BAB IV TEKNIS PRODUKSI DAN APLIKASI MEDIA

IV.1 Teknis Produksi

Dalam melakukan teknis produksi buku cerita bergambar sejarah Peran Ulama Dalam Merebut Kemerdekaan Indonesia. Dari teknis tersebut diantaranya adalah tahap pengumpulan data, pemilihan tema, *storyline*, studi visual, dan penjilidan.

- Pengumpulan data

  Pada tahap ini ialah tahap pencari data tentang informasi sejarah kemerdekaan yang spesifik mengarah kepada peran ulama. Informasi didapatkan dengan metode wawancara. Wawancara dilakukan kepada narasumber yang terpercaya dan membandingkanya dengan yang ada di studi literatur atau buku. Setelah data dikumpulkan dari kedua sumber dan dibandingkan, proses selanjutnya adalah menentukan tema apa yang akan dibawa dan informasi apa yang akan ditampilkan dan media apa yang akan digunakan.

- Penentuan tema

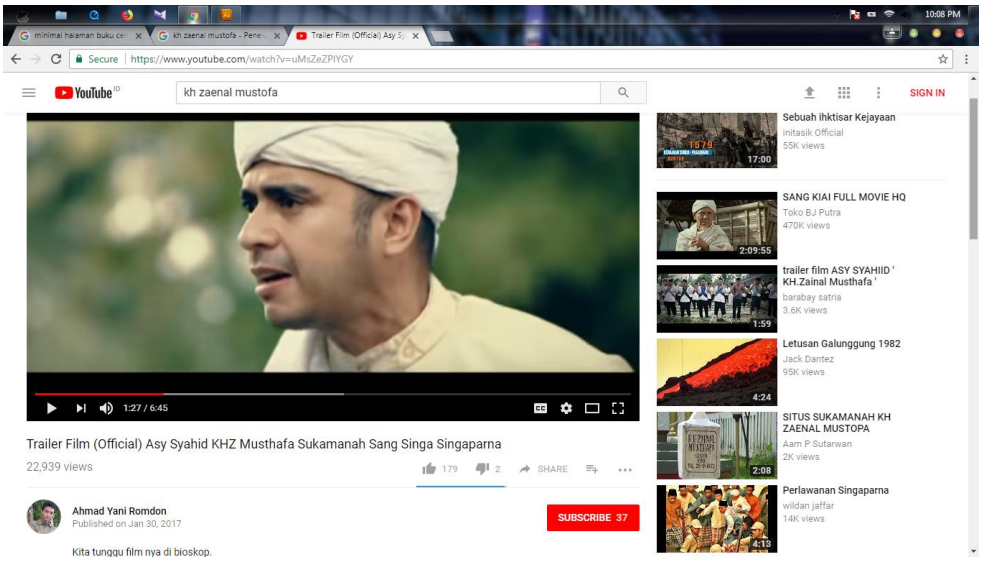
  Pada tahap ini, tema harus dipastikan terlebih dahulu agar informasi yang akan dituangkan kedalam media tepat sasaran. Tema yang dipilih adalah spesifik kepada perjuangan seorang ulama yang memiliki andil besar dalam merebut kemerdekaan dari tangan penjajah. Ulama yang dipilih adalah K.H Zaenal Musthafa dan K.H Hasyim Asy'ari. Keduanya dipilih karena memiliki andil besar dan jalan pemikiran yang berbeda.

- Pembuatan *Storyline*

  Pembuatan *storyline* diambil dari perbandingan data dan studi literature untuk menentukan waktu terjadinya sebuah peritiwa sejarah. Setelah waktu tersebut diketahui, kemudian dibuatlah sebuah jalan cerita perjalanan dari masa kependudukan Jepang hingga masa pelatihan para santri oleh militer Jepang untuk menjadi tentara keamanan.

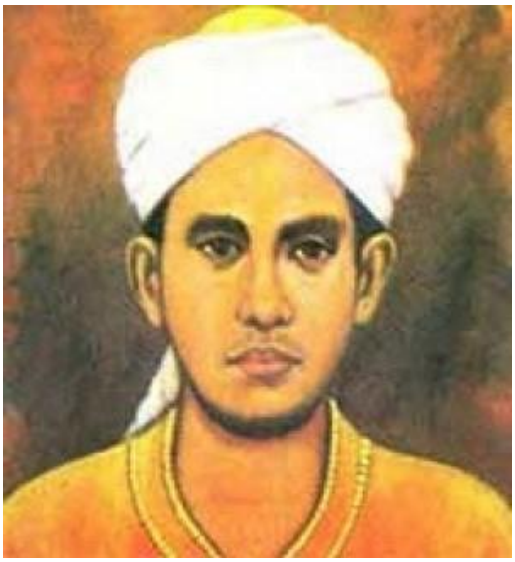
- Studi Visual

  Karena dalam sebuah cerita dibutuhkan seorang karakter, maka studi harus dilakukan dengan beberapa perbandingan. Yang pertama adalah studi karakter seperti studi karakter dari K.H Zaenal Musthafa dan K.H Hasyim Asy'ari. Keduanya ditentukan melalui foto yang ada di situs maupun pada sebuah film yang menceritakan keduanya.



Gambar IV.1 Trailer film K.H Zaenal Musthafa
Sumber : https://www.youtube.com/watch?v=uMsZeZPlYGY
(Diakses pada 17/10/2018)

Setelah itu proses membandingkan antara karakter yang ada di film tersebut dengan gambar yang beredar kemudian disederhanakan menjadi gaya visual.



Gambar IV.2 K.H Zaenal Musthafa
Sumber : https://www.kompasiana.com/aseprizal/sejarah-kehebatan-para-pahlawan-kh-zaenal-mustofa-sang-singa-dari-singaparna_55c4cb8c737e61d911d00ea6:
(Diakses pada 17/1/2018)



Gambar IV. 3 Penyederhanaan Karakter K.H Zaenal Musthafa
Sumber : Dokumentasi Pribadi

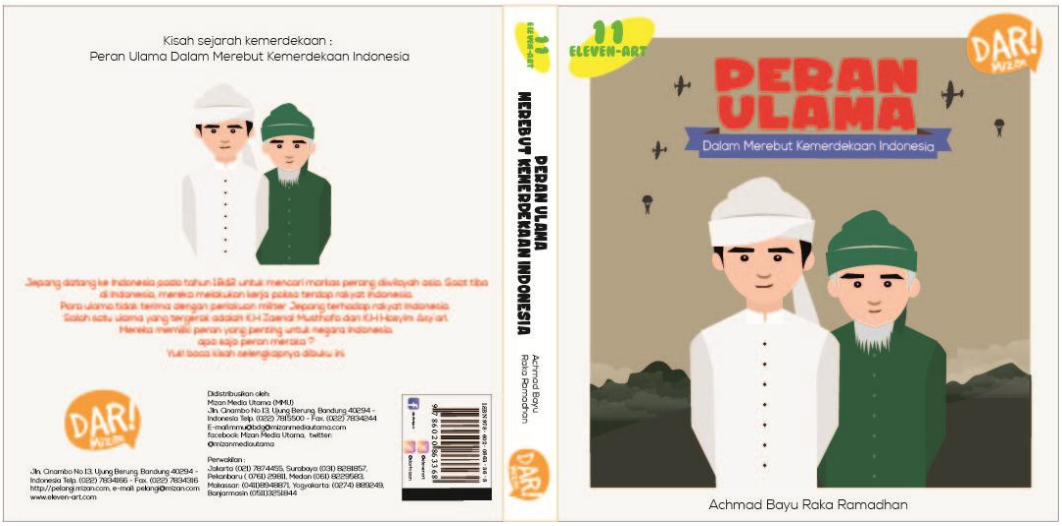
Penyederhanaan dilakukan di software *Adobe Ilustrator*. Hal tersebut dilkukan terhadap seluruh karakter dan latar yang digunakan pada media ini dan warna menyesuaikan dari studi tersebut.



Gambar IV. 4 Penyederhanaan Karakter K.H Hasyim Asy’ari
Sumber : Dokumentasi Pribadi

- Pembuatan Jilid

  Setelah keseluruhan teknis dibuat, proses selanjutnya adalah penyusunan halaman. Halaman informasi cerita dicetak dengan kertas art peper berukuran 36x16 dengan berat 148gr yang dibuat menjadi 2 bagian. Bagian pertama adalah naskah dan bagian kedua adalah ilustrasi. Kertas tersebut dipilih karena memiliki tekstur yang halus. Halaman depan menggunakan jilid *hardcover* yang dilaminasi *glossy*. Hal tersebut dipilih agar tidak cepat rusak bila terkena tumpahan air.



Gambar IV. 4 Cover Buku Cerita Bergambar
Sumber : Dokumentasi Pribadi

IV.2 Media Pendukung

Teknis produksi dari media pendukung memeiliki berbagai macam varian. Teknis dari media tersebut mengikuti media yang akan dibuat. Selain produksi, media pendukung mempunyai cara penyebaran yang berbeda-beda. Tujuan disebar adalah sebagai pengingat.

- Poster

  Poster ditujukan ketika buku sudah tersebar diberbagai toko buku atau sebelum buku tersebut hadir. Poster tersebut dibuat menggunakan *software* Adobe Ilustrator cs 5. Ukuran poster tersebut adalah 42.0 cm x 29.7 cm. poster ditempel ditoko buku.



Gambar IV. 5 Poster
Sumber : Dokumentasi Pribadi

- X Banner

  Xbanner dipasang ketika buku launching ditoko buku sebagai buku yang baru terbit. X-banner dibuat dengan ukuran 160 x 60 cm *portrait.* Kertas yang digunakan adalah kertas Jerman. Kertas tersebut dipilih karena kertas tersebut tidak cepat kotor bila disimpan diluar maupun didalam bila terkena debu. Perangkat lunak yang digunakan ialah *Adobe Ilustrator cs5.* Perangkat lunak ini digunakan sebagai alat untuk membuat desain keseluruhan media utama maupun pendukung.



Gambar IV. 6 X-Banner
Sumber : Dokumentasi Pribadi

- Merchandise

  Merchandise terbagi menjadi beberapa bentuk dan barang, merchandise dibagikan sesuai dengan waktu pembelian buku. Merchandise yang ditawarkan berupa *tote bag*, *notebook*, kaos, stiker, gantungan kunci akrilik dan mug. Barang-barang tersebut diberikan ketika pembelian buku pada waktu tertentu.



Gambar IV. 7 Gantungan Kunci
Sumber : Dokumentasi Pribadi



Gambar IV. 8 Kaos
Sumber : Dokumentasi Pribadi



Gambar IV. 9 *Notebook*
Sumber : Dokumentasi Pribadi



Gambar IV. 10 Kalender Meja
Sumber : Dokumentasi Pribadi



Gambar IV. 11 Mug
Sumber : Dokumentasi Pribadi



Gambar IV. 12 Stiker
Sumber : Dokumentasi Pribadi



Gambar IV. 13 *Tote Bag*
Sumber : Dokumentasi Pribadi