BAB IV MEDIA DAN TEKNIS PRODUKSI

IV.1 Proses Perancangan Ilustrasi Pada Komik La Sinrang

Dalam perancangan komik La Sinrang ini mempunyai proses untuk merubah cerita sejarah La Sinrang menjadi cerita fiksi untuk dijadikan sebuah komik. Proses komik La Sinrang ini yaitu mencari konflik untuk dijadikan sebuah konsep cerita agar dapat menyampaikan informasi mengenai perjuangan La Sinrang. Pada akhirnya terdapat beberapa tahapan yang meliputi"

1. Membuat sketsa awal *(rough sketch)* atau *story board* dari setiap adegan dalam cerita La Sinrang untuk dijadikan komik diimbangi dengan tata letak *bubble text*.
2. Membuat panel-panel komik digital seperti yang telah dibuat ditahap pertama menggunakan *software* Adobe Photoshop CS6.
3. Setelah panel sudah sama dengan sketsa awal, langkah selanjutnya membuat sketsa digital pada setiap panel, *software* yang digunakan Adobe Photoshop CS6.
4. Langkah selanjutnya adalah proses *ingking* digital dari sketsa digital menggunakan Adobe Photoshop CS6.
5. Proses pewarnaan secara digital menggunakan Adobe Photshop CS6.

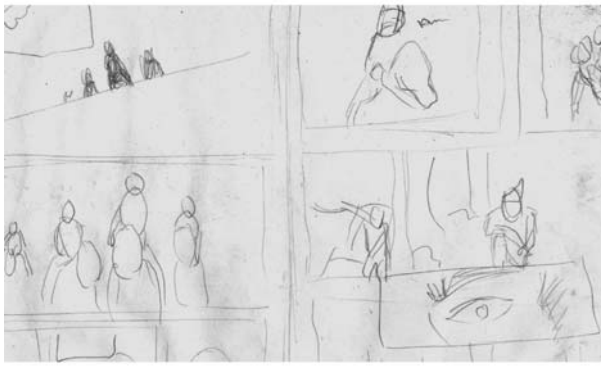
IV.2 Media Utama

Cerita Sejarah La Sinrang secara keseluruhan hanya terdapat tulisan dan lisan yang disampaikan turun temurun oleh orang tua bugis tepatnya di kab. Pinrang kemudian dirubah menjadi cerita fiksi yang diambil dari sejarah menjadi sebuah media informasi berupa komik. Perubahan teks cerita La Sinrang menjadi sebuah media informasi berbentuk komik, pada cerita "La Sinrang : Penyelamatan" ini diambil dari setiap adegan cerita fiksi yang diambil dari sejarah La Sinrang. Didalam komik La Sinrang ini terdapat juga ilustrasi pendukung untuk membuat komik La Sinrang ini menjadi lebih menarik, ilustrasi pendukung tersebut berupa halaman pembuka, portrait para karakter yang ada pada komik La sinrang yang diilustrasikan dengan gambaran zaman sekarang. *Hardcover* dipilih untuk berbeda dengan komik lain

pada umunya dan memperkuat kesan ekslusif pada komik La Sinrang ini agar cerita perjuangan La Sinrang tidak membosankan untuk dibaca.

IV.2.1 Pembuatan Sketsa Awal atau *Storyboard*

Mencari sebuah konflik dicerita sejarah La Sinrang untuk dirubah menjadi cerita fiksi dan menuangkan gambaran cerita tersebut pada pembuatan sketsa awal, merancang tata letak panel, dan keterangannya. Media yang digunakan adalah pensil 2B dan kertas A4. Berikut adalah pembuatan sketsa awal tersebut:

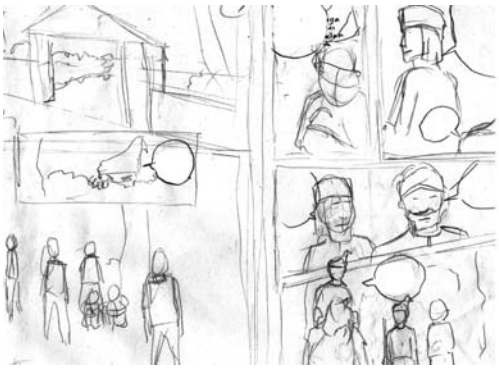


gambar IV.1 *Storyboard* hal.1-2

Sumber: Dokumentasi pribadi (2017).

Halaman 1: Halaman pembuka adalah perkenalan karakter protagonis dikomik La Sinrang dengan menampilkan wajah karakter yang ada dalam komik La Sinrang : Penyelamatan part1.

Halaman 2: perjalanan La Sinrang menuju kerjaan sawitto dan La sinrang mendapat kabar buruk tentang ayah dan istrinya yang di tangkap oleh belanda.

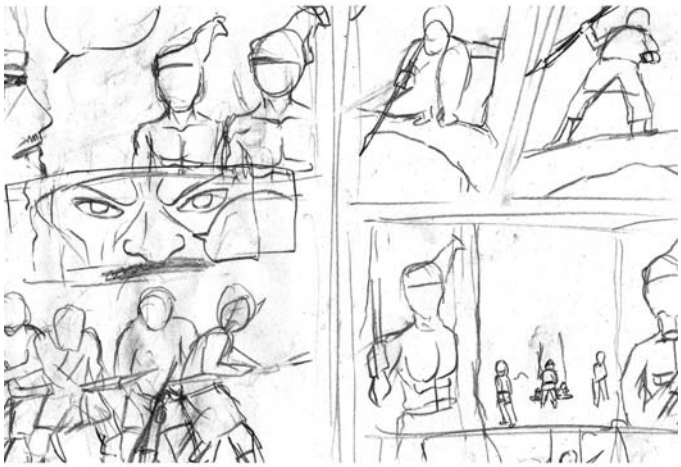


gambar IV.2 *Storyboard* hal.3-4

Sumber: Dokumentasi pribadi (2017).

Halaman 3: salah satu prajurit kerajaan sawitto melihat pasukan belanda menawan warga kerajaan.

Halaman 4: keberangkatan pasukan kerjaan untuk menyelamatkan warga kerajaan sawitto.

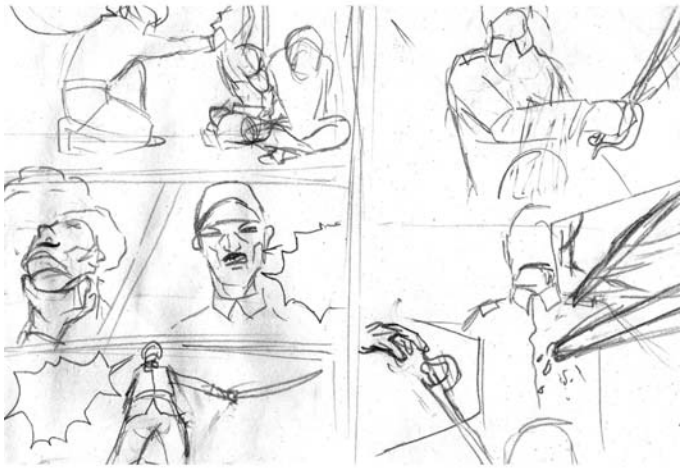


gambar IV.3 *Storyboard* hal.5-6

Sumber: Dokumentasi pribadi (2017).

Halamam 5: panel-panel yang berisi tentang penyusunan strategi untuk menyelamatkan warga

Halaman 6: pasukan kerjaan menombak pasukan tentara belandan dengan sistem grilya.

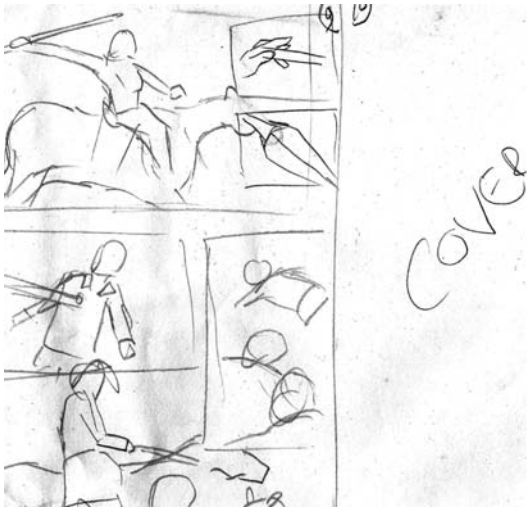


Gambar IV.4 *Storyboard* hal. 7-8

Sumber: Dokumentasi pribadi (2017).

Halaman 7: Adegan dimana pasukan belanda akan mengesekusi warga kerjaan demi mendapat informasi tentang keberadaan La Sinrang.

Halaman 8: pasukan belanda tiba-tiba menjatuhkan pedangnya dan ternyata ditombak dari atas oleh pasukan sawitto.

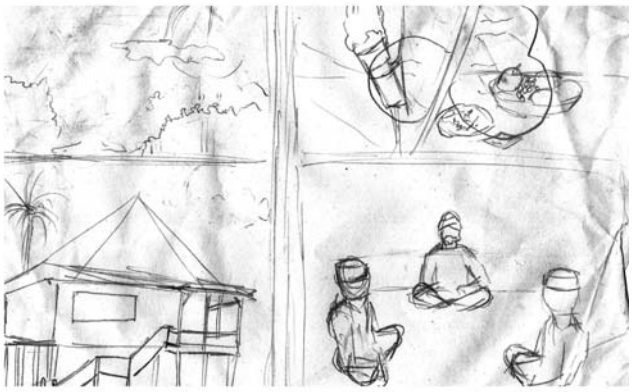


gambar IV.5 *Storyboard* hal.9-10

Sumber: Dokumentasi pribadi (2017).

Halaman 9: Pada halaman ini menggambarkan adegan La Mattoliang melemparkan tombaknya ke arah pasukan belanda.

Halaman 10: La Sinrang berhasil menyelamatkan warga kerajaan, dan melanjutkan perjalan ke sawitto..

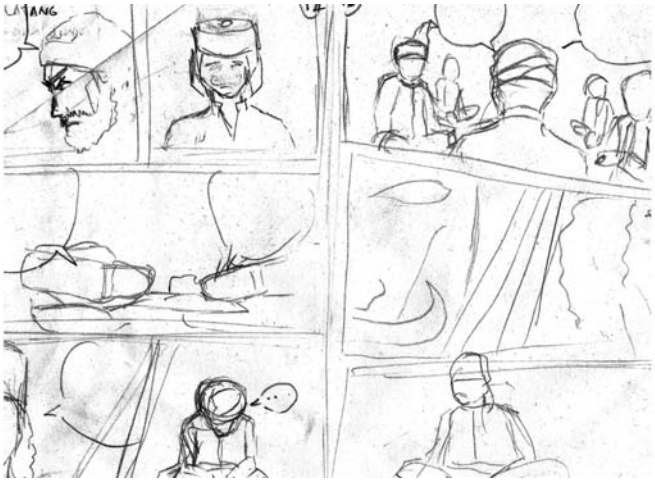


gambar IV.6 *Storyboard* hal.11-12

Sumber: Dokumentasi pribadi (2017).

Halaman 11: pada halaman ini memperlihatkan suasana malam hari di kerjaan sawitto.

Halaman 12: suasana rapat tentang penyerangan untuk menyelamatkan raja dan istri La Sinrang.

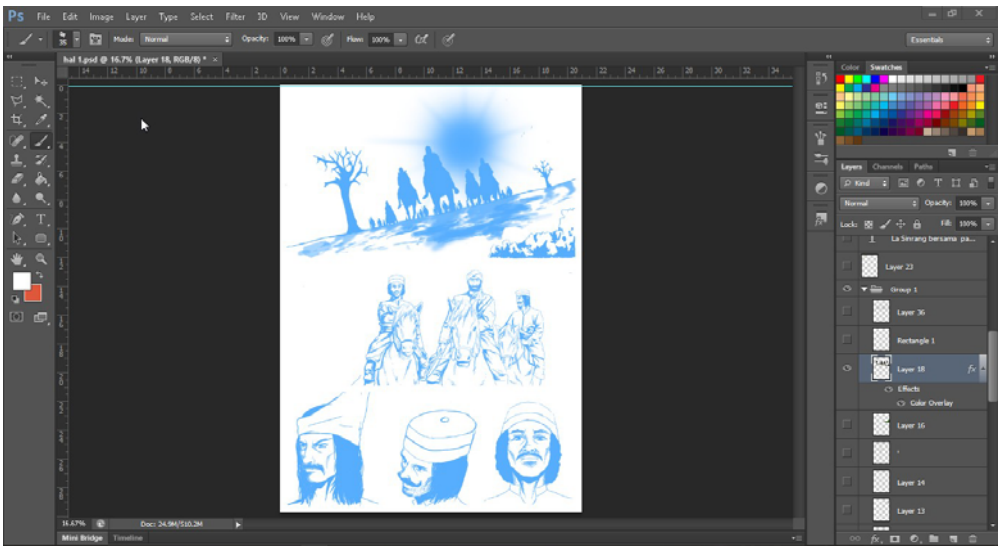


Gambar IV.7 *Storyboard* hal. 13-14
Sumber: Dokumentasi pribadi (2017).

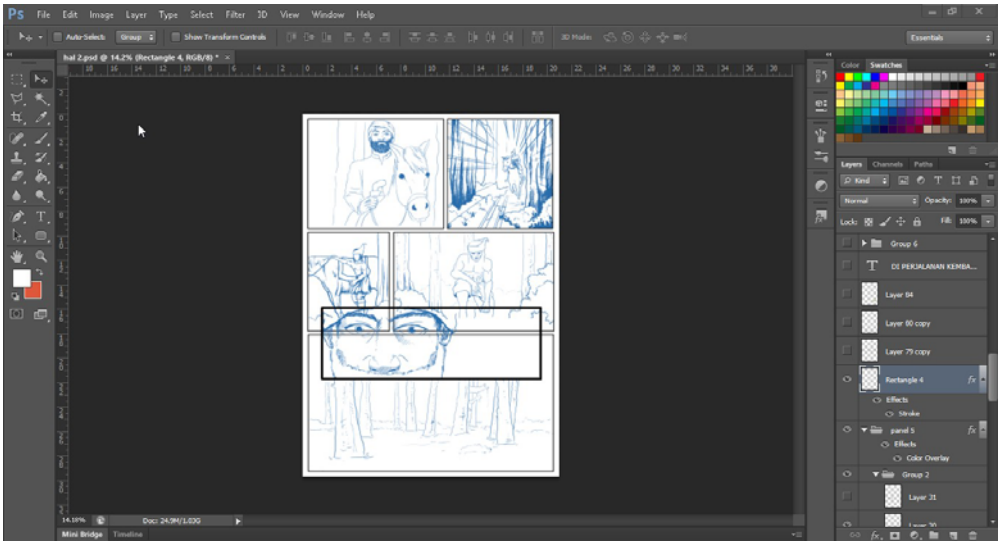
Halaman 13: La Sinrang menanyakan informasi yang telah La Salatang dapatkan.
Halaman 14: pada halam terakhir ini La Sinrang menyusun rencana untuk menyerang belanda subuh nanti..

IV.2.2 Sketsa Digital

Dalam tahap *storyboard* menjadi salah satu patokan untuk membuat sebuah sketsa digital dengan menggunakan *software* Adobe Photoshop CS6 dan alat *pen tablet*. Tahap inilah dasar dari sebuah ilustrasi dibangun, dimana panel-panel dibuat dipadukan dengan sketsa. Tahap sketsa yang dilakukan dengan digital ini adalah melihat referensi dari komik Amerika, referensi yang dilihat adalah tentang berbagai aspek mulai dari anatomi, *gesture,* perspektif dan latar tempat. Hal ini ditujukan agar komik La Sinrang tidak melenceng dari konsep awal yang mengutamakan sisi kepahlawanannya, selanjutnya adalah penggambaran berbagai karakter yang dibuat sebelumnya, tapi dalam proses ini penggambaran apapun belum mencapai hasil yang *detail*, karena sketsa hanya merupakan sebuah pondasi untuk dikembangkan dalam tahapan selanjutnya.



Gambar IV.8 Sketsa digital 1
Sumber: Dokumentasi pribadi (2017).

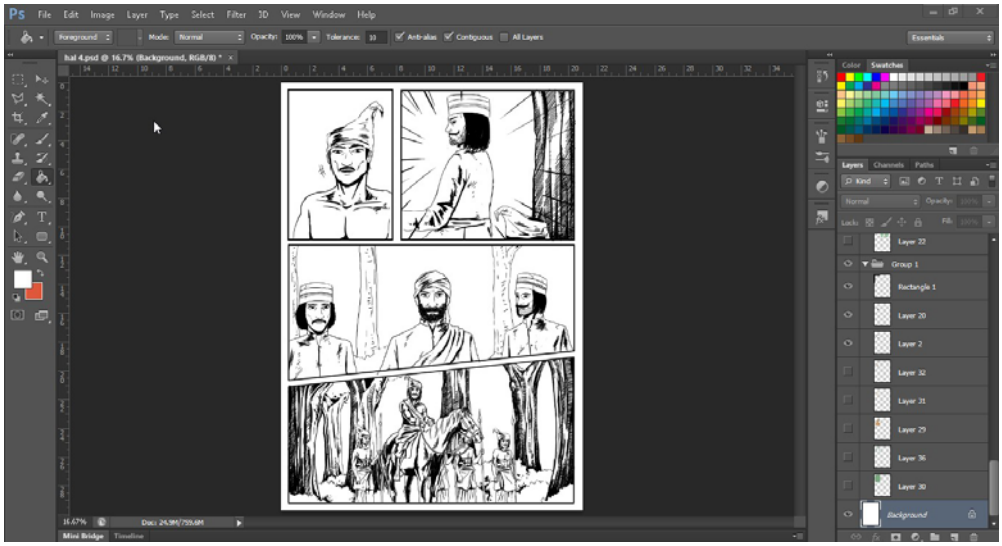


Gambar IV.9 Sketsa digital 2
Sumber: Dokumentasi pribadi (2017).

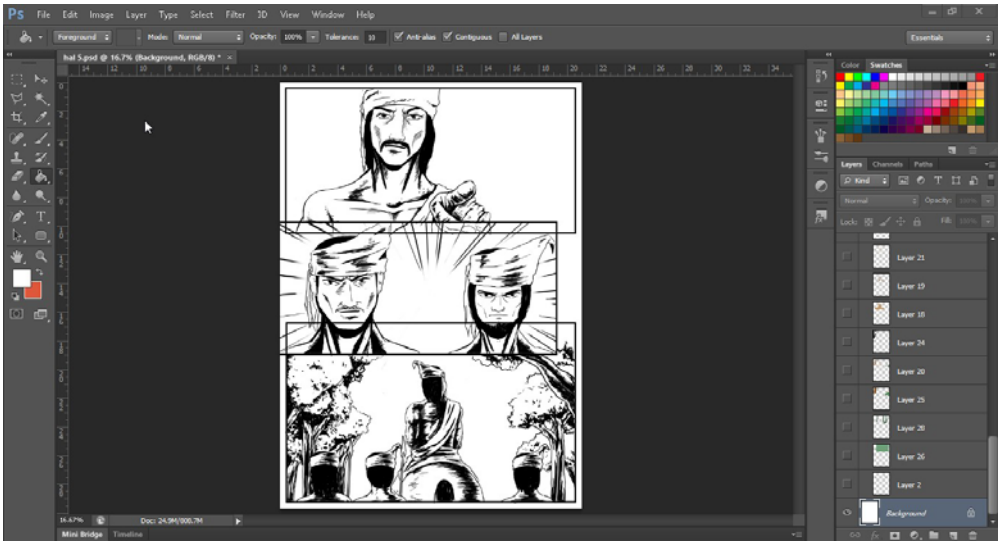
IV.2.3 *Ingking* Digital

Setelah selesai membuat sebuah sketsa digital, selanjutnya berlanjut ke tahapan mempertegas garis-garis dan memberi arsir yang ada pada sketsa digital. Hal ini bertujuan agar gambar menjadi lebih jelas dan tegas. Proses *ingking* adalah bagian penting untuk membuah sebuah volume dasar dalam ilustrasi agar terlihat lebih hidup. Tujuan dari pengerjaan *ingking* digital adalah agar pengerjaan menjadi cepat dan praktis karena pada dasarnya *ingking* menggunakan tekhnik manual

memerlukan pengerjaan waktu yang lama. *Software* menggunakan Adobe Photosop CS6.



Gambar IV.10 *Ingking* digital 1
Sumber: Dokumentasi pribadi (2017).

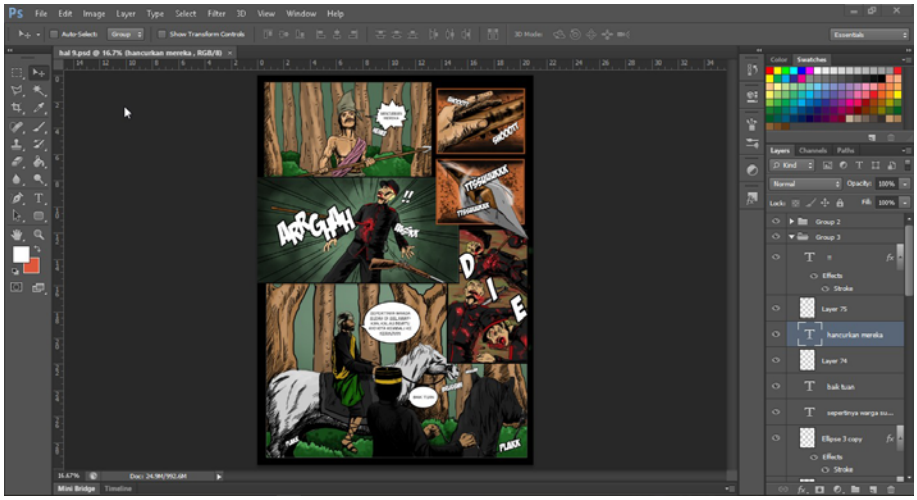


Gambar IV.11 *Ingking* digital 2
Sumber: Dokumentasi pibadi (2017).

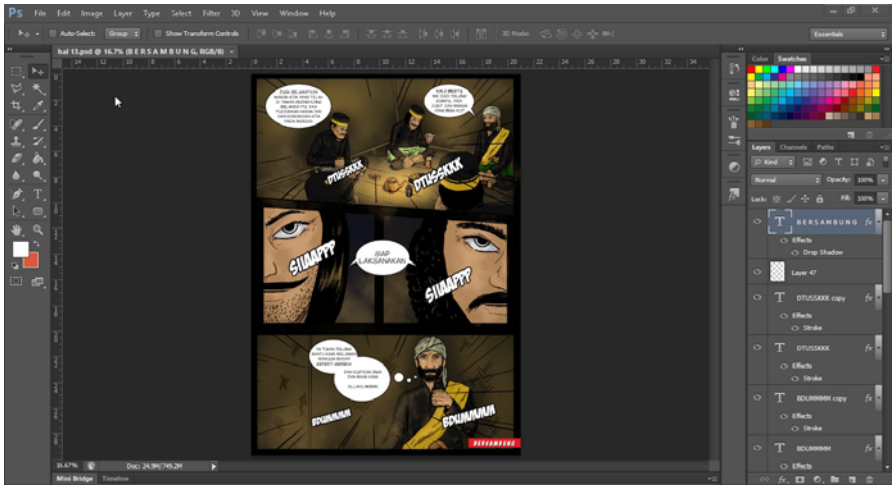
IV.2.4 Pewarnaan Digital

Tahapan terakhir adalah proses pewarnaan dan memberi balon kata pada gambar sebagai hasil akhir. Sebelumnya dalam proses pewarnaan terdapat tahapan dalam pengerjaannya. Pewarnaan awal adalah *flat colour* atau warna dasar (*midtones*),

tahap selanjutnya adalah menambahkan gelap, terang untuk membuat gambar bervolume. Dan yang terakhir adalah memberikan efek pada gambar agar terlihat lebih menarik seperti bercak-bercak yang berkesan rusak, sehingga efek yang dihasilkan mempunyai sifat keras.



Gambar IV.12 Pewarnaan digital 1
Sumber: Dokumentasi pribadi (2017).



Gambar IV.13 Pewarnaan digital 2/ hasil akhir
Sumber: Dokumentasi pribadi (2017).

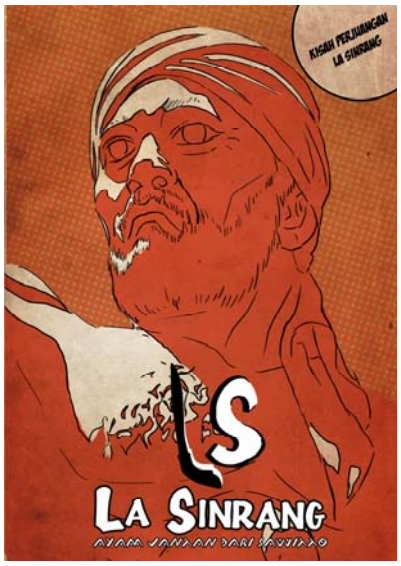
IV.3 Media Pendukung

Media pendukung pada perancangan komik La Sinrang ini adalah sebagai pelengkap dari media utamanya yang berbentuk komik, media pendukung juga menjadi media promosi dan juga *merchandise* untuk menarik perhatian para

konsumen, dan diharapkan sebagai pengingat. Berikut adalah media pendukung yang dibuat:

IV.3.1 *Flyer*

Flyer menjadi media pendukung yang penting karena akan disebar luaskan sebelum acara perilisan komik dimulai yaitu tanggal 1 Oktober 2017. *Flyer vintage* La Sinrang ini akan disebarkan di jalanan umum agar masyarakat menaruh perhatian pada *flyer* tersebut. Desain yang digunakan dalam pembuatan *flyer* ini adalah berupa ilustrasi *vintage*. Dalam gambar ini La sinrang melihat ke atas dengan wajah tegas dan beribawa, serta disinari matahari. Didalam flyer ini digambarkan sosok La Sinrang, dengan *copywritting* "kisah perjuangan La Sinrang"



Gambar IV.14 *Flyer* La Sinrang
Sumber: Dokumentasi Pribadi (2017)

Ukuran : A5 (14.8 x 21 cm)
Resolusi : 300 dpi
Bahan : Artpaper 100gr
Teknis : Cetak Printing

IV.3.2 Stiker

Stiker dibuat dengan tujuan dapat menarik perhatian orang banyak dimanapun, karena ukurannya yang kecil dapat ditemukan dimana saja, sama halnya dengan

flyer La Sinrang, stiker ini juga akan disebarkan sebelum perilisan akan dilakukan. Stiker yang disebar tersebut mempunyai 2 desain yang berbeda. Desain yang pertama adalah desain yang sama dengan *flyer* yaitu Vintage La Sinrang. Sedangkan pada desain keduanya yaitu berupa persatuan antara logo La Sinrang yang berupa Badik dan S dengan tulisan La Sinrang dibawahnya, hal ini ditujukan karena untuk mempertegas kesan kedua logo tersebut.



Gambar IV.15 Stiker La Sinrang
Sumber: Dokumentasi pribadi (2017).

Ukuran : 7 x 7 cm
Resolusi : 300 dpi
Bahan : Stiker Cromo
Teknis : Cetak printing

IV.3.3 *X-Banner*

Pembuatan *x-banner* bertujuan untuk menarik perhatian yang datang pada *event* Comic-con pada tanggal 28 Oktober 2017 bersamaan dengan perilisan perdana komik La Sinrang. *X-banner* akan ditampilkan pada stand khusus di toko-toko buku yang tersebar di Indonesia. Desain yang digunakan kali ini sebagian besar menggunakan ilustrasi yang menampakkan sosok La Sinrang, dengan *mock up* komik tampak depan belakang, serta menambahkan logo La Sinrang agar menarik perhatian khalayak sasaran, logo ini diutamakan karena sebagai ciri khas dari komik

La Sinrang ini. Tulisan dalam *x-banner* ini ditambahkan dengan promosi yaitu "Dapatkan di toko terdekat anda", hal ini bertujuan untuk menginformasi khalayak sasaran bahwa komik ini tersedia di toko buku besar manapun khususnya Gramedia.



Gambar IV.16 *X-banner* La Sinrang
Sumber: Dokumentasi Pribadi (2017).

Ukuran : 160 x 60 cm
Resolusi : 300 dpi
Bahan : Flexi China
Teknis : Cetak printing

IV.3.4 *Mini Banner*

Mini banner adalah media promosi yang akan digunakan saat perilisan komik La Sinrang ini berlangsung. Sama halnya dengan *x-banner*, mini banner juga bertujuan untuk menarik perhatian konsumen. *Mini banner* ini akan diletakan pada tumpukan

komik La sinrag saat perilisan perdana diselenggarakan. Desain yang digukan dalam *mini banner* ini sama seperti *x-banner* namun disederhanakan karena penempatannya pun hanya diatas tumpukan komik La Sinrang. *Mock up* dari komik tampak depan dan belakang, logo perusahaan dari Elex Media yang berada di atas sebagai pihak produksi dan distribusi, satu logo La Sinrang dan tulisan "Dapatkan Segera" sebagai penanda bahwa komik La Sinrang ini dijual. Menampilkan logo Elex Media yang merupakan distributir media untuk komik La Sinrang ini. dengan demikian diharapkan menjadi daya tarik promosi.



Gambar IV.17 *Mini banner* La Sinrang
Sumber; Dokumentaasi Pribadi (2017).

Ukuran : 14 x 29 cm

Resolusi : 300 dpi

Bahan : Photo Paper

Teknis : Cetak printing

IV.3.5 Poster

Bonus poster ditujukan sebagai media pengingat bagi para konsumennya. Bonus Poster ini akan disebarkan selama perilisan dan pendistribusian komik berlangsung,

dimana pada saat konsumen membeli komik La Sinrang poster ini akan diberikan sebagai bonus. Poster ini dibuat berbeda dengan media utama dan media pendukung lainnya, poster ini memperlihatkan sosok La Sinrang. Wajahnya yang dibuat memperlihatkan wajah yang berani dan tegas untuk menggambarkan bahwa La Sinrang adalah sosok pahlawan.



Gambar IV.16 Bonus poster La Sinrang
Sumber: Dokumentasi Pribadi (2017).

Ukuran : A3 (42 x 29,7 cm)
Resolusi : 300 dpi
Bahan : Artpaper 100gr
Teknis : Cetak printing

IV.3.6 *T-Shirt*

T-shirt dibuat dengan tujuan sebagai *merchandise*, *fashion* adalah salah satu faktor penting yang akan menarik perhatian target audiens yaitu para remaja. *T-shirt* akan dijual pada perilisan perdana komik La Sinrang. Karena khalayak sasaran adalah

remaja akhir yang pastinya menyukai *trend fashion*, maka ilustrasi yang dipilih sama dengan ilustrasi yang ada pada poster. Dengan Demikian ilustrasi yang dibuat ini dapat menarik perhatian lebih dari khalayak.



Gambar IV.17 *T-shirt* La Sinrang
Sumber: Dokumentasi pribadi (2017).

Ukuran : Medium
Ukuran sablon : 29 x 42 cm depan
: 19.5 x 4 cm belakang
Resolusi : 300 dpi
Bahan : Cotton Combed 30s
Teknis : DTG printing

IV.3.7 Kalender

Kalender merupakan barang yang sangat dibutuhkan sehari-hari. Dengan dibuatnya kalender yang menggunakan desain dari komik La sinrang diharapkan akan menjadi pengingat bagi para target audiens. kalender ini juga menggunakan ilustrasi yang menampakkan sosok La sinrang. Desain ini digunakan agar konsep yang digunakan terjaga dan tidak terlalu bervariatif. Hal ini bertujuan agar media

pendukung yang digunakan dapat diingat oleh khalayak karena pengulangan visual yang digunakan pada media pendukung. Desain kalender ini dibuat agar memperkuat daya ingat media pendukung karena faktor pengulangan visual yang dilakukan.



Gambar IV.18 Kalender La Sinrang
Sumber: Dokumentasi pribadi (2017).

Ukuran : 21 x 14.8 cm
Resolusi : 300 dpi
Bahan : Art Papper
Teknis : Cetak printing

IV.3.8 Topi

Topi La Sinrang juga sama halnya dengan pembuatan *t-shirt* yaitu sebagai merchandise untuk dijual kepada target audiens pada hari perilisan perdana komik La Sinrang yaitu tanggal 28 Oktober 2017. Desain yang digunakan oleh topi La Sinrang ini hanya berupa logo La Sinrang. Hal ini ditujukan untuk menyederhanakan desain yang dibuat. Warna topi yang digunakan adalah warna hitam dan putih.



Gambar IV.19 Topi La Sinrang
Sumber: Dokumentasi pribadi (2017).

Ukuran sablon: 7 x 4.5 cm

Resolusi : 300 dpi

Bahan : spon, jaring (trucker)

Teknis : Cetak Sablon

IV.3.9 Gantungan Kunci

Gantungan kunci merupakan media pengingat yang juga efisien karena setiap target *audience* pasti memiliki kunci, kunci rumah, kendaraan, dan lainnya. Jadi dengan manbahkan ilustrasi Vintage La Sinrang ini diharapkan dapat menjadi media pengingat bagi para khalayak. Ukuran yang digunakan seperti ukuran pada umumnya. Desain ini digunakan untuk memperkuat fungsi dari media pendukung yaitu sebagai pengingat untuk khalayak sasaran.



Gambar IV. 20 Gantungan kunci La Sinrang
Sumber: Dokumentasi pribadi (2017).

Ukuran : 4,5 x 4,5 cm
: 4,5 x 4,5 cm
Resolusi : 300 dpi
Bahan : Plastik
Teknis : Cetak printing

IV.3.10 Pin

Pada saat perilisan perdana komik La Sinrang, pin juga menjadi sebuah media pengingat yang akan digunakan oleh target *audience* sebagai aksesoris pada keseharian target *audience*, hal itu menyebabkan pin La sinrang ini menjadi media pengingat yang baik. Desain yang dipilih untuk media ini adalah Vintage La Sinrang.



Gambar IV.21 Pin La Sinrang
Sumber: Dokumentasi pribadi (2017).

Ukuran : 4,5 x 4,5 cm

: 4,5 x 4,5 cm

Resolusi : 300 dpi

Bahan : Plastik

Teknis : Cetak printing

IV.3.11 *Tote Bag*

Tas yang terbuat dari canvas ini sedang diminati oleh target *audience* yaitu remaja bentuknya yang simpel dan unik menjadikan *Tote bag* pilihan untuk kemasan saat mendapatkan komik La Sinrang dan media pendukungnya, *tote bag* ini sangat baik digunakan untuk media promosi dan media pengingat, bentuknya yang cukup besar akan membuat khalayak menjadi mudah dilihat. *Tote bag* La Sinrang ini akan dijual ketika perilisan perdana komik La Sinrang berlangsung. Desain yang digunakan adalah desain Vinatge La Sinrang. Hal ini bertujuan untuk menyederhanakan desain yang digunakan karena fungsi dari *tote bag* ini sendiri adalah sebagai kemasan yang akan digunakan ketika membeli semua produk mulai dari komik La Sinrang sampai kepada media-media pendukung lainnya.



Gambar IV.22 *Tote bag* La Sinrang
Sumber: Dokumentasi pribadi (2017).

Ukuran sablon : 20 x 27.5 cm (logo)

: 9.4 x 2 cm (Tulisan)

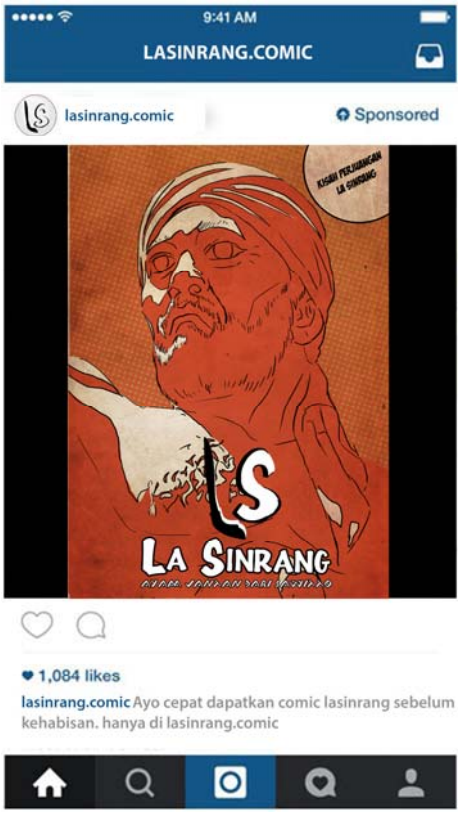
Resolusi : 300 dpi

Bahan : *Canvas*

Teknis : Cetak polyflex

IV.4 Media Sosial

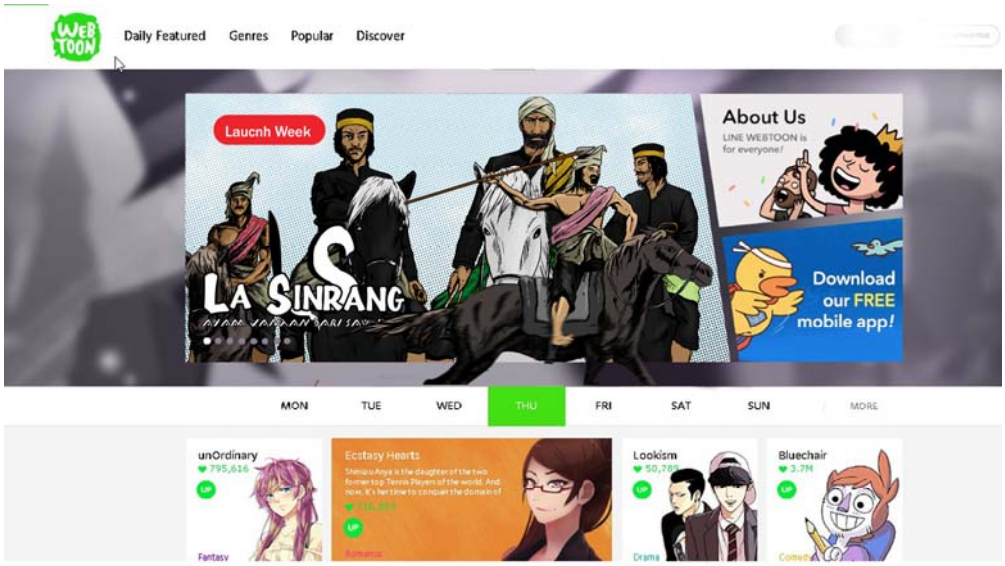
Media sosial adalah salah satu tempat para remaja menghabiskan waktu luangnya, di dunia internet semua informasi dapat diakses dengan mudah dan sangat praktis. Selain itu media sosial juga tempat berkumpulnya para pecinta cerita Sejarah atau komik. Dengan demikian untuk mempromosikan komik La Sinrang kepada khalayak media sosial dirasa sangat efektif untuk menyebar luaskan informasi mengenai komik La sinrang. Diantaranya istagram, facebook dan webtoon.



Gambar VI.24 Instagram La Sinrang
Sumber: Dokumentasi pribadi (2017).



Gambar IV.25 Facbook La Sinrang
Sumber: Dokumentasi pribadi (2017).



Gambar IV.25 Webtoons La Sinrang
Sumber: Dokumentasi pribadi (2017).