BAB IV. MEDIA DAN TEKNIS PRODUKSI

IV.1 Konsep Media

Konsep media utama pada buku ilustrasi yang berjudul "Arti Simbol Okultisme Pada Tato" bertujuan untuk memberikan informasi umum dan arti simbol tersebut pada motif tato. Selain informasi yang disajikan dalam bentuk konten (kata-kata) dalam buku ini juga diperkuat oleh ilustrasi dari setiap simbol yang populer dikalangan masyarakat umum ataupun penggemar tato.

Informasi yang disajikan dalam buku ini, didapat melalui buku, internet, sejumlah penelitian lapangan untuk menemukan fenomena yang terjadi. Sehingga perancangan ini dapat bermanfaat untuk dijadikan acuan dalam pembuatan tato dengan menggunakan simbol-simbol okultisme Mesir.

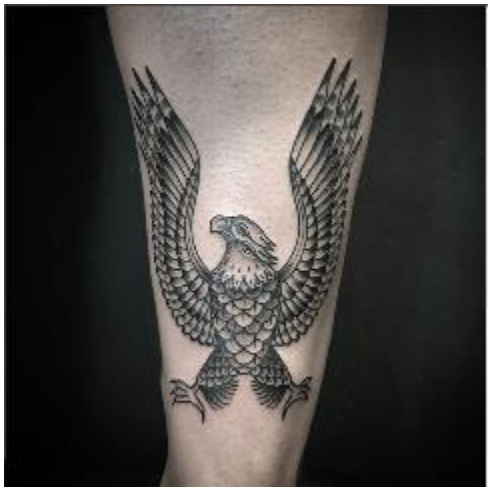
Informasi yang terdapat dalam buku ini terdiri dari pengertian tentang okultisme, pengetahuan tentang simbol dewa-dewi Mesir, pengetahuan tentang simbol artefak atau benda yang dianggap suci. Selain itu juga terdapat foto yang menunjukan simbol tersebut apabila digunakan sebagai tato.

IV.2 Teknis Produksi

Dalam pembuatan media teknik yang digunakan adalah *digitalisasi* dengan menggunakan *software* desain grafis. Teknis produksi media utama ini melalui beberapa tahap, pertama dengan mengumpulkan sumber referensi gambar yang akan dibuat, menentukan gaya visual, dan menggumpulkan sumber-sumber foto.

IV.2.1 Sketsa Manual

Sumber-sumber tersebut didapatkan dari internet seperti *search engine*, sosial media, dan blogspot. Tentunya gambar-gambar yang diambil merupakan sebuah *public domain* sehingga kita dapat mengubah atau memodifikasi dari bentuk yang diambil.



Gambar IV.1 Contoh referensi visual *blackwork*
Sumber: https://www.instagram.com/p/BjwJ73PgU6a/?hl=id&taken-by=jayaism
(Diakses pada 07/07/2018)

Setelah itu perancang akan membuat sketsa untuk membuat *cover* buku. Hal tersebut dapat membantu menghasilkan sebuah objek visual yang sesuai dengan konsep yang telah ditentukan. Objek visual yang dibuat tentunya merupakan modifikasi dari referensi gambar yang telah didapatkan.



Gambar IV.2 Contoh gambar yang akan dibuat
Sumber: https://www.amazon.co.uk/Osiris-History-Legacy-Ancient-Egyptian-ebook/dp/B07C7KH8LG
(Diakses pada 08/07/2018)



Gambar IV.3 Sketsa *cover*

Sumber: Dokumentasi pribadi

IV.2.2 Teknis Digital

Pada tahap pertama dalam proses *digitalisasi*, sketsa manual yang sudah dibuat tentunya discan atau difoto sehingga hasil tersebut dapat dimasukan kedalam *software* Manga Studio. Karena *software* Manga Studio memiliki fitur *line art* yang sangat bagus. Selain itu *software tool simetrical ruler* yang memudahkan untuk menggambar objek yang simetris. Setelah itu proses selanjutnya adalah membuat

outline dengan menggunakan teknik sapuan (*brush*) sehingga garis yang dihasilkan terlihat lebih rapih dan tidak kaku. Dengan menggunakan *software ini* bentuk *brush* memiliki lebih banyak varian sehingga dapat memudahkan dalam proses ini.

Setelah proses pembuatan *outline*, tahap selanjutnya adalah untuk melakukan *inking*. Proses *inking* merupakan proses untuk mewarnai objek visual yang sudah dibuat sebelumnya. Selain mewarnai proses *inking* juga dilakukan untuk menambahkan detail dari objek visual yang telah dibuat.



Daftar Gambar IV.4 Proses pembuatan *outline*
Sumber: Dokumentasi pribadi

Pada proses *inking* perancang menggunakan *brush tool*. Penggunaan *brush tool* ini bermacam macam, mulai dari bentuk dan ukuran *stroke*. Ukuran dan bentuk tersebut digunakan sesuai dengan kebutuhan sehingga objek tersebut dapat terlihat sangat detail.

Adapun tahapan-tahapan yang dilakukan dalam proses *inking*, tahap pertama yang dilakukan adalah dengan menebalkan dan memperhalus garis dari sketsa yang telah dibuat. Pada umumnya dalam proses ini hanya menggunakan satu bentuk dan ukuran dari *brush tool*. Pada tahap kedua dalam proses *inking*, proses kedua ini

dilakukan dengan tujuan untuk menebalkan garis-garis tertentu. Dalam proses ini bertujuan untuk memberikan warna blok hitam dan detailing pada objek visual.

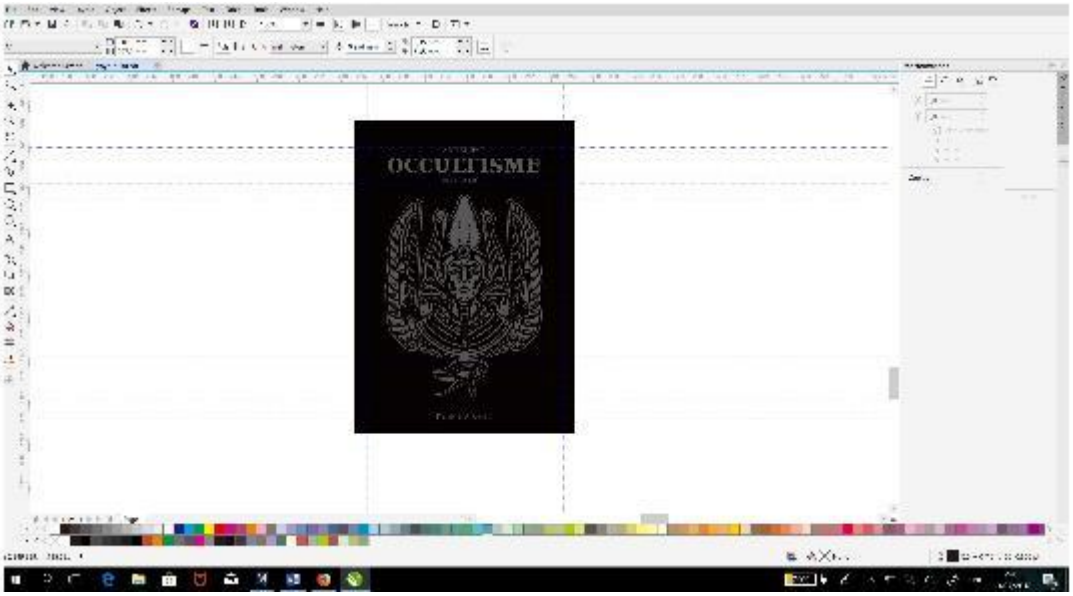


Gambar IV.5 Proses *inking* sketsa
Sumber: Dokumentasi pribadi

Setelah tahap inking selesai, tahap selanjutnya yaitu memindahkan objek visual kedalam *software* pengolah *vector* yaitu Corel Draw untuk memproses objek visual berupa *bitmap* menjadi *vector* dengan melalui proses *power trace* dengan pengaturan yang telah disesuaikan.

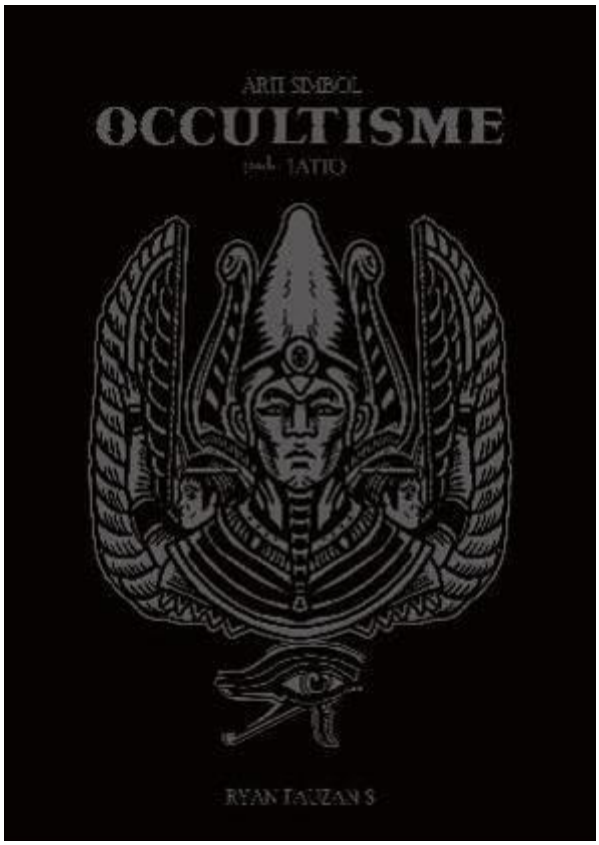
Setelah objek visual menjadi *vector*, tahap *finishing* selanjutnya adalah menggunakan efek *contour*. Efek tersebut memberikan gradasi warna *mono chromatic* pada objek visual. Setelah melalui proses *power trace* dan *finishing* kemudian objek visual dimasukan pada *draft layout* yang sudah dibuat.

Dalam draft tersebut sudah diatur untuk meletakan objek visual, *headline*, dan nama penulis. Untuk mempermudah mengkomposisikan dari tiga elemen visual tersebut, perancang menggunakan *tool ruler* untuk membuat batasan-batasan sehingga hasil akhir yang dicapai sesuai dengan tata letak *layout* yang sudah dibuat.



Gambar VI.6 Proses *layouting* sampul buku

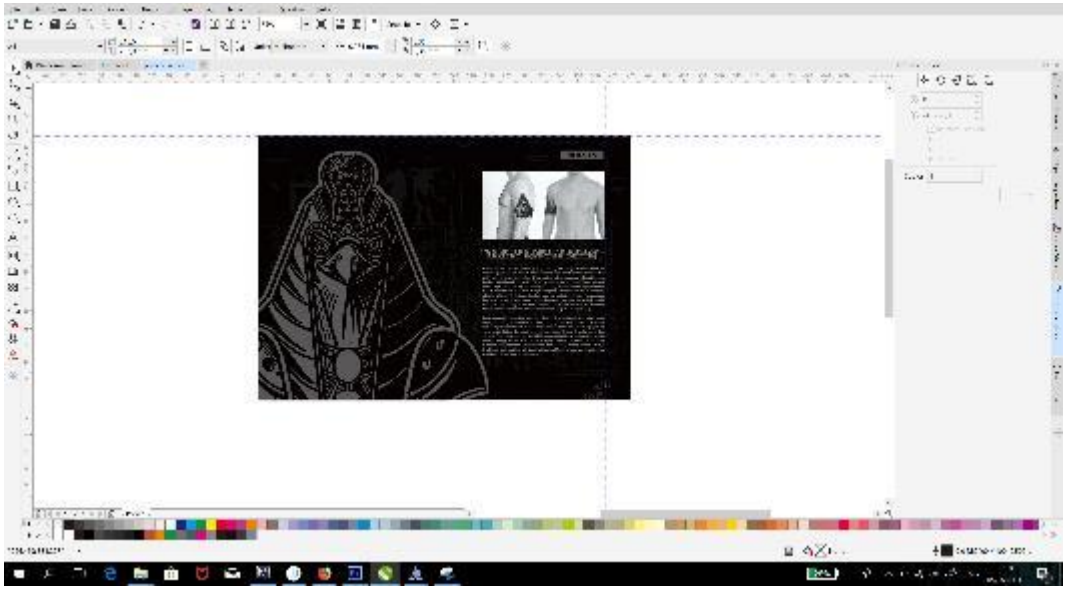
Sumber: Dokumentasi pribadi



Gambar IV.7 Hasil akhir sampul buku

Sumber: Dokumentasi pribadi

Setelah *cover* buku dibuat perancang mulai membuat *draft* untuk isi informasi yang akan disampaikan dalam buku ini. Dalam teknis pembuatan ilustrasi seluruhnya sama dengan pembuatan ilustrasi dalam *cover* buku. Hanya pengaturan *ruler* untuk mengatur *layout* saja yang berbeda.



Gambar IV.8 Proses *layouting* isi buku
Sumber: Dokumentasi pribadi

IV.3 Hasil Akhir Media Utama

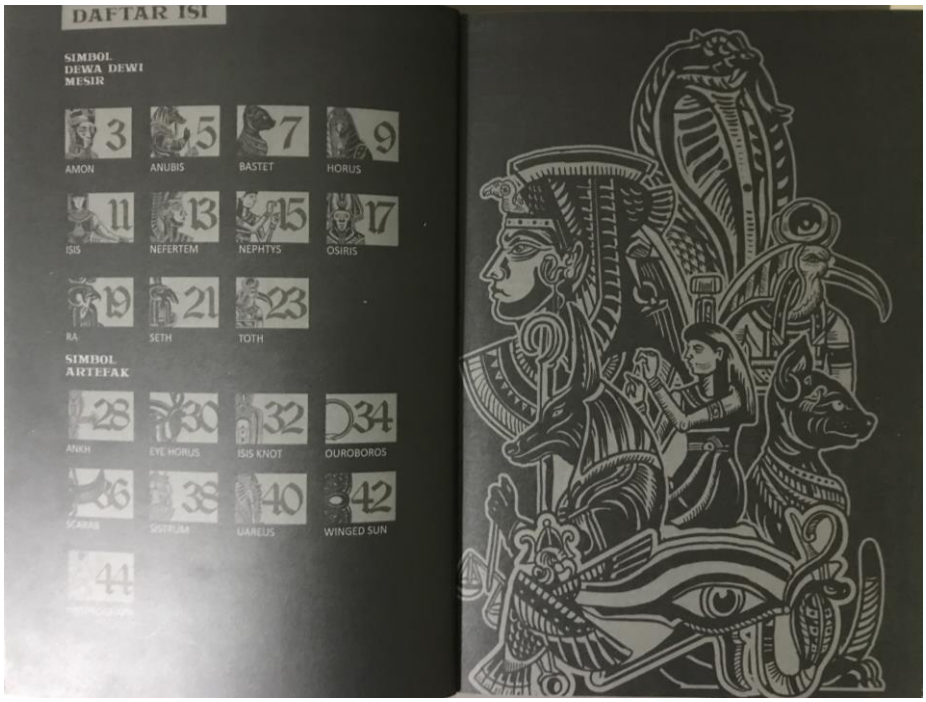
Dalam hasil karya media utama yang dirancang, dalam buku ilustrasi ini terdapat informasi dengan alur atau susunan halaman. Pada awal buku terdapat sampul buku dan selanjutnya terdapat kertas kosong. Sebelum masuk kedalam informasi inti yang disampaikan terdapat pendahuluan tentang pengetahuan okultisme yang dijabarkan dengan kalimat.

Setelah pendahuluan, konten yang disajikan berupa informasi umum dan artinya dalam simbol tato tentang dewa, dewi dan juga artefak yang sering dijadikan simbol dalam tato. Selain informasi yang disajikan dalam bentuk kalimat, terdapat bentuk ilustrasi dari informasi yang disampaikan. Susunan nama dewa, dewi dan artefak disusun dengan susunan alphabet.

Buku ini mempunyai total 52 halaman untuk konten informasi yang akan disampaikan. Total halaman tersebut sudah termasuk dengan sampul depan dan belakang. Untuk spesifikasi buku ilustrasi ini akan dicetak menggunakan sampul *hard cover*. Selain itu buku ini mempunyai ukuran panjang 29,3 cm x dan lebarnya 21,2 cm.

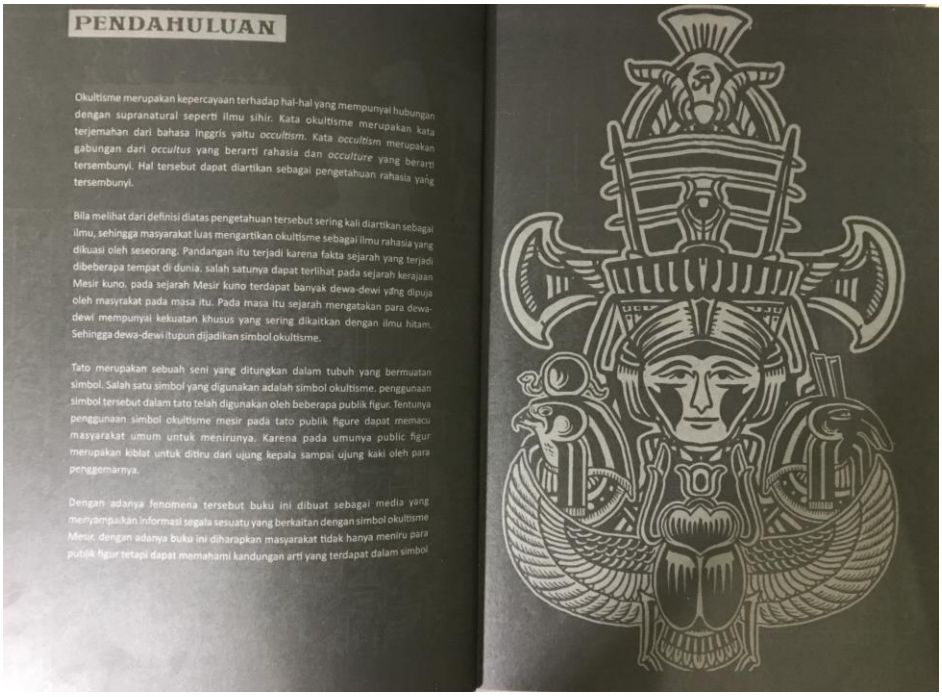
Selain itu pada sampul buku akan menggunakan teknik grafir, hal tersebut dikarenakan tema yang diangkat yaitu simbol okultisme Mesir yang biasanya menggambarkan objek pada bagian dinding. Selain bahan yang digunakan pada bagian sampul buku yaitu kertas karton.

Dalam pengurutan halaman pada ini buku ini, halaman akan diurutkan seseuai dengan alphabet. Hal tersebut dikarenakan untuk mempermudah khalayak sasaran dalam menemukan informasi yang mereka inginkan. Selain itu pada bagian daftar isi tedapat beberapa potongan objek yang ada dalam buku ini.



Gambar IV.9 Contoh halaman daftar isi

Sumber: Dokumentasi pribadi



PENDAHULUAN

Okultisme merupakan kepercayaan terhadap hal-hal yang mempunyai hubungan dengan supranatural seperti ilmu sihir. Kata okultisme merupakan kata terjemahan dari bahasa Inggris yaitu *occultism*. Kata *occultism* merupakan gabungan dari *occultus* yang berarti rahasia dan *occulture* yang berarti tersembunyi. Hal tersebut dapat diartikan sebagai pengetahuan rahasia yang tersembunyi.

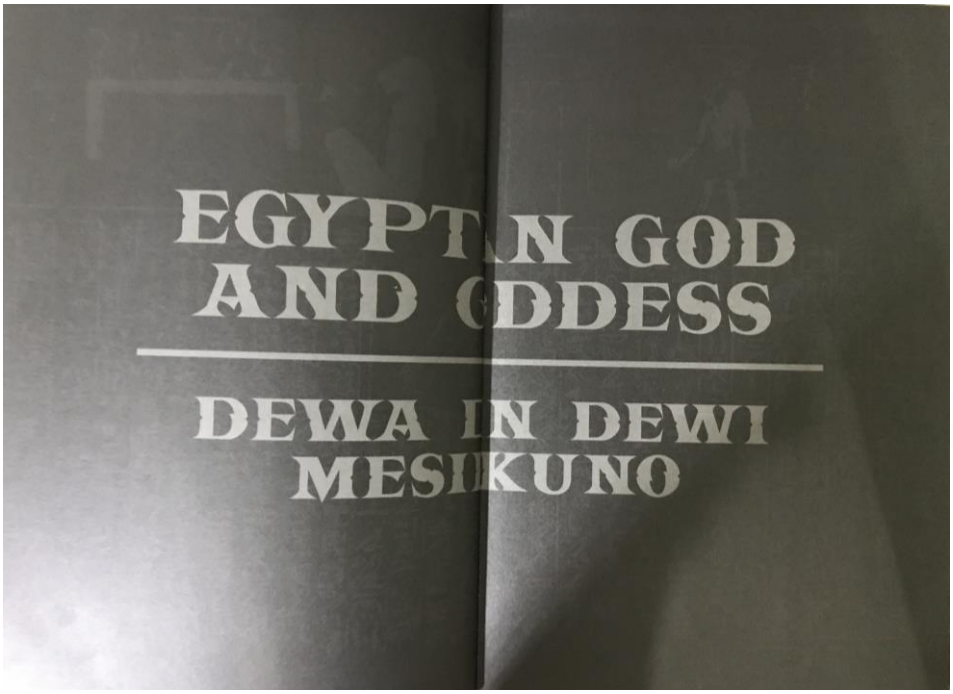
Bila melihat dari definisi diatas pengetahuan tersebut sering kali diartikan sebagai ilmu, sehingga masyarakat luas mengartikan okultisme sebagai ilmu rahasia yang dikuasi oleh seseorang. Pandangan itu terjadi karena fakta sejarah yang terjadi dibeberapa tempat di dunia, salah satunya dapat terlihat pada sejarah kerajaan Mesir kuno, pada sejarah Mesir kuno terdapat banyak dewa-dewi yang dipuja oleh masyrakat pada masa itu. Pada masa itu sejarah mengatakan para dewa-dewi mempunyai kekuatan khusus yang sering dikaitkan dengan ilmu hitam. Sehingga dewa-dewi itupun dijadikan simbol okultisme.

Tato merupakan sebuah seni yang ditungkan dalam tubuh yang bermuatan simbol. Salah satu simbol yang digunakan adalah simbol okultisme. penggunaan simbol tersebut dalam tato telah digunakan oleh beberapa publik figur. Tentunya penggunaan simbol okultisme mesir pada tato publik figure dapat memacu masyarakat umum untuk menirunya. Karena pada umunya public figur merupakan kiblat untuk ditiru dari ujung kepala sampai ujung kaki oleh para penggemarnya.

Dengan adanya fenomena tersebut buku ini dibuat sebagai media yang menyampaikan informasi segala sesuatu yang berkaitan dengan simbol okultisme Mesir, dengan adanya buku ini diharapkan masyarakat tidak hanya meniru para publik figur tetapi dapat memahami kandungan arti yang terdapat dalam simbol

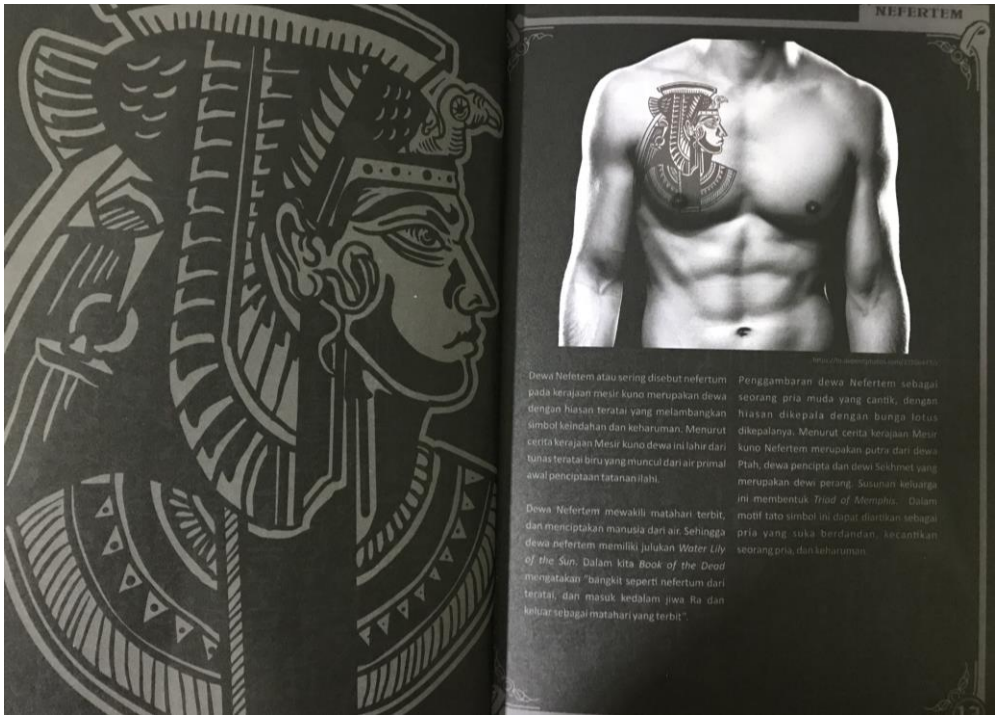
Gambar IV.10 Contoh halaman pendahuluan

Sumber: Dokumentasi pribadi



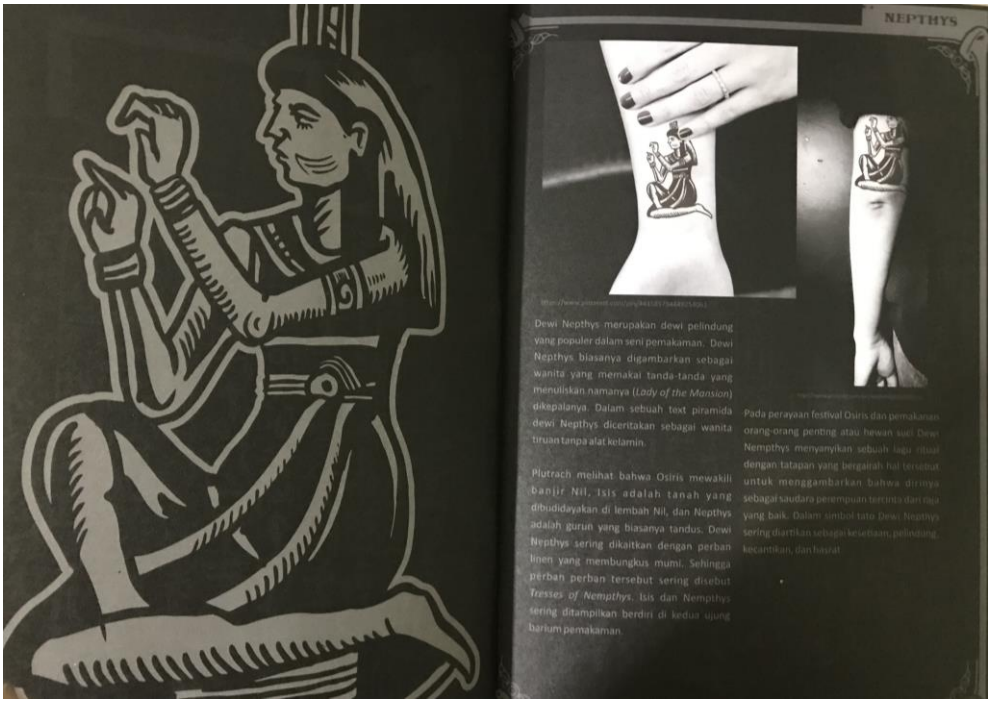
Gambar IV.11 Contoh halaman judul *content*

Sumber: Dokumentasi pribadi



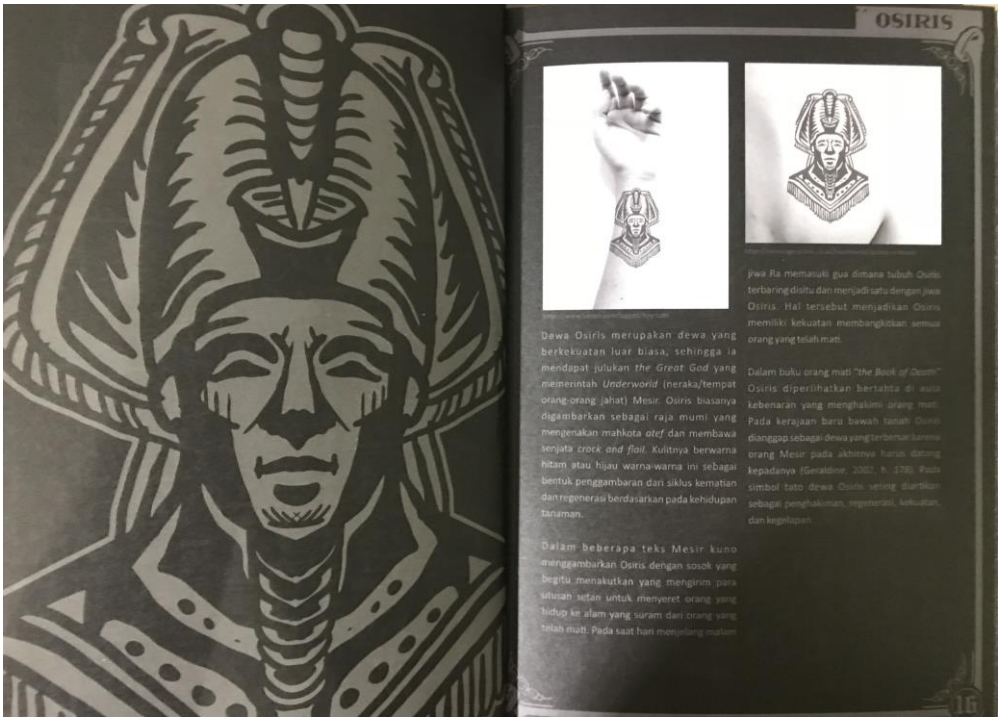
Gambar IV.12 Contoh halaman *content* buku tentang dewa Nefertem

Sumber: Dokumentasi pribadi



Gambar IV.12 Contoh halaman *content* buku tentang dewi Nepthys

Sumber: Dokumentasi pribadi



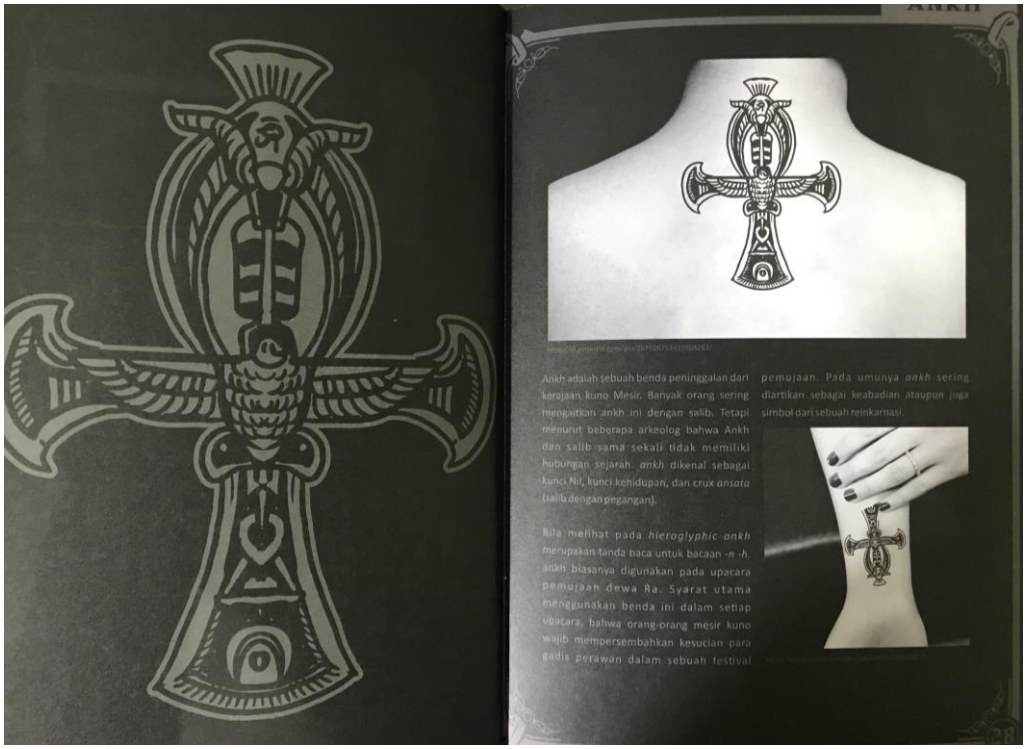
Gambar IV.13 Contoh halaman *content* buku tentang dewa Osiris

Sumber: Dokumentasi pribadi



Gambar IV.14 Contoh halaman *content* buku tentang dewa Ra

Sumber: Dokumentasi pribadi



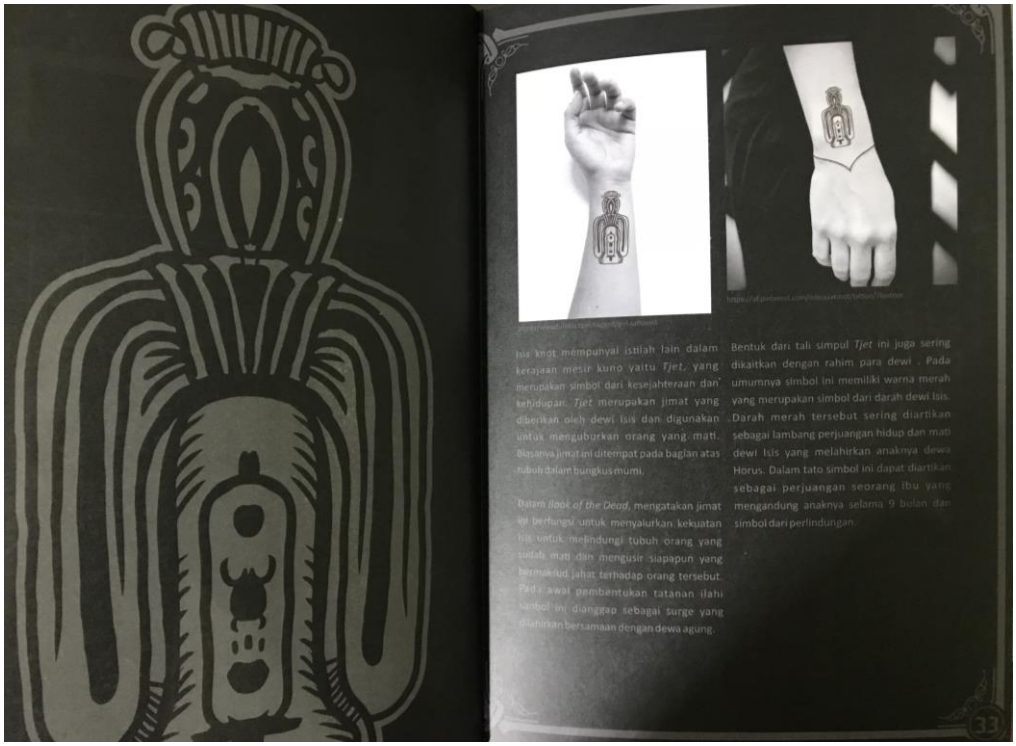
Gambar IV.15 Contoh halaman *content* buku tentang artefak Mesir

Sumber: Dokumentasi pribadi



Gambar IV.16 Contoh halaman *content* buku tentang artefak Mesir

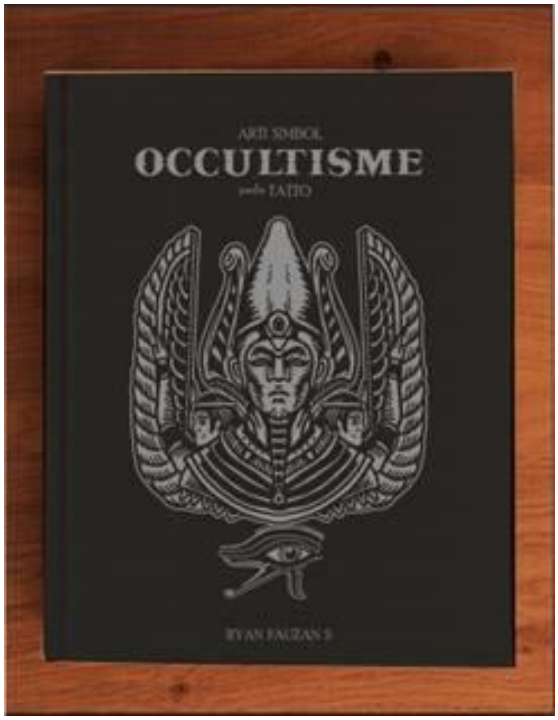
Sumber: Dokumentasi pribadi



Gambar IV.17 Contoh halaman *content* buku tentang artefak Mesir
Sumber: Dokumentasi pribadi

Material yang akan digunakan untuk konten buku adalah jenis kertas *concorde* dengan ketebalan 120gram. Pada umumnya kertas *concorde* memilki permukaan serat garis tidak beraturan. Karena teksture yang dimilikinya, jenis kertas ini akan sesuai dengan konten yang mempunyai latar sejarah sehingga tektstur tersebut dapat membantu memunculkan imej buku lama.

Pada bagian sampul buku kertas yang digunakan adalah kertas *buffalo* dengan ketebalan 1.4mm. Pada bagian sampul buku akan menggunakan *hard cover*. Teknik *printing* yang akan digunakan adalah *print* laser. Karena *print* laser membuat gambar hasil *print* lebih tajam.



Gambar IV.18 Contoh *mockup* buku arti simbol okultisme dalam tato

Sumber: Dokumentasi pribadi

IV.4 Media Pendukung

Media pendukung merupakan hal yang sangat penting dalam perancangan, hal ini dapat membantu mendistribusikan media utama yang dirancang. Faktor-faktor yang harus dipertimbangkan dalam pembuatan media pendukung adalah bahan yang digunakan, jenis sablon atau *printing*, dan ukuran dari media tersebut. berikut adalah teknik pembuatan dan spesifikasi media pendukung yang akan dibuat.

IV.4.1 *Case Hand Phone*

Case hand phone merupakan media yang dapat digunakan sebagai promosi secara tidak langsung kepada khalayak umum. *Merchandise* ini dapat dimiliki apabila khalayak sasaran mempunyai media yang dirancang. Jenis *merchandise* ini termasuk jenis *merchandise* eksklusif. Memilih *merchandise* ini karena pada zaman sekarang hand phone sudah banyak digunakan oleh semua orang.

Material yang digunakan untuk membuat *case hand phone* alumunium. Dipilihnya material ini karena terlihat lebih kokoh dan elegan. Teknik yang digunakan adalah

modling 3d sublim. Ukuran dari *case hand phone* tersebut dibagi menjadi dua bagian yang pertama 138,3mm x 67,1mm dan 159,2mm x 75,7 mm. Warna case yang akan digunakan adalah warna hitam.

Kedua ukuran tersebut digunakan untuk jenis *hand phone* yang berbeda. Hal tersebut karena pertimbangan bermacam-macamnya jenis *hand phone* yang digunakan oleh khalayak sasaran. Dengan adanya media pendukung ini diharapkan mampu menari perhatian banyak dari khalayak umum.



Gambar IV.19 *Merchandise mockup case hand phone*
Sumber: Dokumentasi pribadi

IV.4.2 Gantungan Kunci

Gantungan kunci merupakan *merchandise* yang bisa dibawa kemana-mana. Dipilihnya *merchandise* ini karena gantungan kunci mempunyai kegunaan yang banyak sehingga akan disenangi oleh khalayak sasaran atau umum. *Merchandise* ini merupakan kategori *merchandise* yang dapat dimiliki oleh siapa saja yang mendatangi *stand* buku.

Material yang akan digunakan dalam pembuatan gantungan kunci ini adalah dengan menggunakan bahan kulit. Dipilihnya material ini karena bahan kulit dapat tahan lama dan tidak mudah rusak. Teknik *printing* yang akan digunakan adalah *digital printing*. Ukuran dari gantungan kunci ini adalah 79 mm x 57 mm. Warna mika tebal yang akan digunakan adalah hitam.



Gambar IV.20 *Merchandise* gantungan kunci

Sumber: Dokumentasi pribadi

IV.4.3 Buku Catatan

Buku catatan dipilih karena pada umunya khalayak sasaran yang dituju berprofesi sebagai pekerja, mahasiswa, dan mahasiswi. Hal ini diharapkan menjadi pengingat bagi khalayak sasaran. Selain itu kegunaan buku catatan ini sangat bermanfaat bagi khalayak yang dituju.

Material yang akan digunakan dalam pembuatan buku catatan ini berupa *kulit* dengan teknik *printing* yang menggunakan bahan kulit sintetis. sedangkan untuk isi dari buku catatan ini akan menggunakan kertas *book paper* dengan ketebalan 90 gram. Teknik *printing* yang akan digunakan untuk *cover* adalah teknik digital *printing*. Buku catatan ini memiliki ukuran 190 mm x 250 mm. ukuran tersebut merupakan ukuran XL dalam buku catatan.



Gambar IV. 21 *Merchandise* buku catatan

Sumber: Dokumentasi pribadi

IV.4.4 Baju

Pada umumnya *merchandise* baju merupakan media pendukung yang sering ditemukan. Hal tersebut dikarenakan baju merupakan bagian dari keseharian kita dan dapat terlihat langsung oleh orang lain. Dengan begitu *merchandise* ini bisa dijadikan sebagai promosi tidak langsung kepada khalayak sasaran yang lebih luas lagi.

Material yang akan digunakan untuk pembuatan kaos ini yaitu kain katun kombed 24s. pemilihan kain ini dikarenakan kain tersebut memiliki ketebalan yang cukup tapi tidak terasa panas. Teknik sablon yang akan digunakan adalah menggunakan bahan plastisol tipis.



Gambar IV. 22 *Merchandise* baju bagian depan

Sumber: Dokumentasi pribadi



Gambar IV. 23 *Merchandise* baju bagian belakang

Sumber: Dokumentasi pribadi

IV.4.5 Bandana

Bandana merupakan *merchandise* yang dipilih berdasarkan dari gaya hidup khalayak sasaran. Pada umumnya orang bertato ingin terlihat keren, hal tersebut sama dengan *merchandise* ini. Bandana memiliki imej keren, sehingga *merchandise* ini akan sangat cocok dengan gaya hidup dari khalayak sasaran.

Material yang akan digunakan dalam pembuatan bandana ini yaitu dengan menggunakan kain katun Jepang. Hal tersebut dikarenakan agar bandana tidak terlalu kaku dan dapat difungsikan sebagai hiasan yang digunakan pada saku

belakang celana dan dapat digunakan pada pergelangan tangan. Teknik sablon yang akan digunakan yaitu dengan manual dengan menggunakan bahan sablon *discharge*. Bahan sablon tersebut dipilih karena tidak mempunyai tekstur pada kain sehingga nyaman untuk digunakan. Ukuran yang akan dibuat adalah 520 mm x 520 mm.



Gambar IV. 24 *Merchandise* bandanas
Sumber: Dokumentasi pribadi

IV.4.3.6 Tas Kecil

Tas kecil ini dipilih sebagai salah satu *merchandise* karena biasanya orang tato juga bertindik. Sehingga tas ini dapat digunakan untuk menyimpan *accesoris* seperti itu. Selain itu juga tas ini dapat digunakan bagi perempuan untuk menyimpan berbagai peralatan *makeup*.

Bahan Material yang akan digunakan adalah bahan nilon. Bahan tersebut sangat cocok untuk menyimpan aksesoris ataupun benda-benda penting lainya. Bahan nilon memiliki daya tahan terhadap air. Bahan sablon yang digunakan adalah plastisol tipis. Tas kecil ini memiliki ukuran tinggi 80mm x lebar 120mm dan dimensi 20mm.



Gambar IV. 25 *Merchandise* tas kecil
Sumber: Dokumentasi pribadi

IV.4.3.7 Korek Api

Korek api merupakan bagian dari *merchandise* yang dipilih berdasarkan dari kebiasaan orang-orang yang ditato ataupun orang yang mempunyai minat pada tato. Pada umumnya masyarakat tersebut adalah perokok sehingga korek api ini sangat cocok digunakan sebagai promosi dari perancangan ini.

Korek api yang digunakan disini adalah korek api kayu. Hal tersebut disesuaikan dengan tema yang dibahas yang memuat sejarah didalamnya. Sehingga korek ini terkesan *vintage* atau digunakan dalam masa lampau. Pada teknis produksi ini korek

api kayu dibungkus dengan menggunakan kertas *art paper* dengan teknik *printing* laser. Korek api kayu ini mempunyai ukuran panjang 50mm x lebar 35mm. Dipilihnya kertas *art paper* dikarenakan mudah dilipat.



Gambar IV. 26 *Merchandise* korek api kayu
Sumber: Dokumentasi pribadi

IV.4.3.8 *Tote Bag*

Tote bag adalah *merchandise* yang mempunyai banyak kegunaan, bila dilihat dari khalayak sasaran *tote bag* ini dapat dijadikan media promosi yang sangat efektif. Karena pada umunya *merchandise* ini dapat digunakan sehari-hari dalam kegiatan khalayak sasaran.

Pada teknis produksinya *tote bag* ini akan menggunakan bahan kanvas. Bila dilihat dari fungsinya penggunaan bahan kanvas sangat kuat untuk membawa beban yang berat dan tidak mudah sobek. Bahan kanvas tersebut akan disablon dengan menggunakan plastisol kasar. Bahan cansvas ini memiliki ukuran lebar 340mm x panjang 400mm.



Gambar IV. 27 *Merchandise tote bag*

Sumber: Dokumentasi pribadi

IV.4.3.9 Tempat Tisu

Pemilihan *merchandise* ini dikarenakan pada proses penatoan sangat dibutuhkan tisu untuk menghilangkan bekas tinta yang tertempel pada kulit. Selain itu penggunaan tisu pada khalayak umum sangat dibutuhkan untuk berbagai macam kebutuhan. Tempat tisu ini dibuat dengan ukuran yang kecil bukan *box* tisu sehingga dapat dengan mudah dibawa.

Pada teknis produksi tempat tisu ini menggunakan teknik *printing* laser dengan berbahan kertas *art paper* tipis yang mempunyai ketebalan 90gram. Penggunaan kertas *art paper* tipis ini dikarenakan tempat tisu ini kecil sehingga dapat dengan mudah untuk dilipat.



Gambar IV. 28 *Merchandise* tempat tisu

Sumber: Dokumentasi pribadi

IV.4.3.10 Masker

Merchandise ini dipilih karena pada dasarnya khalayak sasaran sering melakukan perjalanan dari tempat tinggal ke tempat kerja ataupun kuliah. Hal tersebut membuat masker ini berguna untuk bagi para pengguna motor. Selain itu masker ini juga dapat digunakan oleh tato artis yang sedang melakukan proses penatoan

sehingga dapat menghalangi bau yang tidak sedap. Karena tentunya setiap individu yang akan ditato berbeda-beda.

Pada teknis produksi masker ini akan dibuat menggunakan bahan *microfiber*. Hal tersebut dikarenakan bahan ini sangat lembut dan mampu menahan kotoran ataupun debu. Selain itu bahan ini sangat elastis sehingga dapat menyesuaikan dengan bentuk rongga dari setiap khalayak sasaran. Bahan ini akan disablon dengan teknik discharge. Karena teknik ini dapat meresap kedalam bagian kain dan tidak akan rusak walapun terkena tarikan.



Gambar IV. 29 *Merchandise* masker
Sumber: Dokumentasi pribadi

IV.4.3.11 Sarung Tangan

Merchandise sarung tangan ini pada umumnya digunakan oleh tato artis pada saat proses penatoan. Selain itu pada khalayak sasaran dapat digunakan untuk berkendara. Pemilihan sarung tangan ini dikarenakan dapat menjangkau dua khalayak sasaran yang berbeda sehingga mempunyai fungsi sesuai yang dibutuhkan. Oleh karena itu desain dan bahan yang digunakan akan disesuaikan dengan keadaan tersebut.

Pada teknis produksinya sarung tangan ini menggunakan bahan kulit sintetis. Hal tersebut dikarenakan pada artis tato membutuhkan kelenturan saat penggunaanya sehingga tidak menggangu proses penatoan. Selain itu penggunaan kulit sintetis agar sarung tangan ini terlihat keren dan elegan. Bahan ini akan di *print* dengan logo perancangan. Logo tersebut akan di *print* dengan menggunakan *print UV*.



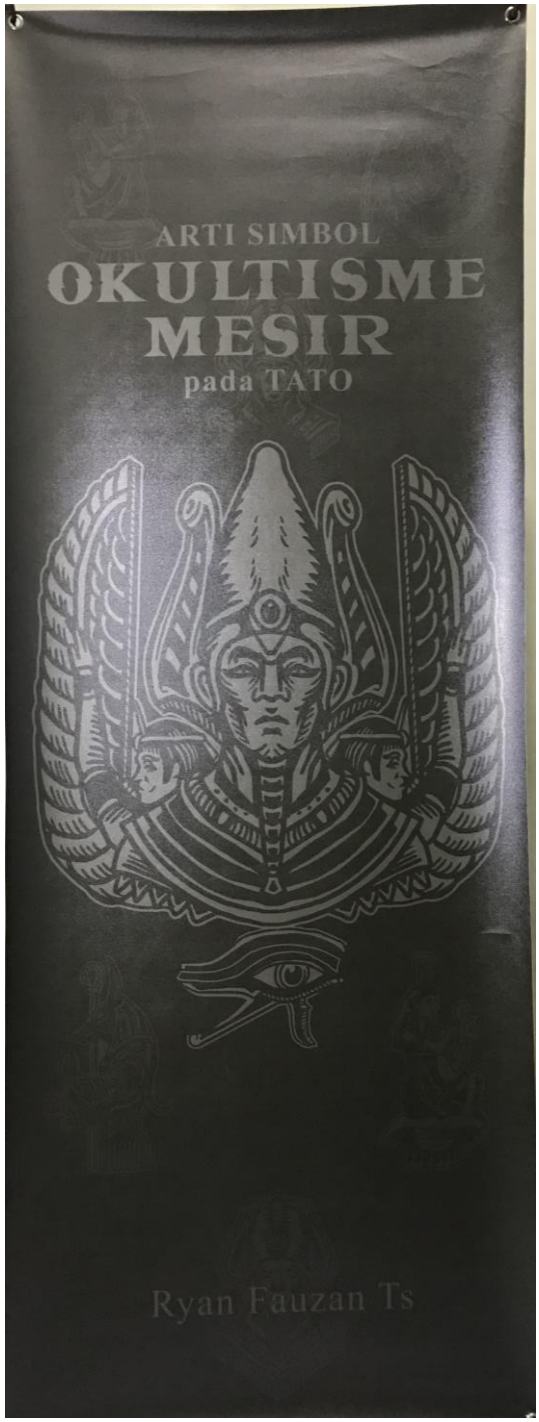
Gambar IV. 30 *Merchandise* sarung tangan
Sumber: Dokumentasi pribadi

IV.4.3.12 X-Banner

Pemilihan media pendukung lainya adalah x-banner, hal ini dikarenakan x-banner mampu menarik perhatian dari khalayak sasaran. Media pendukung ini akan ditempatkan di bagian depan tempat yang menyediakan media perancangan ini. Sehingga khalayak sasaran mengetahui atau tertarik.

Media pendukung ini menggunakan material kertas luster. Dengan format portrait dan mempunyai ukuran 1600 mm x 600mm. Teknik printing yang digunakan

adalah dengan meggunakan *digital printing* sehingga gambar ataupun objek visual terlihat lebih tajam.



Gambar IV. 31 Media pendukung x-banner
Sumber: Dokumentasi pribadi

IV.4.3.13 Poster

Poster merupakan media pendukung barisan depan dan termasuk media pendukung luar ruangan. Poster pada umumnya dapat ditempatkan ditempat umum, hal tersebut membantu untuk menyampaikan informasi kepada khalayak sasaran. Selain itu poster juga berguna untuk menarik perhatian tahap awal.

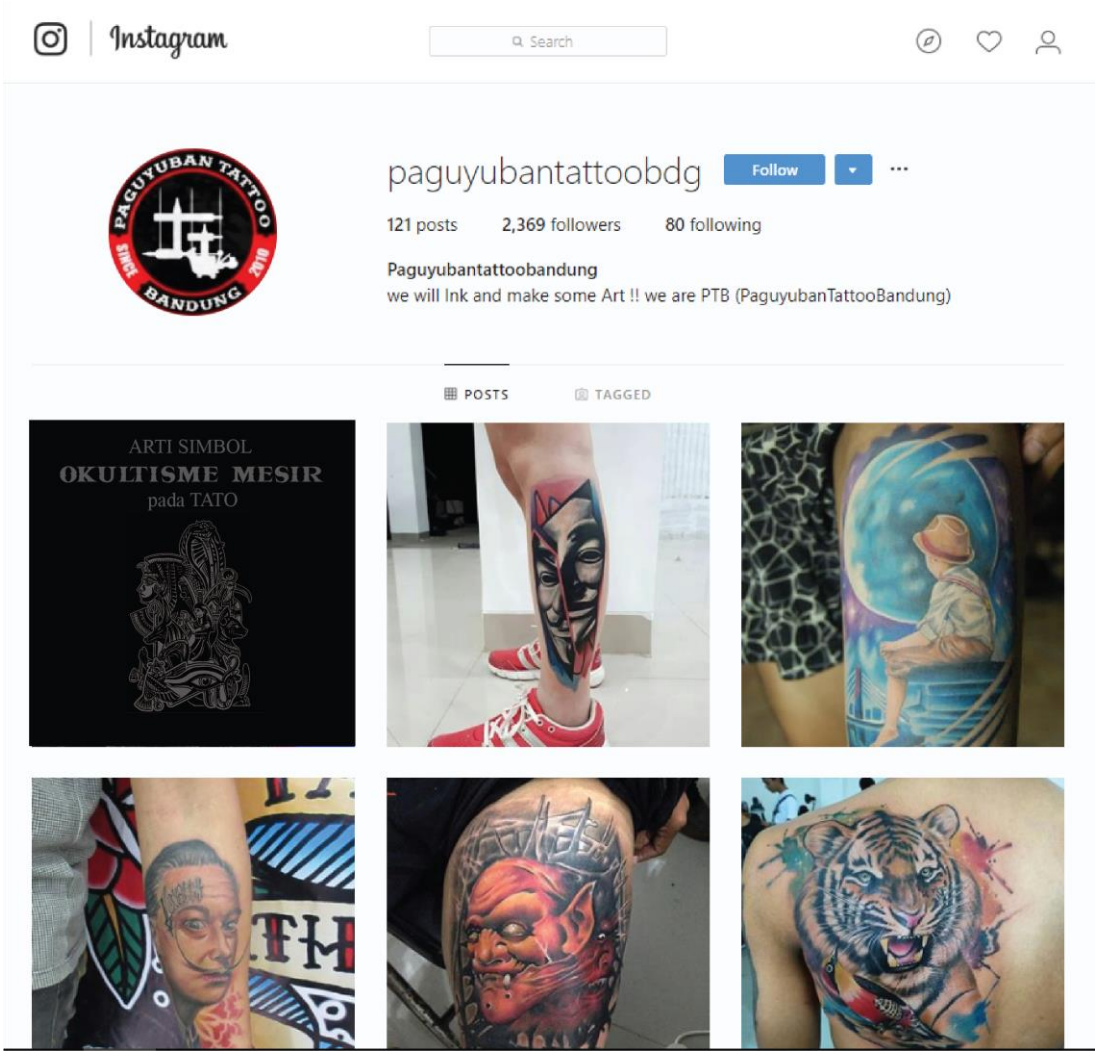
Pada proses pembuatan poster material yang pilih adalah *art paper* tebal dengan ketebalan 260gram. Media pendukung ini mempunyai ukuran kertas A3 yaitu 297mm x 420mm. Teknik *printing* yang digunakan adalah *print* laser sehingga objek visual dan konten yang dibuat terlihat lebih tajam.



Gambar IV. 32 Media pendukung poster
Sumber: Dokumentasi pribadi

IV.4.3.13 Instagram

Selain membuat media pendukung *offline* ataupun yang berbentuk *merchandise* promosi pada sosial media sangatlah penting. Bila dilihat dari *consumer journey* khalayak sasaran penggunaan *hand phone* untuk membuka media sosial sering dilakukan dalam kegiatan sehari-hari. Sehingga posting pada media sosial akan membantu mempromosikan perancangan ini.



Gambar IV. 33 Media pendukung instagram

Sumber: Dokumentasi pribadi