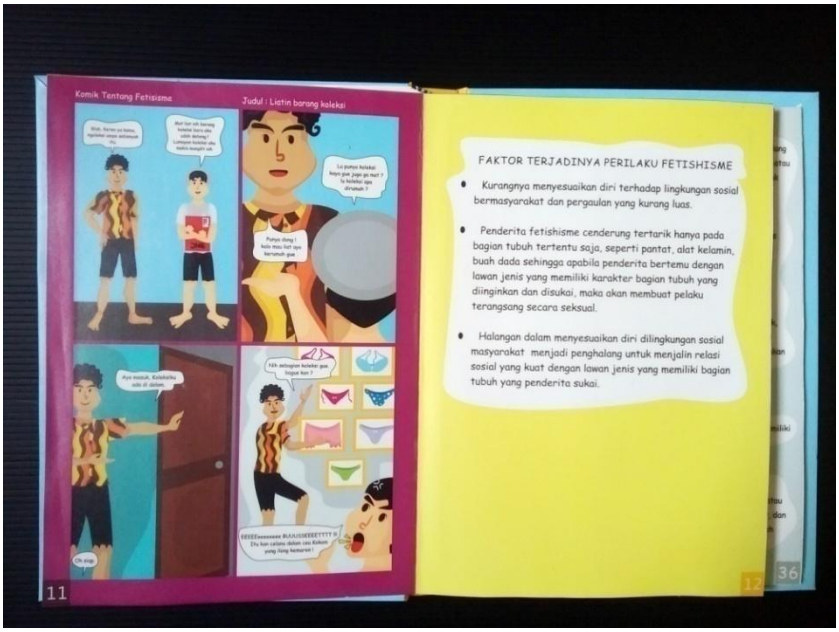
Komik perilaku fetisisme ini menceritakan karakter bernama Ami yang mendapat barang koleksi baru, Ami bertanya kepada Mamat apa Mamat juga mempunyai koleksi, Mamat jawab banyak dirumahnya, saat melihat koleksi Mamat, Ami kaget karena koleksi Mamat adalah celana dalam dan pakaian dalam perempuan.

Di dalam halaman ini juga dijelaskan faktor-faktor penyebab terjadinya perilaku penyimpangan fetisisme.



Gambar.IV.26 Tampilan Digital Komik Fetisisme

Sumber : Pribadi



Gambar.IV.27 Tampilan Cetak Komik Fetisisme

Sumber : Pribadi

IV.1.11 Penjelasan Perilaku Masturbasi

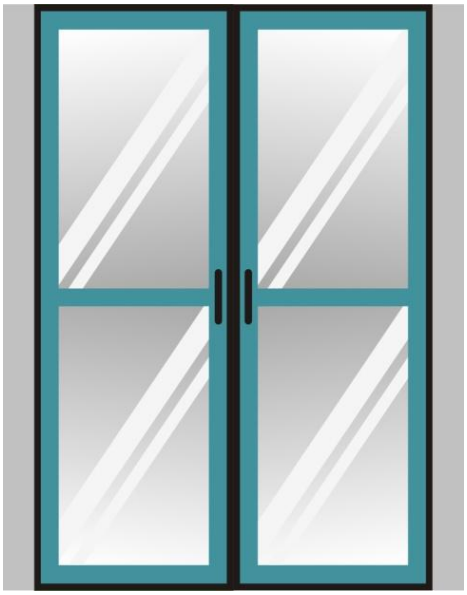
Ilustrasi pada halaman ini menceritakan karakter "Mamat" yang ketahuan sedang melakukan aktifitas masturbasi dengan membuka jendela kamar Mamat.



Gambar.IV.28 Tampilan Digital Perilaku Masturbasi

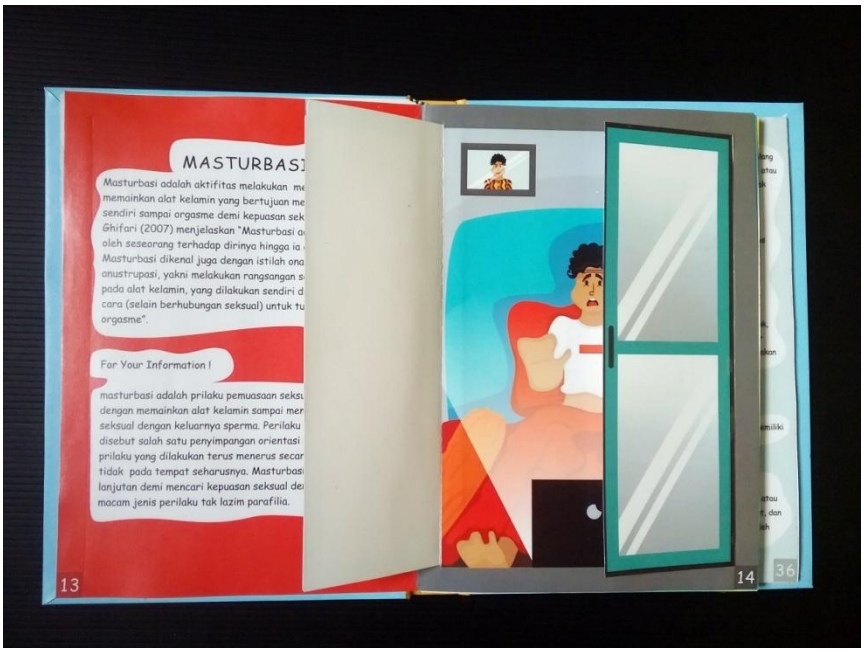
Sumber : Pribadi

Flip up yang digunakan adalah ilustrasi sebuah jendela yang digambarkan saat dibuka akan terlihat pelaku Mastubasi kaget dan terkejut.



Gambar.IV.29 Tampilan Digital Bagian *Flip Up* Perilaku Masturbasi

Sumber : Pribadi



Gambar.IV.30 Tampilan Cetak Perilaku Masturbasi

Sumber : Pribadi

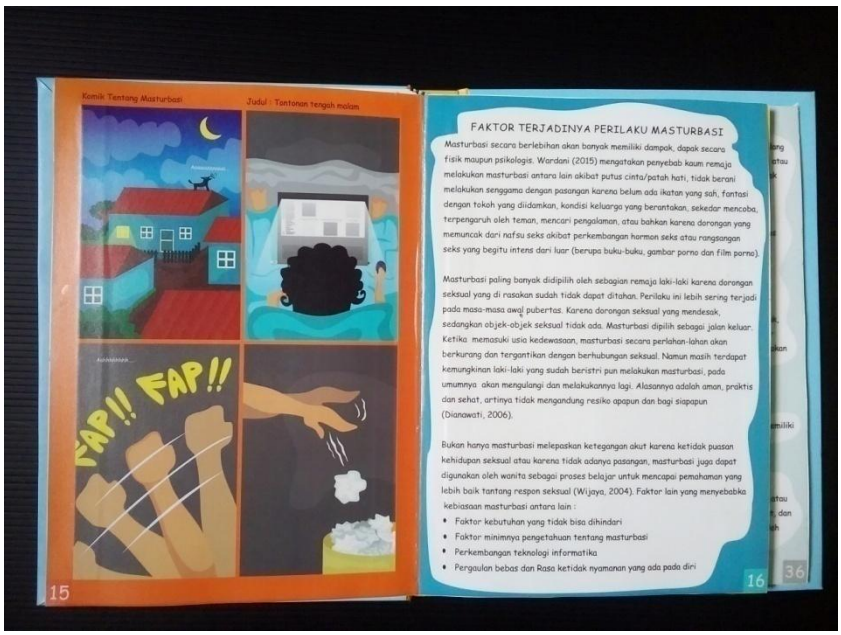
IV.1.12 Komik Tentang Perilaku Masturbasi

Komik tentang perilaku masturbasi ini bercerita tentang karakter "Mamat" yang sedang melakukan aktifitas di tengah malam sambil menonton video porno, selanjutnya Mamat melakukan masturbasi sampai terpenuhi hasrat seksualnya.



Gambar.IV.31 Tampilan Digital Komik Perilaku Masturbsai

Sumber : Pribadi

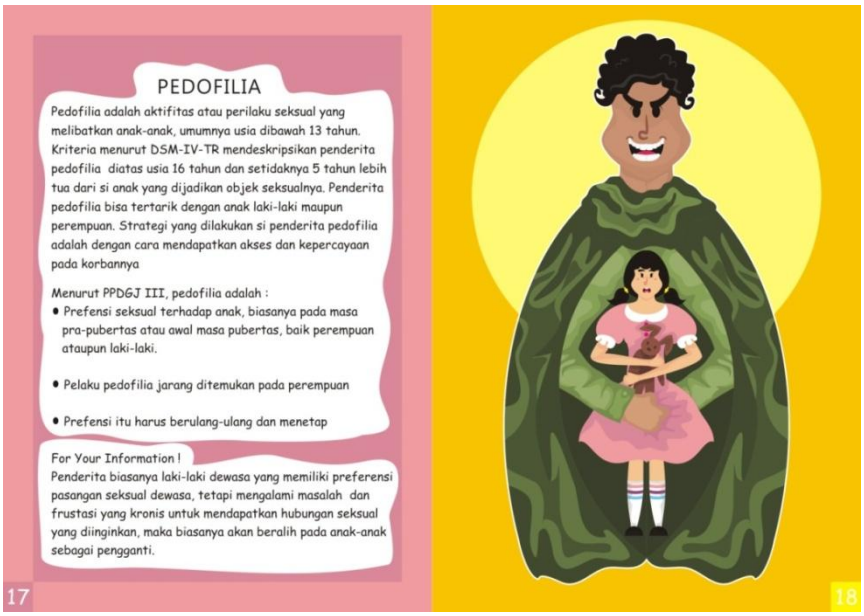


Gambar.IV.32 Tampilan Cetak Komik Perilaku Masturbsai

Sumber : Pribadi

IV.1.13 Penjelasan Perilaku Pedofilia

Ilustrasi pada halaman perilaku pedofilia ini menggambarkan seorang laki-laki "Mamat" yang seolah akan memeluk seorang anak gadis kecil, ilustrasi tersebut menggambarkan perilaku pedofilia yang sangat suka dengan anak kecil. Tampak anak gadis dalam ilustrasi tersebut sedih dan ketakutan.



Gambar.IV.33 Tampilan Digital Perilaku Pedofilia

Sumber : Pribadi

Flip up yang digunakan adalah ilustrasi seorang gadis kecil yang sedang ketakutan sambil melukuk boneka.



Gambar.IV.34 Tampilan Digital Bagian *Flip Up* Perilaku Pedofilia

Sumber : Pribadi



Gambar.IV.35 Tampilan Cetak Perilaku Pedofilia

Sumber : Pribadi

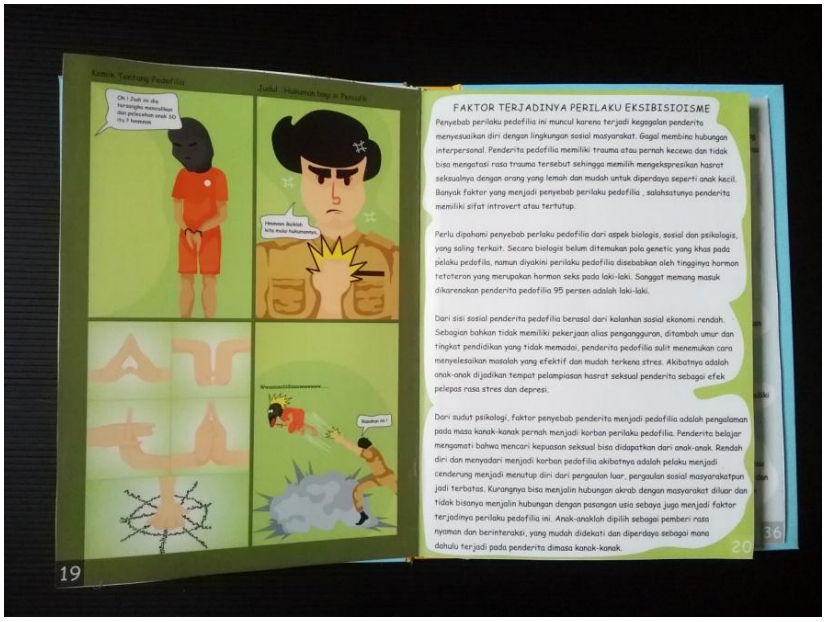
IV.1.14 Komik Tentang Perilaku Pedofilia

Komik tentang perilaku pedofilia ini menggambarkan seorang pelaku pedofilia akan dihukum setelah melakukan perbuatan yang tidak patut pada seseorang. Tergambar seorang petugas marah dan menghukum pelaku dengan menggunakan jurus seperti ninja yang terdapat pada animasi Naruto.



Gambar.IV.36 Tampilan Digital Komik Perilaku Pedofilia

Sumber : Pribadi



Gambar.IV.37 Tampilan Cetak Perilaku Pedofilia

Sumber : Pribadi

IV.1.15 Penjelasan Perilaku Voyeurisme

Ilustrasi dalam halaman perilaku voyeurisme menggambarkan siluet seorang perempuan yang sedang mandi dikamar mandi, akan tetapi dibalik jendela yang tertutup gordeng ada seseorang yang sedang mengintip. Seseorang itu adalah "Mamat". Halaman ini menggunakan teknik *flip up* pada gambar jendela yang bisa dibuka dan didalamnya akan terlihat karakter "Mamat" yang sedang mengintip mandi seorang perempuan.



Gambar.IV.38 Tampilan Digital Perilaku Voyeurisme

Sumber : Pribadi

Flip up yang digunakan adalah ilustrasi sebuah tirai jendela kamar mandi yang saat dibuka akan terlihat pelaku Voyeurisme sedang mengintip sorang prempuan mandi.



Gambar.IV.39 Tampilan Digital Bagian *Flip Up* Perilaku Voyeurisme

Sumber : Pribadi



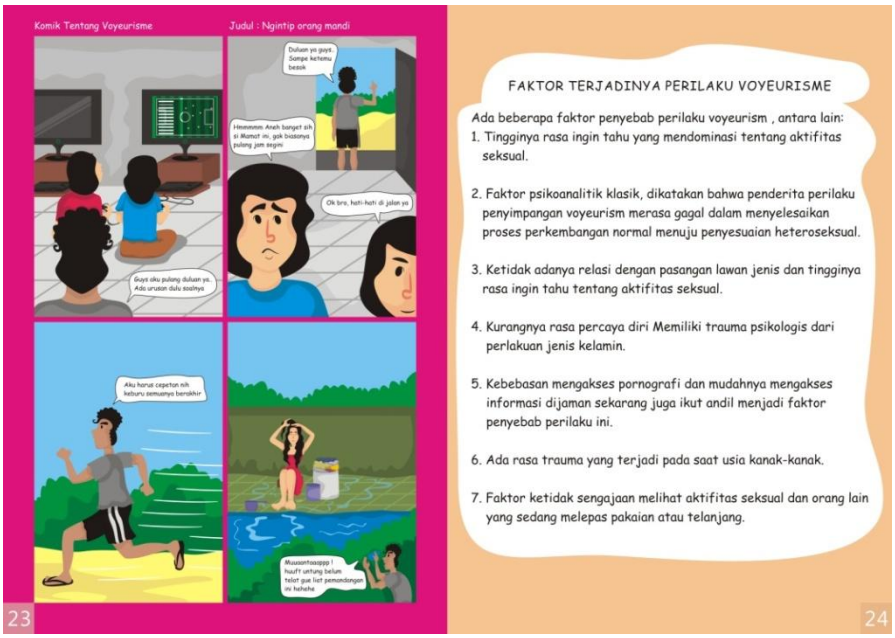
Gambar.IV.40 Tampilan Cetak Perilaku Voyeurisme

Sumber : Pribadi

IV.1.16 Komik Tentang Perilaku Voyeurisme

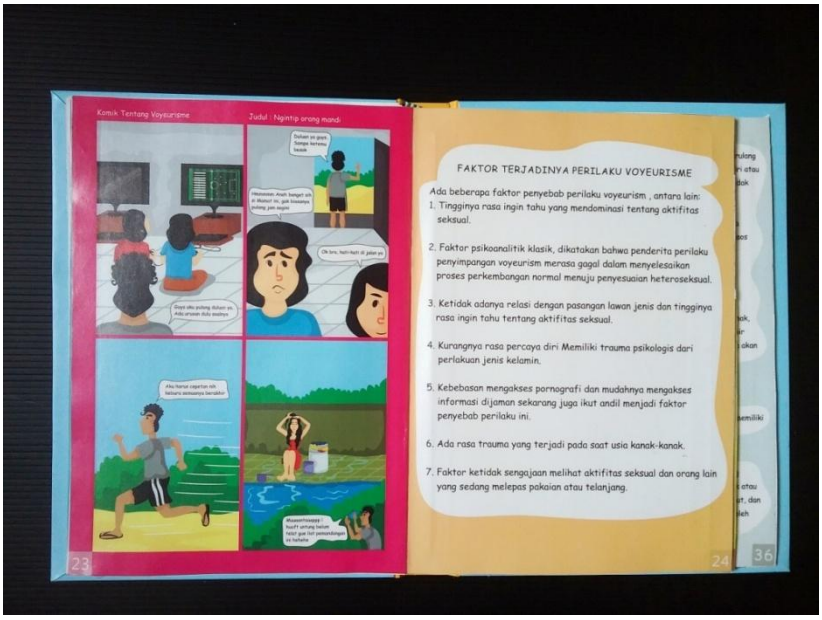
Ilustrasi dalam komik halaman perilaku voyeurisme ini menggambarkan suasana beberapa orang sedang didalam ruangan yang sedang bermain Play Station.Kemudian

karakter bernama “Mamat” pamit pulang lebih awal kepada teman-temannya, hal itu membuat heran kedua temannya itu.Ternyata hal yang membuat Mamat pulang lebih cepat adalah ingin melihat orang yang sedang mandi ditempat pemandian umum.Mamat sampai ditempat dan bersembunyi disemak-semak supaya tidak terlihat oleh siapapun.



Gambar.IV.41 Tampilan Digital Komik Perilaku Voyeurisme

Sumber : Pribadi



Gambar.IV.42 Tampilan Cetak Komik Perilaku Voyeurisme

Sumber : Pribadi

IV.1.17 Penjelasan Perilaku Scoptophilia

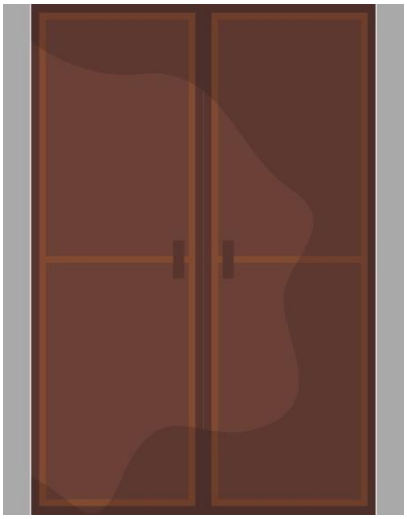
Ilustrasi dalam halaman perilaku scoptophilia menggambarkan seorang karakter "Mamat" yang sedang melakukan akifitas mengintip pasangan suami isteri yang sedang bercinta. Halaman ini menggunakan teknik *flip up* pada gambar pintu yang bisa dibuka dan terdapat penjelasan tentang perilaku scoptophilia, kemudian pada kolom balon putih yang terdapat diatas karakter Mamat yang bisa dibuka dan akan terlihat simbol hati yang menggambarkan sedang bercinta.



Gambar.IV.43 Tampilan Digital Perilaku Scoptophilia

Sumber : Pribadi

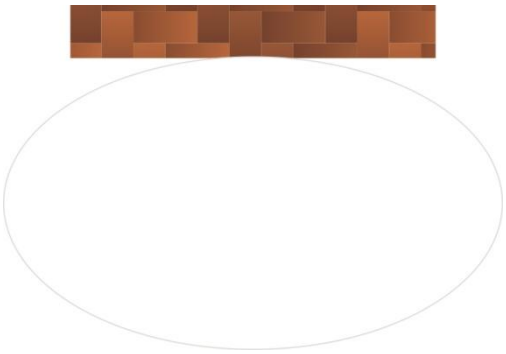
Flip up yang digunakan adalah ilustrasi sebuah pintu rumah, yang apabila dibuka akan terdapat penejelasan tentang perilaku Scoptophilia. Pintu dipakai sebagain bagian *flip up* halaman ini karena untuk menyesuaikan dengan ilustrasi yang menggambarkan suasana rumah kontrakan yang sedang di lihat aktifitas didalam rumah tersebut oleh pelaku Scoptophilia.



Gambar.IV.44 Tampilan Digital Bagian *Flip Up* Perilaku Scoptophilia 1

Sumber : Pribadi

Flip up yang digunakan selanjutnya adalah ilustrasi sebuah balon obrolan yang digambarkan pelaku Scoptophilia sedang berpikir sesuatu apa yang diliatnya, apabila balon itu dibuka maka akan terlihat *symbo*l hati yang mengarikan sepasang orang sedang bercinta.



Gambar.IV.45 Tampilan Digital Bagian *Flip Up* Perilaku Scoptophilia 2

Sumber : Pribadi



Gambar.IV.46 Tampilan Cetak Perilaku Scoptophilia

Sumber : Pribadi

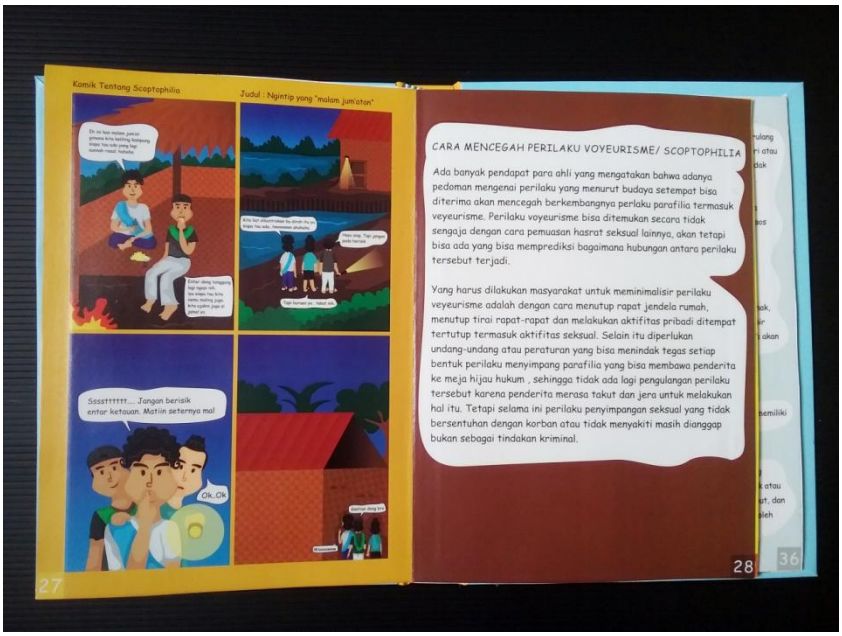
IV.1.18 Komik Tentang Perilaku Scoptopilia

Ilustrasi pada halaman komik perilaku scoptophilia ini bercerita tentang pada suatu malam ada beberapa karakter yang bernama Mamat, Dicki dan Ami yang sedang melakukan jaga ronda malam. Saat itu Mamat berinisiatif untuk melakukan keliling kampung untuk sekedar berpatroli. Akan tetapi ada niat lain yaitu niat untuk mencari rumah kontrakan untuk mengintip suami isteri yang sedang melakukan aktifitas seksual. Mamat, Dicki dan Ami akhirnya melakukan perilaku mengintip disebuah rumah kontrakan.



Gambar.IV.47 Tampilan Digital Komik Perilaku Scoptophilia

Sumber : Pribadi



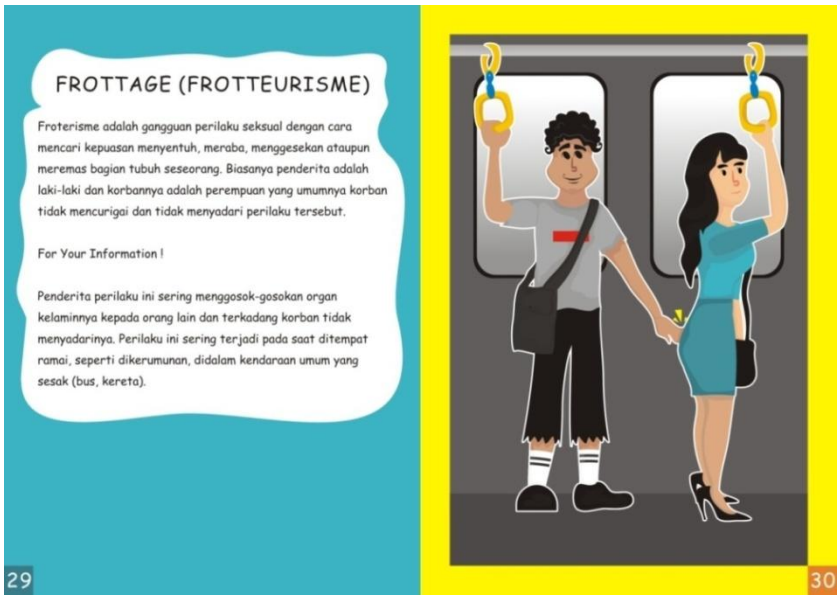
Gambar.IV.48 Tampilan Cetak Komik Perilaku Scoptophilia

Sumber : Pribadi

IV.1.19 Penjelasan Perilaku Frottage (Frotteurisme)

Ilustrasi dalam halaman perilaku frottage (frotteurisme) ini adalah menggambarkan suasana didalam bus kota, terdapat karakter “Mamat” dan seorang perempuan yang sedang berdiri karena tidak mendapatkan tempat duduk. Kesempatan seperti ini

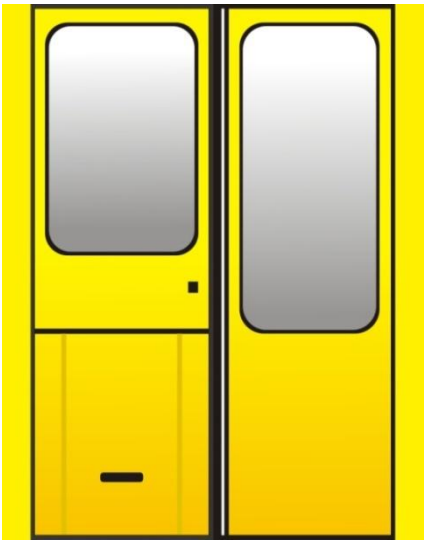
dimanfaatkan oleh Mamat untuk mendekati perempuan itu dan melakukan perilaku memegang atau menggesekan alat vital kebagian tubuh perempuan tanpa diketahui oleh perempuan tersebut. Halaman ini menggunakan teknik *flip up* pada gambar pintu bus yang bisa dibuka dan didalamnya akan terlihat karakter "Mamat" yang sedang melakukan perilaku Frottage (Frotteurisme).



Gambar.IV.49 Tampilan Digital Perilaku Frottage (Frotteurisme)

Sumber : Pribadi

Flip up yang digunakan adalah ilustrasi sebuah pintu kendaraan umum bus, yang apabila dibuka akan terlihat aktifitas didalam bus pelaku Frottage sedang melakukan aksinya.Penggambaran ilustrasi dibuat dalam kendaraan umum karena prilaku penyimpangan seksual Frottage ini banyak dlakukan didalam kendaran umum bus dan juga kereta.



Gambar.IV.50 Tampilan Digital Bagian *Flip Up* Perilaku Frottage (Frotteurisme)

Sumber : Pribadi



Gambar.IV.51 Tampilan Cetak Perilaku Frottage (Frotteurisme)

Sumber : Pribadi

IV.1.20 Komik Tentang Perilaku Frottage (Frotteurisme)

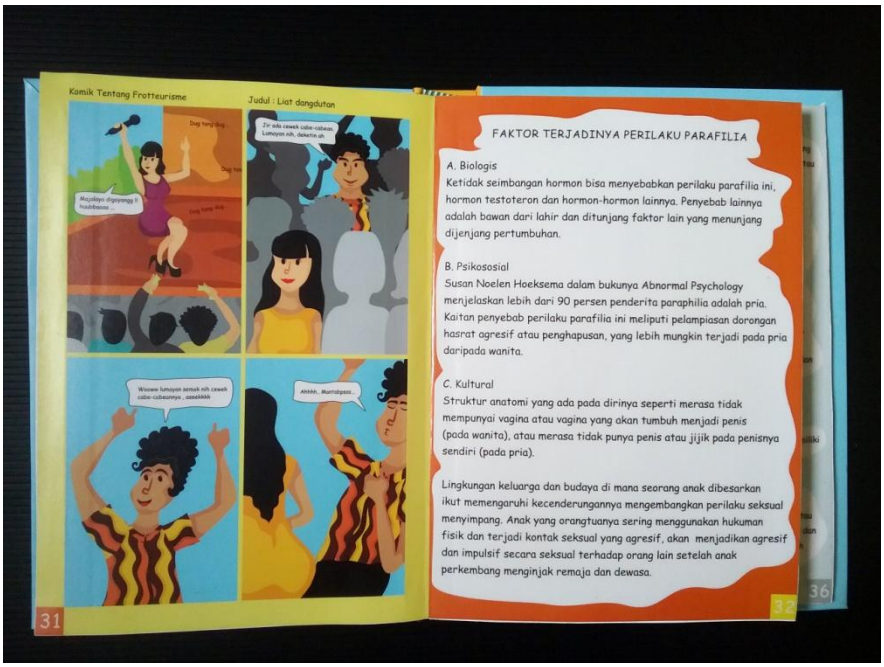
Ilustrasi dalam halaman perilaku frottage (frotteurisme) ini menggambarkan suasana acara dangdutan disuatu tempat, terlihat seorang penyanyi sedang bernyanyi dan bergoyang.Terlihat juga dikeramaian penonton karakter “Mamat” sedang memperhatikan seorang perempuan yang berada didepannya. Dengan niat

terselubung Mamat mendekati perempuan tersebut dan seolah bergoyang mengikuti music akan tetapi sambil melakukan perilaku menggesekan alat vitalnya kepada tubuh perempuan tanpa diketahui.



Gambar.IV.52 Tampilan Digital Komik Perilaku Frottage (Frotteurisme)

Sumber : Pribadi

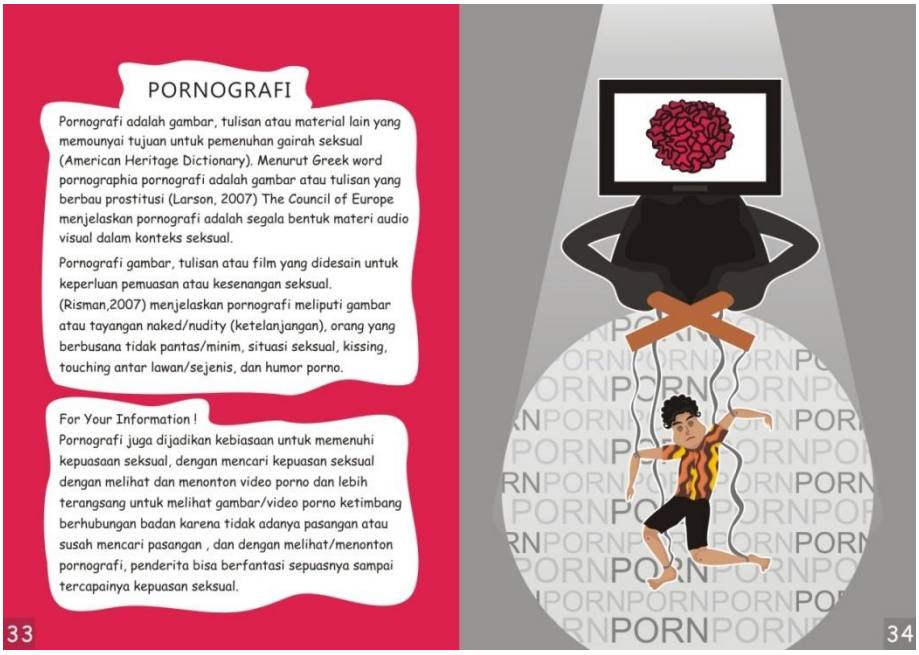


Gambar.IV.53 Tampilan hasil jadi komik perilaku frottage (frotteurisme)

Sumber : Pribadi

IV.1.21 Penjelasan Perilaku Pornografi

Ilustrasi dalam halaman perilaku pornografi menggambarkan siluet seorang perempuan yang sedang mandi dikamar mandi, akan tetapi dibalik jendela yang tertutup gordeng ada seseorang yang sedang mengintip. Seseorang itu adalah "Mamat". Halaman ini menggunakan teknik *flip up* pada gambar monitor bergambar xxx yang berarti situs porno yang bisa dibuka dan didalamnya akan terlihat otak yang menggambarkan otak karakter "Mamat" telah dikuasai oleh pornografi karena telah kecanduan pornografi.



Gambar.IV.54 Tampilan Digital Perilaku Pornografi

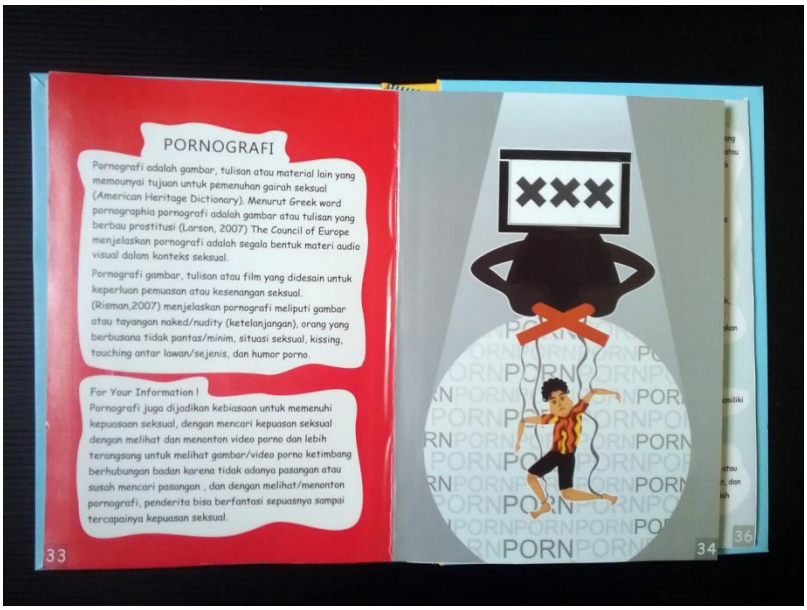
Sumber : Pribadi

Flip up yang digunakan adalah ilustrasi sebuah komputer yang megendalikan seorang pecandu pornografi, apabila dibuka monitor yang bertuliskan "XXX" maka akan terlihat otak yang digamarkan seseorang telah dikendalikan oleh pornografi.



Gambar.IV.55 Tampilan Digital Bagian *Flip Up* Perilaku Pornografi

Sumber : Pribadi



Gambar.IV.56 Tampilan Cetak Perilaku Pornografi

Sumber : Pribadi

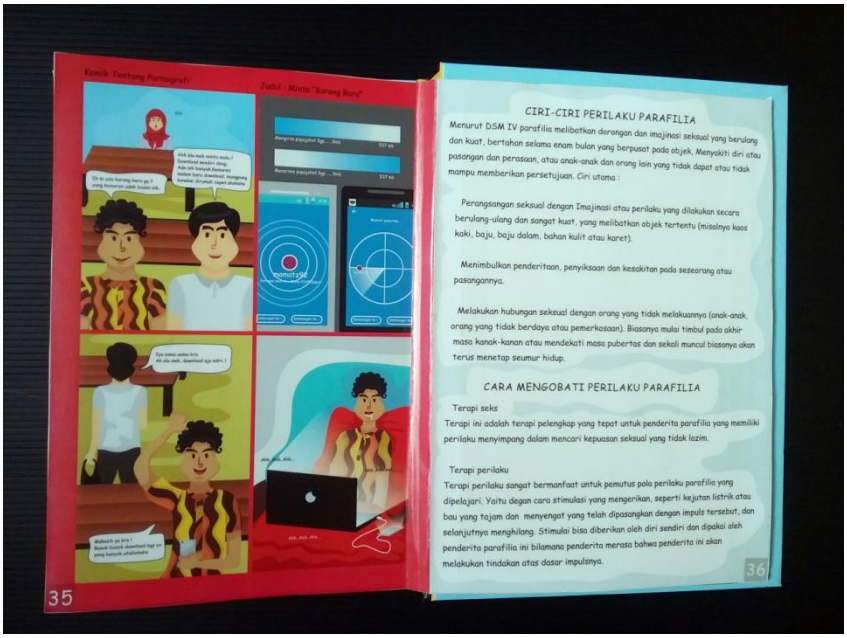
IV.1.22 Komik Tentang Perilaku Pornografi

Ilustrasi pada komik perilaku pornografi ini menggambarkan suasana disebuah ruangan yang terdapat dua orang bernama Mamat dan Filman yang sedang bercengkrama.Kemudian Mamat berkata apakah Filman memiliki "barang" baru.Barang baru yang dimaksud adalah video porno terbaru.Filman menjawab ada, Pada akhirnya Mamat meminta video tersebut.Pada waktu malam hari Mamat melihat video porno tersebut didalam kamarnya.



Gambar.IV.57 Tampilan Digital Komik Perilaku Pornografi

Sumber : Pribadi



Gambar.IV.58 Tampilan Cetak Komik Perilaku Pornografi

Sumber : Pribadi

IV.1.23 Penjelasan Perilaku Agalmatophilia

Ilustrasi dalam halaman perilaku agalmatophilia menggambarkan karakter “Mamat” yang sedang jatuh cinta dan memeluk boneka seks.Ilustrasi dibuat seolah Mamat dan boneka seksnya sedang beradegan mesra seperti pada pergelaran teater, yang di

tambah dengan ornament sorotan cahaya lampu.Halaman ini menggunakan teknik *flip up* pada gambar wajah karakter Mamat dan boneka seksnya yang menggambarkan seperti undangan nikah yang bisa dibuka dan didalamnya akan terlihat penjelasan tentang perilaku agalmatophilia.



Gambar.IV.59 Tampilan Digital Perilaku Agalmatophilia

Sumber : Pribadi

Flip up yang digunakan adalah ilustrasi seorang laki-laki dan perempuan yang digambarkan adalah sebuah undangan pernikahan, apabila dibuka akan terdapat penjelasan perilaku Agalmatphilia. Ilustrasi penggamban undangan bertjuan memperlihatkan dua orang yang sedang jauh cinta dan dipertemukan dalam satu *frame* yaitu undangan pernikahan. Tabahan simbol hati menggambarkan dua orang yang sedang dilanda cinta dan tidak akan terpisahkan.



Gambar.IV.60 Tampilan Digital Bagian *Flip Up* Perilaku Agalmatophilia

Sumber : Pribadi



Gambar.IV.61 Tampilan Cetak Perilaku Agalmatophilia

Sumber : Pribadi

IV.1.24 Komik Tentang Perilaku Agalmatophilia

Ilustrasi pada komik perilaku agalmatophilia ini menggambarkan suasana disebuah bioskop, terlihat karakter bernama Dian dan Aneu akan menonton film dan memesan

tiket, didalam bioskop ternyata juga ada karakter “Mamat” yang sedang menonton juga dan membawa seseorang. Dian dan Aneu penasaran apakah itu adalah pacar Mamat. Saat akan didekati, Dian dan Aneu kaget karena yang mamat bawa untuk menemani menonton adalah sebuah boneka seks.


Komik Tentang Agalmatophilia
Judul : Nonton ke Bioskop
Silahkan mba pilih tempat duduknya
Aku pilih disini aja mbak yang dipojok ini ya mbak
Bagus tuh, pilihan yang tepat. hehehe
Ko aku baru tau ya si Mamat punya pacar.
Eh iya ya, hmmm dia ga pernah bilang punya cewek
Eeee

IV.2 Media Pendukung

Media pendukung ini adalah media pendukung promosi media utama yang bertujuan membuat khalayak sasaran untuk tergerak minimal melihat dan membaca buku ilustrasi ini.

IV.2.1 Poster

Poster merupakan salahsatu media yang cukup efektif untuk penyebaran suatu informasi, sebab pada media poster ini ditempatkan bisa dimana saja atau ditempat-tempat yang cocok dengan tema isi poster tersebut.

Ukuran : A4 (29.7 cm x 21 cm)
Bahan : Art Papper 210 gr
Teknik Produksi :Cetak offset, menggunakan mesin cetak laser laminasi doff
Teknik Distribusi :Di kantor dinas sosial
Di gramedia, sekolah, kampus, kantor dinas kesehatan



Gambar.IV.64 Hasil Cetak Poster
Sumber : Pribadi

IV.2.2 Brosur

Media brosur bisa menjadi bagian media pendukung dalam perancangan ini, dengan cara dibagikan atau ditempel ditempat-tempat yang sudah dirancang, karena tema peracangan ini sangat khusus dan tidak umum , jadi penyebarannya pun harus benar-benar sesuai target.

Ukuran : Ukuran lipat 7.5 cm

Ukuran dibuka A4 (29.7 cm x 21 cm)

Bahan : Art Papper 210 gr dan 150 gr

Teknik Produksi : Cetak offset, menggunakan mesin cetak laser

Teknik Distribusi : Disebarkan disekolah, dikampus, dirumah sakit, di puskesmsas, Di klinik.



Gambar.IV.65 Hasil Cetak Brosur

Sumber : Pribadi

IV.2.*3 X Banner*

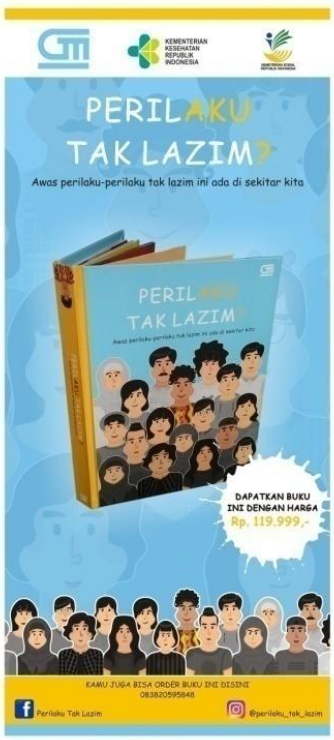
X-banner digunakan sebagai media pendukung pada saat pembukaan acara talkshow, unruk menarik minat para khalayak sasaran.

Ukuran : 290 cm x 85 cm

Bahan : Fx 300

Teknik Produksi :menggunakan cetak laser mesin polaris

Teknik Distribusi : Disimpan di Gramedia, diacara-acara yang akan diadakan

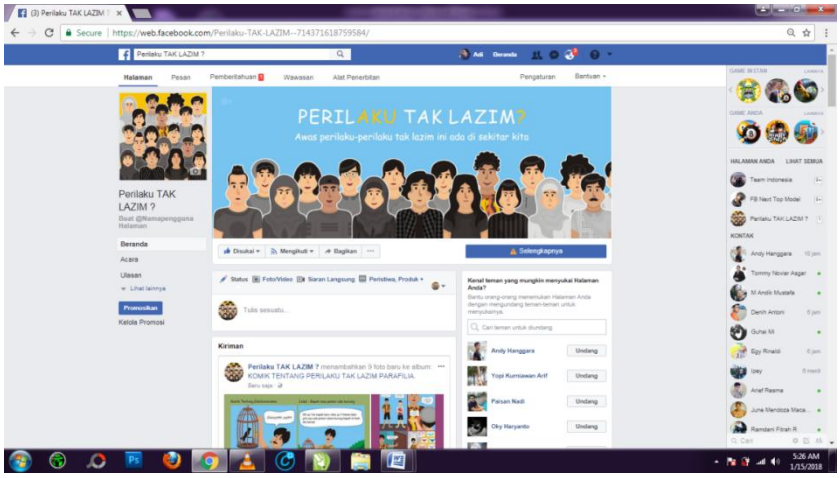


Gambar.IV.66 *X-Banner*

Sumber : Pribadi

IV.2.4 Sosial Media Facebook

Media sosial Facebook digunakan sebagai media bantu promosi secara digitan dan menunjang kepada media. Media sosial adalah sebuah media yang pada saat ini banyak diakses dan dipakai oleh masyarakat. Media sosial juga bisa digunakan sebagai media promosi secara digital.



Gambar.IV.67 Isi Konten Facebook

Sumber : Pribadi

IV.2.5 Sosial Media Instagram

Begitupun media sosial Instagram, sama seperti facebook, Instagram juga adalah media alternative yang banyak diakses, khususmya remaja.



Gambar.IV.68 Isi Konten Instagram

Sumber : Pribadi

IV.3 Media Pengingat

Media-media penunjang ini berperan sebagai media pembantu promosi kepada khalayak sasaran. Adapun media yang dipakai adalah :

IV.3.1 Note

Ukuran : 10 cm x 15 cm

14.85 cm x 21 cm

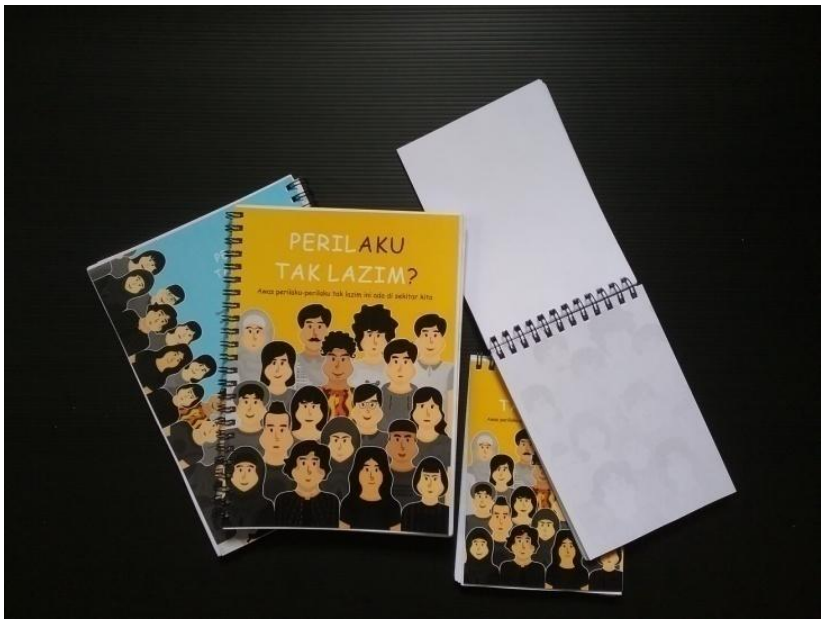
Bahan : Cover Art Papper 210 gr

Isi HVS 70 gr

Teknik Produksi :Cetak offset, menggunakan mesin cetak laser laminasi doff

Teknik Distribusi : Di jual saat acara peluncuran buku dan talkshow

Hadiah bonus saat membeli buku ilustrasi



Gambar.IV.69 Buku Catatan (Note)

Sumber : Pribadi

IV.3.2 Mug

Ukuran : Tinggi 9.7 cm Diameter 8 cm

Ukuran Gambar : 20 cm x 8 cm

Bahan : Gelas

Teknik Produksi : Menggunakan cetak offset

Teknik Distribusi : Dibagikan sebagai hadiah games di acara talkshow

Dibagikan sebagai bonus pembelian buku ilustrasi



Gambar.IV. 70 Mug

Sumber : Pribadi

IV.3.3 Stiker

Ukuran : Berfariasi

Bahan : Vinil dan Cromo

Teknik Produksi : Menggunakan cetak offset laminasi doff

Teknik Distribusi : Dibagian saat acara talkshow atau pada saat event-event tertentu



Gambar.IV.71 Stiker

Sumber : Pribadi

IV.3.4 Pin dan Gantungan Kunci

Ukuran : Diameter 5.8 cm dan 4,4 cm

Bahan Gambar : Art papper laminasi doff

Teknik Produksi : Teknik sublimasi dan system press

Teknik Distribusi : Dibagikan pada saat acara talkshow dan launcing buku



Gambar.IV.72 Pin dan Gantungan Kunci

Sumber : Pribadi

IV.3.5Voucher Konsultasi

Ukuran : 21 cm x 7.5 cm

Bahan : Art Papper 150 gr laminasi doff

Teknik Produksi : Menggunakan cetak offset laminasi doff

Teknik Distribusi : Dibagikan saat ada gameshow diacara talk show

Dijadikan hadian saat acara peluncuran buku



Gambar.IV.73 Voucher Konsultasi

Sumber : Pribadi

IV.3.6 *Papper Craft*

Ukuran :T: 16 cm, L: 9 cm, P: 7.3 cm

T: 48 cm, L: 28.8 cm, P: 23.5 cm

Bahan : Art Papper 260 gram

Teknik Produksi : Menggunakan cetak offset laminasi doff

Teknik Distribusi :- Dipajang ditempat-tempat yang sudah ditentuan

- Gramedia



Gambar.IV.74 *Papper Craft*

Sumber : Pribadi