BAB IV. MEDIA DAN TEKNIS PRODUKSI

IV.1 Media Utama

Berdasarkan strategi perancangan dan konsep desain, media utama yang dipilih adalah buku ilustrasi. Media utama ini nantinya akan disebarkan ke perpustakaan serta sanggar seni Reyog yang ada di wilayah jawa timur, terutama ponorogo dan sekitarnya. Namun nantinya akan disebarkan ke perpustakaan-perpustakaan kota lain diluar jawa timur.

IV.1.1 Perangkat Produksi

Perangkat yang digunakan untuk pembuatan media utama adalah laptop, yang berfungsi sebagai alat untuk melakukan proses produksi digital, yaitu tracing, pewarnaan dan layout. Adapun *software* yang digunakan dalam proses pembuatan media utama ini adalah: Adobe Illustrator CC 2017, untuk melakukan proses tracing, pewarnaan dan pembuatan desain media pendukung. Adobe InDesign CC 2017, untuk membuat layout buku media utama.

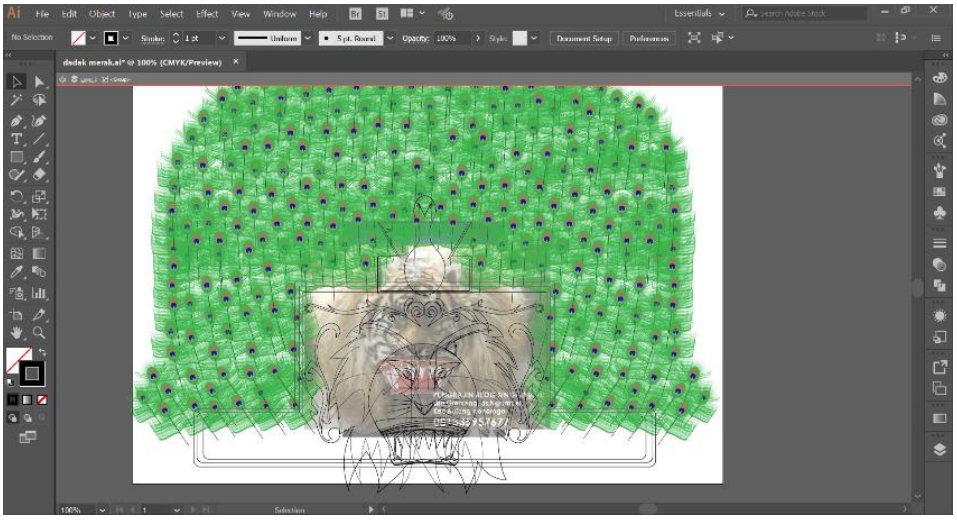
IV.2 Teknis Produksi

Teknis produksi pada perancangan ini adalah tahapan akhir dari proses yang disusun sebelumnya atau final artwork. Dimana seluruh gagasan dan materi yang telah dikumpulkan sebelumnya akan dproses untuk menjadi sebuah tampilan yang diharapkan, untuk memberikan hasil yang maksimal. Tahap ini sangat penting dalam proses perancangan, agar pada saat pelaksanaannya dapat berjalan dengan lancar sesuai dengan yang diharapkan.

1. **Proses *Tracing***

   Proses *tracing* ini bertujuan untuk membuat sebuah foto menjadi vektor, proses tracing ini menggunakan aplikasi Adobe Illustrator CC 2017.

Warna yang digunakan adalah CMYK (*Cyan, Magenta, Yellow dan Black*) yang dipergunakan untuk buku yang akan dicetak. Proses ini membutuhkan kerapihan serta ketelitian dalam pengerjaannya, agar tidak ada objek yang salah penempatannya. Proses tersebut dilakukan satu-persatu untuk semua karakter.



Gambar IV.1 Proses tracing dhadak merak
Sumber: Dokumen pribadi



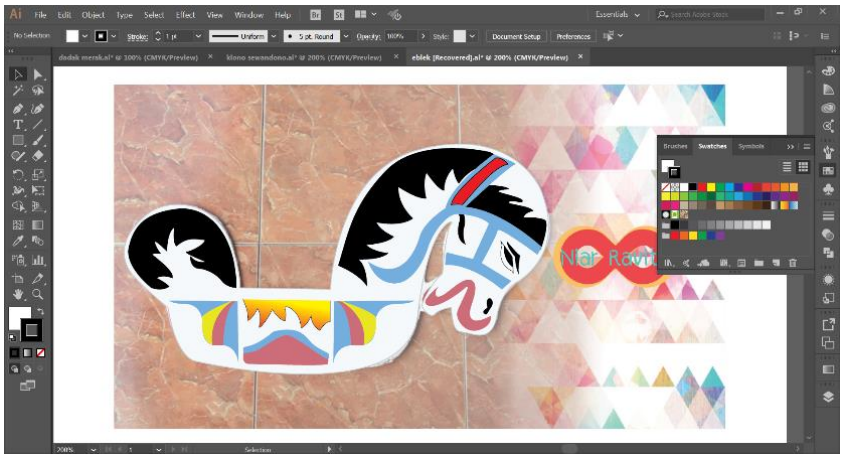
Gambar IV.2 Proses tracing Klono Sewandono
Sumber: Dokumen pribadi

2. Proses Pewarnaan

Setelah proses *tracing* selesai kemudian dilanjutkan dengan proses pewarnaan pada hasil tracing. Proses pewarnaan masih menggunakan aplikasi yang sama, yaitu Adobe Illustrator CC 2017. Dalam pewarnaan ini digunakan warna-warna dari Color Book PANTONE + Solid Coated yaitu merupakan warna yang disediakan oleh Adobe dalam aplikasi-aplikasinya, serta menggunakan efek blur pada warna warna tertentu untuk mendapatkan warna yang sesuai dengan objek aslinya



Gambar IV.3 Proses pewarnaan Klono Sewandono
Sumber: Dokumen pribadi



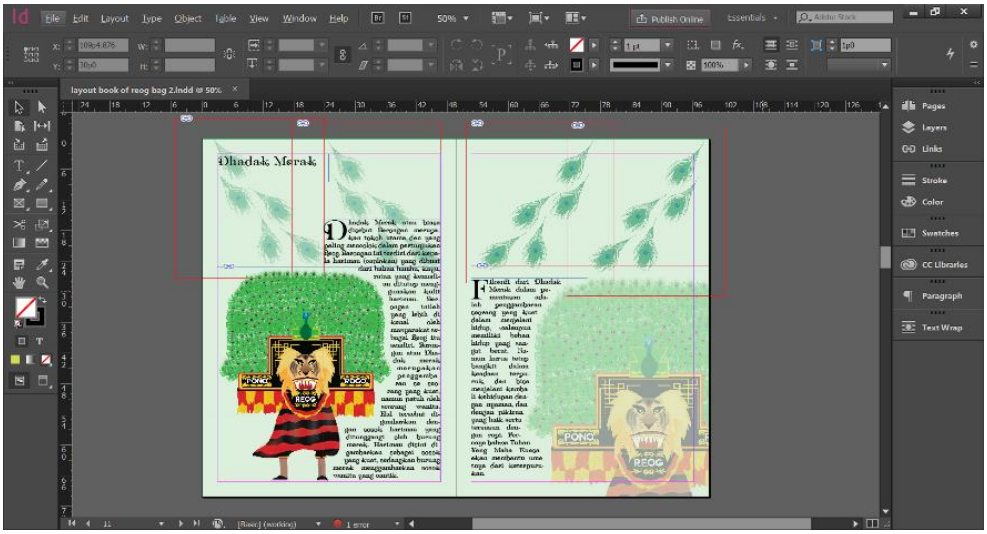
Gambar IV.4 Proses pewarnaan eblek
Sumber: Dokumen pribadi

3. Proses Export Gambar

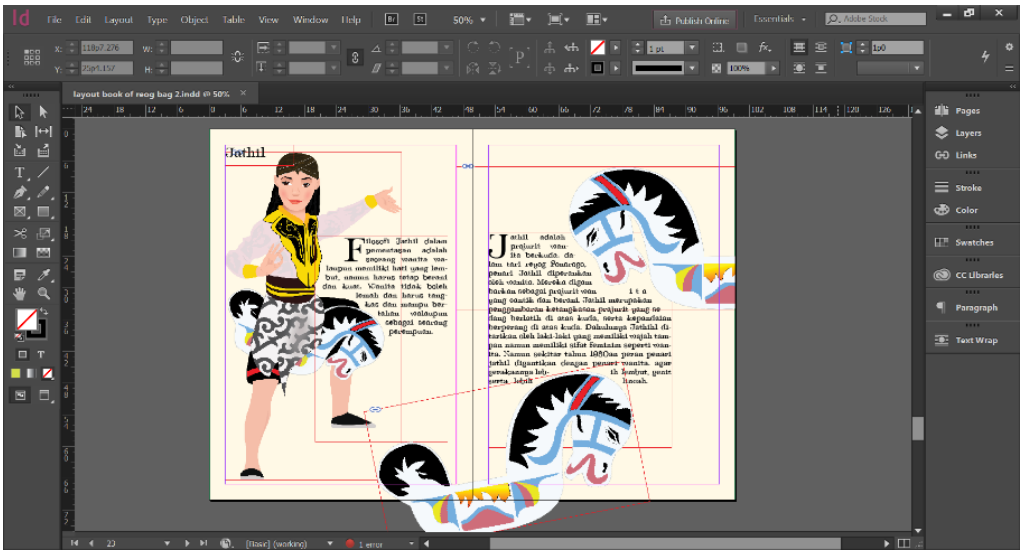
Tahap ini merupakan merubah gambar vektor menjadi pixel atau dapat menjadi format foto. Hasil vektor yang sudah jadi nantinya akan di *layout* menjadi sebuah buku, maka dipilih format .png agar hasilnya sesuai dan mudah di layout. Untuk melakukan export dalam aplikasi Adobe Illustrator CC 2017, klik menu File, lalu klik Export. Setelah itu pilih format .png lalu file tersebut akan diletakan dalam suatu folder.

4. Proses *Layout*

Setelah mendapatkan gambar *vector* yang sesuai kemudian gambar *vector* tersebut di *layout* dan ditambahkan teks sebagai informasi utamanya. Proses layout menggunakan aplikasi Adobe InDesign CC 2017. Selain di *layout* dan ditmabahkan teks, ditambahkan juga elemen-elemen pendukung yang diambil dari setiap karakter. Penambahaan elemen tersebut dimaksudkan untuk memberikan ornamen namun masih sesuai dengan objek.



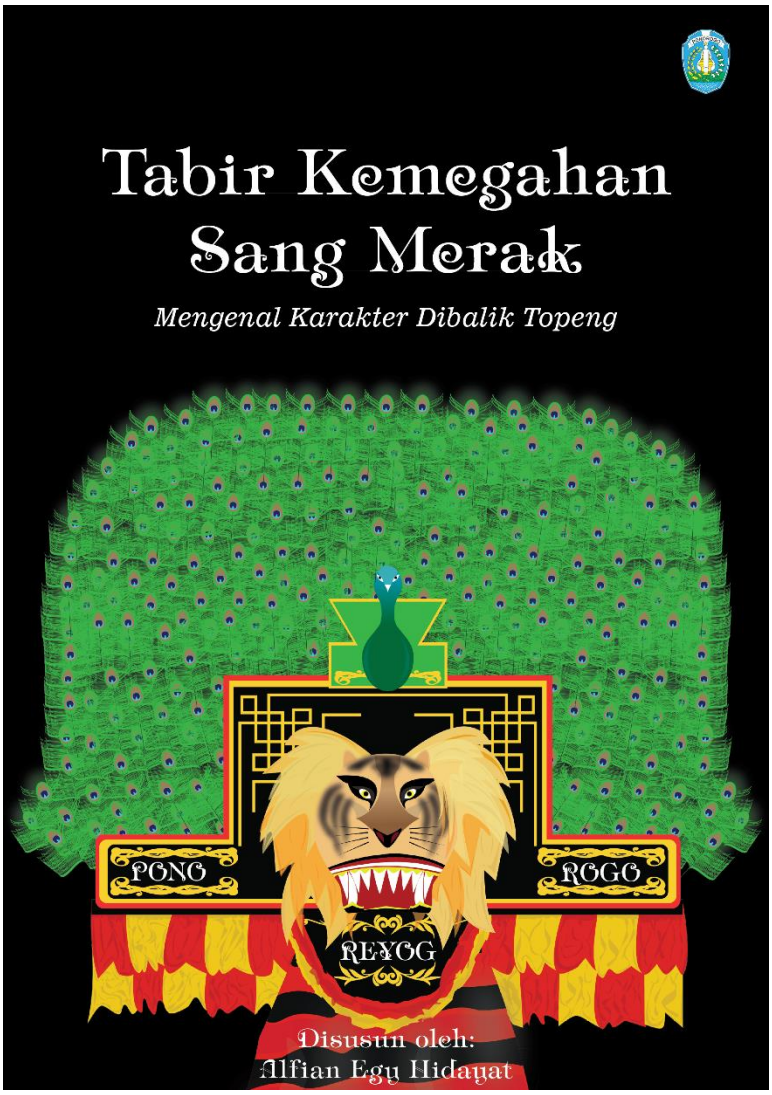
Gambar IV.5 Proses *layout* buku halaman dhadak merak
Sumber: Dokumen pribadi



Gambar IV.6 Proses *layout* buku halaman Jathil
Sumber: Dokumen pribadi

5. Hasil Akhir

Setelah pengerjaan *vector* selesai lalu kemudian dicetak dan disusun sesuai urutan. Selanjutnya mencetak *cover* dengan bahan *artpaper* 150 gram dengan laminasi doff. Untuk halaman dari isi dicetak dengan bahan tipis yaitu artpaper 150 gram dengan ukuran 15 x 21 cm, serta dilaminasi glosy. Halaman isi dicetak dengan *artpaper* tipis agar fleksibel untuk dibuka setiap lembarnya. kemudian cover dan isi dijilid hekter agar terlihat rapi, berikut adalah isi dan cover buku yang sudah jadi:



Gambar IV.7 Sampul depan buku
Sumber: Dokumen pribadi

Sampul buku menggunakan gambar karakter Dhadak Merak, karena Dhadak merak lebih dikenali oleh masyarakat daripada karakter karakter yang lain. Dhadak merak juga merupakan karakter yang paling mencolok karena ukurannya yang sangat besar.



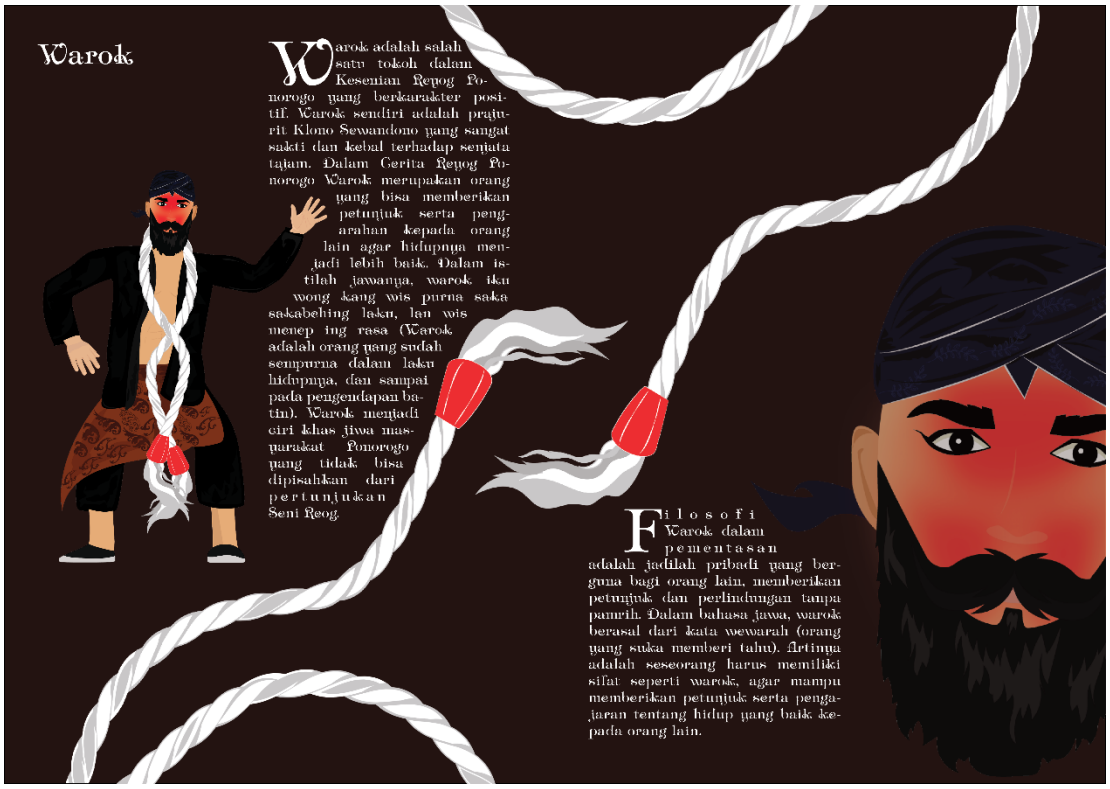
Gambar IV.8 Sampul belakang buku
Sumber: Dokumen pribadi

Sampul belakang buku menggunakan tokoh Prabu Klono Sewandono, tokoh Prabu Slono Sewandono dipilih menjadi sampul belakang karena dalam ceritanya Prabu klono Sewandono bertarung melawan Dhadak Merak.



Gambar IV.9 Halaman Dhadak Merak
Sumber: Dokumen pribadi

Pada halaman Dhadak Merak berisikan gambar karakter Dhadak Merak dan juga filosofi serta sedikit penjelasan mengenai karakter Dhadak Merak. Dalam Halaman Dhadak Merak diambil visual yang mewakili karakter Dhadak Merak, yaitu bulu merak sebagai elemen pendukung. Selain itu *layout* juga dibuat menyatu dengan huruf agar mendapatkan kesan dinamis dan tidak kaku. *Background* yang digunakan adalah warna biru muda, warna tersebut diambil dari salah satu warna yang ada pada bulu merak.



Gambar IV.10 Halaman Warok
Sumber: Dokumen pribadi

Pada halaman Warok berisikan gambar karakter Warok dan juga filosofi serta sedikit penjelasan mengenai karakter Warok. Dalam Halaman Warok diambil visual yang mewakili Warok, yaitu tali kolor Warok yang menjadi cirikhas sebagai elemen pendukung. Dalam halaman Warok, *Background* yang digunakan adalah warna gelap. Warna gelap dipilih sebagai *Background* halaman Warok karena mampu mewakili karakter Warok yang penuh dengan ilmu hitam. Tali yang menjadi cirikhas warok juga diambil sebagai elemen visual agar mendapatkan kesan yang lebih dinamis.



Gambar IV.11 Halaman Pujangganong
Sumber: Dokumen pribadi

Pada halaman Pujangaanong berisikan gambar karakter Pujangganong dan juga filosofi serta sedikit penjelasan mengenai karakter Pujangganong. Dalam Halaman Pujangganong diambil visual yang paling menonjol dari karakter Pujangaagong, yaitu topeng itu sendiri sebagai elemen pendukung. Background yang digunakan dalam halaman Pujangganong adalah warna merah, warna merah mewakili karakter Pujangganong yang pemberani. Warna merah juga diambil dari baju yang dipakai Pujangganong. Dalam halaman Pujangganong, topeng Pujangganong ditaruh diatas filosofinya, tata letak tersebut mengambil kebiasaan para pelaku kesenian Reyog Ponorogo yang biasa menaruh Topeng Pujangaanong di dinding.



Gambar IV.12 Halaman Jathil
Sumber: Dokumen pribadi

Pada halaman Jathil berisikan gambar karakter Jathil dan juga filosofi serta sedikit penjelasan mengenai karakter Jathil. Dalam Halaman Jathil diambil visual yang mewakili Karakter Jathil yaitu eblek, sebuah anyaman bambu yang dibentuk menyerupai kuda. Eblek menjadi unsur visual yang mencolok yang bisa mewakili sosok jathil. Background halaman Jathil menggunakan warna pink. Warna tersebut diambil untuk menggambarkan kesan Feminin dari karakter Jathil.



Gambar IV.13 Halaman Prabu Klono Sewandono
Sumber: Dokumen pribadi

Pada halaman Prabu Klono Sewandono berisikan gambar karakter Prabu Klono Sewandono dan juga filosofi serta sedikit penjelasan mengenai karakter Prabu Klono Sewandono. Dalam Halaman Prabu Klono Sewandono diambil visual yang paling menonjol dari karakter Pujangaagong, yaitu topeng itu sendiri sebagai elemen pendukung. Sama seperti halaman Pujangaanong, topeng Klono Sewandono juga ditaruh diatas filosofi Prabu Klono Sewandono. Selain topeng Pujangaanong, topeng Klono Sewandono juga sering digantung didinding sebagai hiasan rumah. Background halaman Prabu Klono Sewandono menggunakan warna hijau keemasan. Warna hijau keemasan dipakai sebagai backgrund Prabu Klono Sewandono. Warna tersebut dianggap mampu mewakili sosok seorang Klono Sewandono yang merupakan seorang raja yang memiliki tekad yang kuat serta mampu memakmurkan warganya.

IV.2 Media Pendukung

Untuk menunjang media utama, maka dibuat media pendukung untuk menunjang informasi dan sebagai pengingat. Berikut beberapa media pendukung yang dibuat:

- Poster



Gambar IV.14 Poster
Sumber: Dokumen pribadi

Poster dipilih sebagi media informasi karena poster dapat lebih mudah disebarkan ditempat-tempat tertentu dimana poster tersebut dapat menarik perhatian audiens. Poster tersebut dapat ditempel di sekolah-sekolah, perpustakaan daerah dan universitas disekitar kota Ponorogo. Poster dicetak

menggunakan bahan Art Paper 150gsm ukuran 29,7 cm x 42 cm dicetak digital dengan teknik cetak offset.

- Kaos



Gambar IV.15 kaos
Sumber: Dokumen pribadi

kaos dipilih sebagai media pengingat karena pada umumnya masyarakat senang menggunakan pakaian yang menjadi ciri khas suatu objek, seperti tempat wisata, objek kesenian dan lain-lain. Visual didalam kaos dicetak dengan menggunakan bahan Polyflex. Bahan tersebut dipilih karena proses pembuatan yang lebih cepat daripada sablon, serta bahan lebih tahan lama.

- *Totebag*



Gambar IV.16 Totebag
Sumber: Dokumen pribadi

Totebag digunakan sebagai media pengingat karena anak remaja pada umumnya senang menggunakan totebag untuk membawa barang bawaannya. *Tote Bag* berukuran 45 cm x 30 cm menggunakan bahan canvas serta visual dicetak dengan menggunkana bahan Polyflex.

- Mug



Gambar IV.17 Mug
Sumber: Dokumen pribadi

Mug dipilih sebagai media pendukung karena selain digunakan untuk minum, muga juga sering digunakan sebagai pajangan dirumah. Oleh karena itu mug dipilih sebagai media pendukung terutama sebagai pengingat. Mug yang digunakan dalam media ini adalah mug dari bahan keramik. Pembuatan visual pada mug ini menggunakan teknik digital sablon.

- Gantungan kunci



Gambar IV.18 Gantungan kunci
Sumber: Dokumen pribadi

Gantungan kunci dapat digunakan sebagai hiasan tas, kunci dan lainnya. Gantungan kunci dipilih karena masih banyaknya penggunaan gantungan kunci oleh masyarakat, oleh karena itu diharapkan media pengingat ini dapat membantu mengingatkan audiens pada objek media utama. Gantungan kunci dibuat dengan ukuran 6 cm x 4,5 cm. visual dalam gantungan kunci dibuat dengan mengunakan bahan akrilik.

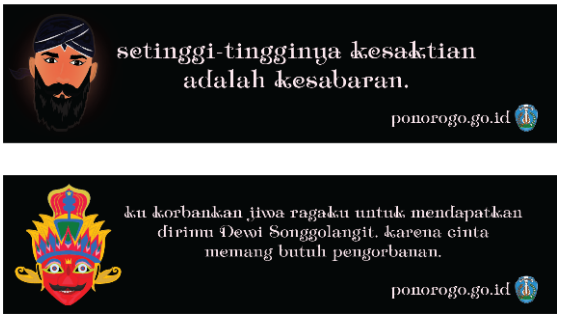
- Sticker



Gambar IV.19 Sticker
Sumber: Dokumen pribadi

Stiker diharapkan dapat menjadi media pengingat yang efektif, karena buku ini tidak dijual secara umum. Stiker diharapkan dapat menarik minat audiens yang belum mengetahui media utama secara langsung. Stiker dicetak dengan bahan kertas stiker dengan laminasi doff. Stiker dicetak dengan ukuran 5 cm x 6 cm. Dalam hal ini, hanya ada beberapa karakter yang dijadikan sebagai stiker, yaitu Karakter Prabu Klono Sewandono, Karakter Warok Dan *eblek* dari Jathil. Beberapa tokoh tersebut dipilih karena tokoh tersebut jarang ada pada pementasan-pementasan kecil dibeberapa daerah. Dengan adanya stiker tersebut diharapkan masyarakat yang tidak tahu mengenai beberapa karakter tersebut menjadi tahu bahwa ada karakter lain yang tidak ditampilkan dalam beberapa pementasan Kesenian Reyog Ponorogo.

- Pembatas buku



Gambar IV.20 Pembatas buku
Sumber: Dokumen pribadi

Pembatas buku ini digunakan sebagai penanda sampai mana kita terakhir membaca sebuah buku. Pembatas buku ini bisa didapatkan saat audiens meminjam buku kepada dinas pariwisata dan kebudayaan kota Ponorogo, serta saat buku ini diterbitkan. Desain dalam pembatas buku dicetak menggunakan kertas artpaper 260 gram dengan ukuran 15 cm x 3 cm.

- Pin



Gambar IV.21 Pin
Sumber: Dokumen pribadi

Pin dipilih sebagai media pengingat karena bentuknya yang praktis serta bisa dipakai siapa saja. Pin itu sendiri nantinya akan dibagikan kepada setiap orang yang datang pada saat acara peluncuran buku beserta beberapa mercendais lainnya. Pin dicetak menggunakan bahan pin stainles dengan teknik press pin dengan ukuran 5 cm x 3 cm.

- *Mousepad*



Gambar IV.22 Mousepad
Sumber: Dokumen pribadi

Sudah menjadi hal umum jika setiap remaja sekarang ini memiliki komputer PC atau laptop. Mousepad dipilih menjadi salah satu media pengingat karena anak remaja banyak menghabiskan waktu luang untuk memainkan laptop. Visual yang ada pada maousepad dicetak menggunakan bahan polyflex dengan teknis press, ukuran 25 cm x 21,5 cm.

- Topi



Gambar IV.23 Topi
Sumber: Dokumen pribadi

Topi ini akan menjadi mercendais dan akan dibagikan kepada audiens yang datang. Topi ini akan diberikan bersamaan dengan beberapa mercendais lain. Topi menggunakan jenis topi trucker bergambar tokoh Reyog yang dicetak dengan bahan polyflex dengan teknik press.