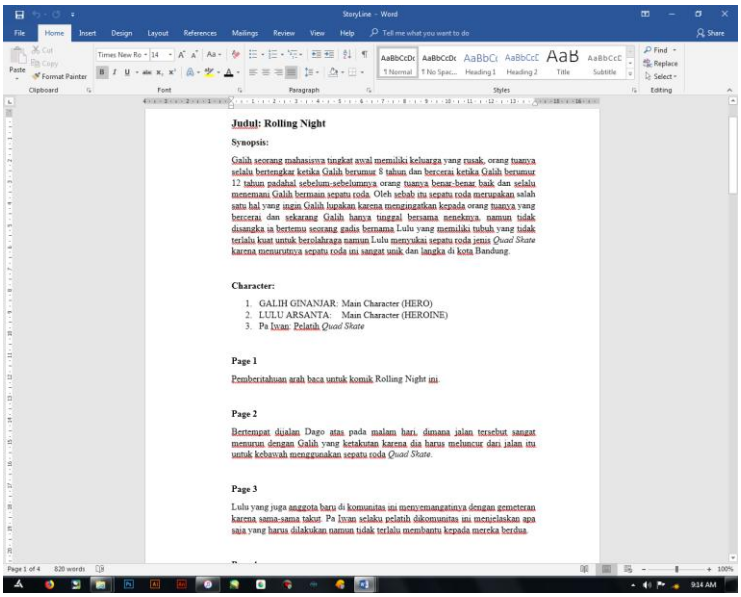
# BAB IV
# MEDIA DAN TEKNIS PRODUKSI
## IV.1 Konsep Desain

Konsep desain yang akan dibuat yaitu buku komik yang menceritakan tentang 2 orang yang akan bergabung dengan komunitas *quad skate* Bandung. Dalam komik akan diceritakan pengenalan karakter utama yang sebelumnya bukan anggota komunitas, lalu bagaimana karakter utama bisa bertemu dengan komunitas hingga bagaimana ketika telah menjadi anggota komunitas. Dalam pembuatan komik ini memiliki tahapan dalam pembuatan sebelum akhirnya menjadi komik selesai.

1. Tahapan yang pertama membuat sebuah sinopsis cerita dan *storyline* di Microsoft Word 2016, dimana urutan cerita yang akan ditampilkan berupa tulisan yang akan dibuat gambaran kasarnya ditahap berikutnya, hal ini dilakukan agar tidak melenceng dari konsep sinopsis yang sudah dibuat sebelumnya dan sudah mewakili keseluruhan cerita yang akan dibawakan.




Gambar IV.1 Sinopsis dan *storyline.*
Sumber: Dokumentasi pribadi (2018)

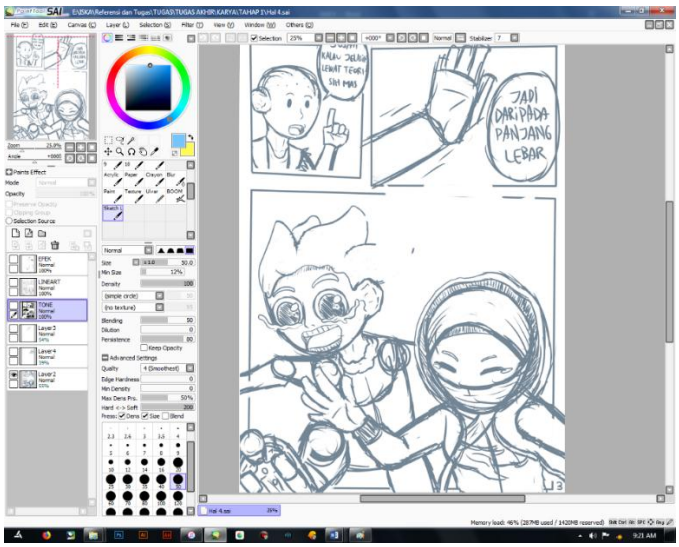
2. Tahapan selanjutnya melakukan studi karakter, proses ini menghabiskan waktu 2 hari untuk mencari model yang cocok dan melakukan wawancara untuk mendapat kesan yang baik dan membentuk karakteristik yang benar.




Gambar IV.2 Contoh karakter utama.

Sumber: Dokumentasi Pribadi (2018)

3. Tahapan berikutnya membuat *storyboard* yang berasal dari *storyline* yang telah dibuat sebelumnya, gambaran *storyboard* sedikit membentuk hasil akhir seperti proporsi dan perbedaan karakter sudah terlihat, karena agar dapat mempermudah dan mempercepat proses pengerjaan *lineart*. Pembuatan *storyboard* dilakukan menggunakan *Paintool SAI.*




Gambar IV.3 *Storyboard* hal 6.

Sumber: Dokumentasi pribadi (2018)

4. Tahapan keempat membuat *lineart* atau menebalkan dan membenarkan hasil *storyboard* yang telah dibuat dengan *brush* jenis *sketch line* karena teksturnya bagus untuk membuat garis dengan bentuk apapun.




Gambar IV.4 Pemberian *lineart* dan *tone*.
Sumber: Dokumentasi Pribadi. (2018)

5. Tahapan terakhir adalah *finishing* halaman komik seperti memberi *tone* dan memberikan balon kata atau membuat *sound effect* untuk karakter yang berteriak atau ada sebuah adegan yang bisa memberikan suara. Tahapan ini mengguanakan *Paintool SAI* dan *Adobe Photoshop CC* untuk memberikan balon kata dan teks serta efek suara.

   Pembuatan *storyboard* memerlukan waktu 1 jam untuk 1 halaman komik, karena diharuskan untuk memikirkan adegan yang pantas untuk adegan yang berada di*storyline* dan juga memikirkan kelanjutan dari halaman tersebut.




Gambar IV.5 Halaman 6 yang selesai.

Sumber: Dokumentasi pribadi (2018)

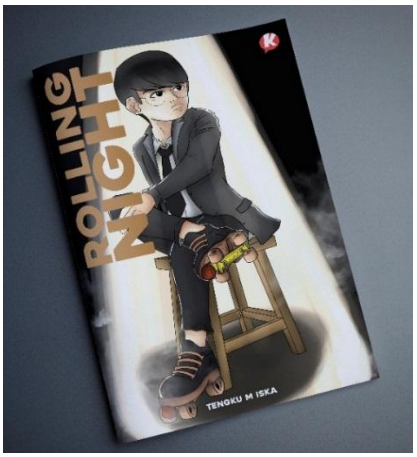
Hasil jadi dari proses tahapan yang telah dilakukan sebelumnya, 1 halaman komik memerlukan waktu 2 jam untuk menyelesaikannya dari *lineart* hingga memberikan dialog antar tokoh yang besangkutan.

## IV.2 Konsep dan Spesifikasi Media

- **Media Utama**

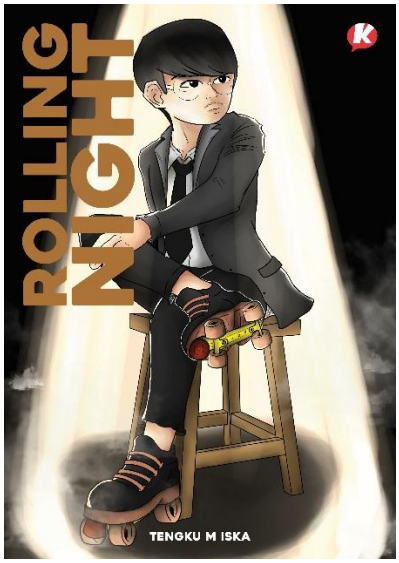
  Media utama untuk perancangan informasi komunitas *quad skate* berupa buku komik yang bercerita tentang seorang laki-laki yang membenci sepatu roda namun pada akhirnya harus bertemu dengan komunitas *quad skate*. Menggabungkan informasi dengan komik yang berbasis hiburan akan sangat membantu melancarkan informasi ini menjadi lebih menarik lagi. Jika cerita yang dikemas menarik kemungkinan audiens yang membaca akan ikut tertarik untuk mencoba *quad skate* dikehidupan nyata dan informasi yang dikemas melalui komik ini juga sudah menyediakan alamat wadah bagi para pencinta *quad skate* sehingga audiens tidak perlu bingung harus mencari kemana.

Komik yang mengkemas informasi tentang komunitas *quad skate* ini memiliki judul *Rolling Night* yang dimana memiliki arti menggelinding atau berseluncur di malam hari, judul tersebut akan membuat penasaran audiens apa yang menggelinding atau berseluncur di malam hari dan dari sanalah komik ini akan bercerita tentang komunitas *quad skate* yang aktifitasnya kebanyakan malam hari. Ukuran yang dimiliki komik ini adalah A5 agar mudah untuk dibawa dan dipegang oleh audiens sementara isi halaman berjumlah 25 halaman komik untuk isinya dan beberapa halaman komik tambahan untuk informasi lebih detail dan 1 lembar warna untuk pembukanya.




Gambar IV.6 Komik jadi *Rolling Night*.

Sumber: Dokumentasi Pribadi (2018)



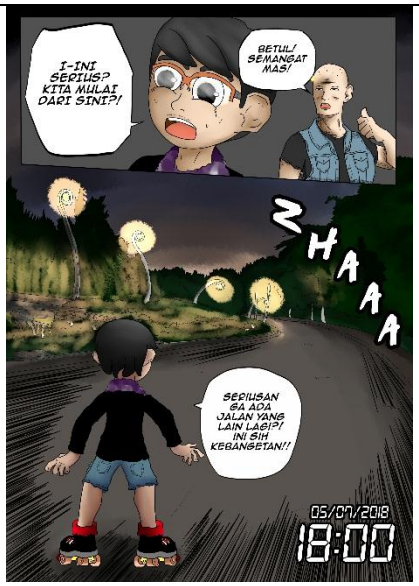

Gambar IV.7 Kover komik *Rolling Night*.

Sumber: Dokumentasi Pribadi (2018)

Berikut merupakan keseluruhan halaman komik *Rolling Night*.

Tabel IV.1 Keseluruhan halaman komik

Sumber: Dokumentasi Pribadi (2018)

| | | |
|---|---|---|
|  |  | Halaman 1-2 menceritakan Galih dan Lulu yang ketakutan untuk meluncur dengan *quad skate*. |
|  |  | Halaman 3-4 menceritakan Galih dan Lulu didorong oleh salah satu anggota komunitas *quad skate*dan menyambung *flashback.* |

| | | |
|---|---|---|
|  |  | Halaman 5-6 menceritakan tentang 3 minggu sebelumnya ketika Galih menceritakan masa lalunya kepada pembaca. |
|  |  | Halaman 7-8 menceritakan masa lalu Galih dalam angkot dan terkejut karena melihat GOR Saparua. |
|  |  | Halaman 9-10 memperlihatkan Galih yang kesal karena teringat masa lalu dan berlanjut ke tempat lain yaitu kampus. |

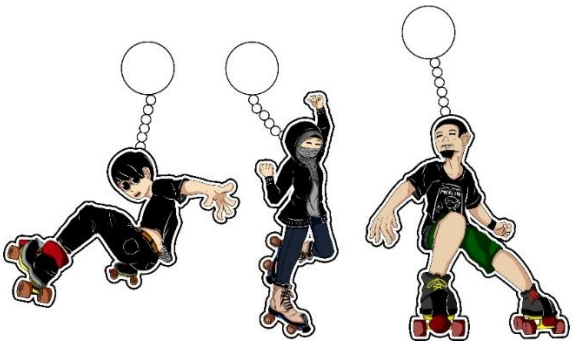
| | | |
|---|---|---|
|  |  | Halaman 11-12 menceritakan Galih sudah sampai kampus dan terkaget akan dosen yang datang dibelakangnya dan lulu yang mau pingsan ketika selesai kelas. |
|  |  | Halaman 13-14 menceritakan Galih yang menenangkan Lulu dan berakhir mengantarkan Lulu ke tempat tujuannya. |
|  |  | Halaman 15-16 menjelaskan Galih mengejar Lulu yang sudah pergi duluan dan bertemu dengan komunitas *quad skate* Bandung. |

| | | |
|---|---|---|
|  |  | Halaman 17-18 menjelaskan Lulu mendapatkan *quad skate* pesanannya yang akhirnya selesai ke pak Iwan dan Galih kesal. |
|  |  | Halaman 19-20 menjelaskan Galih marah kepada Lulu dan pak Iwan, namun Lulu menangis dan memohon Galih mencoba quad skate terlebih dahulu. |
|  |  | Halaman 21-22 menjelaskan pak Iwan mengajari Galih bahwa *quad skate* ini berbeda dan langsung menyambung ke 3 minggu setelahnya. |

| | | |
|---|---|---|
|  |  | Halaman 23-24 cerita menyambung ke halaman 2 ketika Galih dan Lulu didorong dan karena hal ini Galih mengubah sifat buruknya dan melupakan masa lalunya. |
|  | | Halaman 25 merupakan halaman terakhir dengan penutupan Lulu menunjukan wajah aslinya di depan Galih. |

Keseluruhan halaman memiliki alur cerita yang maju mundur, dimulai dari ketiga karakter utama yang sudah bersiap untuk meluncur dengan sepatu roda *quad skate* lalu kembali ke masa lalu mengapa mereka bisa berada disana dan akan meluncur dengan *quad skate*, lalu menemukan masalah yang dimiliki oleh karakter utama yaitu Galih yang membenci sepatu roda karena kedua orang tuanya, sampai pada akhirnya kembali lagi menyukai sepatu roda bahkan sampai memilikinya sendiri, dan memberikan sedikit cerita romantic antara Galih dan Lulu yang bisa diartikan saling suka.

- **Media Pendukung**
  - Gantungan Kunci



Gambar IV.8 Gantungan kunci akrilik.

Sumber: Dokumentasi pribadi (2018)

Gantungan kunci akan dijual kepada calon pembeli sebagai media promosi komik, gantungan kunci berjenis akrilik dan memiliki 3 karakter dalam komik sebagai landasannya sehingga pembeli dapat memilih karakter mana yang pembeli sukai dengan dua ukuran yang berbeda yaitu 3x8 cm dan 3x4 cm.

  - *Standee* Akrilik



Gambar IV.9 *Standee* akrilik.

Sumber: Dokumentasi pribadi (2018)

*Standee* akrilik merupakan merupakan pajangan yang akan ditempatkan dekat dengan komik berguna untuk menarik perhatian calon pembeli. *Stand*

akrilik merupakan karakter utama dari komik *Rolling Night* yang sedang melakukan pose yang biasa orang gunakan untuk berfoto yaitu *peace* agar terlihat familiar, ukuran dari *standee* ini yaitu 14,8 cm x 9 cm.

- Pin



Gambar IV.10 Pin logo.
Sumber: Dokumentasi pribadi (2018)




Gambar IV.11 Pin karakter.
Sumber: Dokumentasi pribadi (2018)

Pin merupakan hadiah juga untuk pembeli pertama dalam acara perilisan komik pertama *Rolling Night* dimana dapat digunakan di tas sebagai hiasan yang menggantung, desainnya berupa logo dari komik yang diambil dari logo komunitas *quad skate* Bandung. Pin digunakan di tas sebagai hiasa yang menggantung, desainnya berupa logo dari komik yang diambil dari logo komunitas *quad skate* Bandung, ukuran dari pin memiliki 2 ukuran dan 2 desain yaitu ukuran 4 cm x 4 cm dan 6 cm x 6 cm.

- Poster




Gambar IV.12 Poster Promosi.
Sumber: Dokumentasi pribadi (2018)

Poster digunakan pada saat sebelum dan setelah perilisan komik sebagai media promosi, namun ketika acara telah selesai hanya akan digunakan beberapa hari saja setelah hari tersebut sudah selai maka penggunaan poster akan ditarik kembali. Poster akan digunakan pada tempat-tepat seperti toko buku atau mall yang memiliki toko buku sehingga audiens tidak akan kebingungan bahwa poster tersebut merupakan film atau sebuah buku.

- *T-Shirt*




Gambar IV.13 *T-Shirt* komik *Rolling Night.*
Sumber: Dokumentasi pribadi (2018)

Kaos dijual pada saat acara sedang berlangsung atau telah selesai dan 1 bulan telah berlalu, menjeda waktu rilis merupakan strategi yang meguntungkan karena dapat melihat reaksi pembaca terlebih dahulu, namun jika audiens belum membaca dapat juga sebagai media promosi komik *Rolling Night.*

- *Tumbler*




Gambar IV.14 Ilustrasi untuk *tumbler*
Sumber: Dokumentasi pribadi (2018)

Komik *Rolling Night* bertema tentang hobi yang mengharuskan penggunanya menggerakan badannya dan kakinya karena menggunakan sepatu roda. Sepatu roda sendiri merupakan alat untuk olahraga sehingga ketika selesai olahraga pasti akan merasakan kehausan, oleh karena itu dengan dibuatnya *tumbler* dapat membantu aktifitas bermain *quad skate* sekaligus promosi komik *Rolling Night.*

- Stiker



Gambar IV.15 Stiker karakter.
Sumber: Dokumentasi pribadi (2018)




Gambar IV.16 Stiker judul komik.

Sumber: Dokumentasi pribadi (2018)

Stiker diberikan ketika acara perilisan buku pertama secara gratis kepada setiap audiens yang datang sebagai bentuk apresiasi kedatangan sekaligus sebagai promosi komik *Rolling Night.* Stiker menggunakan kertas stiker dengan ukuran 3 cm sampai 5 cm dengan desain yaitu beberapa karakter komik dan judul komik sebagai media pendukung.

- *Bookmark*




Gambar IV.17 *Bookmark.*

Sumber: Dokumentasi pribadi (2018)

Pembatas buku atau *bookmark* digunakan untuk mengingatkan sudah sampai mana audiens membaca komik *Rolling Night* dan juga pembatas ini tidak selalu digunakan untuk membatasi komik *Rolling Night* melainkan dapat digunakan pada semua buku. Ukuran yang dimiliki *bookmark* yaitu 4,2 cm x 14,3 cm, dengan ukuran ini *bookmark* akan terlihat jelas dan juga mudah untuk ditemukan jika tidak digunakan, *bookmark* menggunakan kertas *art paper* tebal agar membedakan tekstur dari buku yang dibaca.

- *X-Banner*




Gambar IV.18 *X-Banner* komik *Rolling Night*.

Sumber: Dokumentasi pribadi (2018)

Kegunaan X-banner adalah untuk media pendukung yang akan dipasang pada saat *launching* komik yang diadakan di *event* komik yang bertempatan di kota Bandung. Agar tempat jualan terlihat maka *X-Banner* merupakan langkah tepat untuk digunakan dan *X-Banner* ini juga mempromosikan buku komik *Rolling Night* yang sudah terbit pada hari tersebut.

- *Fanpage Facebook.*




Gambar IV.19 *Fanpage Facebook.*

Sumber: Dokumentasi pribadi (2018)

*Fanpage* digunakan sebagai media promosi komik untuk mendukung ketika sebelum dan sesudah perilisan komik di *event* komik yang diadakan 25 Mei 2019. Isi dari *fanpage* yang berada di *Facebook* adalah informasi mengenai perilisan komik dan pemesanan *merchandise* yang dijual ketika *event* berlangsung namun dapat dibeli ketika acara selesai melalui *fanpage*