BAB IV MEDIA DAN TEKNIS PRODUKSI

IV.1. Media Utama Komik Digital

Media utama adalah komik digital atau komik webtoon tentang legenda pertarungan Maulana Hasanuddin dan Pucuk Umun. Isi dalam komik menceritakan tentang perjalanan Sultan Maualana Hasanuddin sebelum menjadi Sultan, yang didalamnya terdapat nilai moral individual yaitu nilai kerja keras yang dimiliki Maulana Hasanuddin sebagai leluhur dari masyarakat Banten. Nilai kerja keras ditunjukan dengan perjuangan Maulana Hasanuddin menjalankan tugasnya, yaitu menyebarkan agama Islam di tanah Banten yang dulunya mayoritas menganut agama Sunda Wiwitan. Pada tahap pengerjaan dimulai dengan sketsa yang dibuat dikertas menggunakan pensil, lalu dilanjutkan lewat digital melalui aplikasi *photoshop CC 2018. Out*line dilakukan di*photoshop* dengan brush *Hard Round* menggunakan *pentab,* lalu diwarnai dengan skema warna yang *adventure time* dan diberi tekstur kertas agar terlihat seperti buku lama agar terkessan lampau karena cerita yang diangkat adalah legenda.

Komik webtoon atau digital memiliki perbedaan dengan komik cetak pada umumnya, komik webtoon memiliki ketentuan khusus diantaranya harus memiliki warna disetiap halamannya, lalu menggunakan penempatan panel dan arah dari atas kebawah. Namun teks yang ada dalam balon teks tetap menggunakan ejaan Bahasa Indonesia yang dibaca dari kiri ke kanan.



Gambar IV. 24 Proses Perancangan Komik
Sumber: Pribadi

Ukuran komik digital atau webtoon yaitu 700x1000 *pixel* perhalamannya, menyesuaikan dengan format komik yang ada dalam aplikasi webtoon. Komik akan berjumlah 3 *episode* dan termasuk dalam kategori *series* pendek. Komik tetap bisa dibaca setelah episode yang ada selesai diterbitkan.



Gambar IV. 25 Komik rancangan
Sumber: Pribadi

Berikut ini adalah penjelasan dari komik rancangan berdasarkan halaman-halamannya:

Tabel IV. 3 Komik Rancangan
Sumber: Pribadi

Halaman komik	Keterangan Halaman
	1-11 halaman perkenalan, Maulana Hasanuddin diberikan tugas oleh ayahnya yaitu Sunan Gunung Djati untuk menyebarkan agama Islam di Banten.

	12-49 Munculnya masalah, dengan masalah pertama yaitu penolakan dari warga-warga Banten girang, lalu munculnya masalah besar dari bupati Banten. yaitu pamannya Maulana Hasanuddin bernama Prabu Pucuk Umun, yang tidak terima akan sepak terjang Hasanuddin untuk menyebarkan agama Islam di Banten Girang.
	59-61 pada puncaknya adalah pertarungan adu ayam, sesuai dengan kesepatan yang dilaksanakan untuk menghindari pertumpahan darah dari kedua belah pihak. Pertarungan ayam berlangsung di lereng gunung Karang.

	61-64 Pertarungan selesai dengan kemenangan Jalak Putih milik Maulana Hasanuddin, dengan 1 serangan.
	64-72 Pucuk Umun memberikan jabatannya kepada Maulana Hasanuddin, dan pergi mengasingkan diri untuk tetap menjaga agama Sunda Wiwitan. Maulana Hasnauddin, para pengikutnya dan sebagian pengikut Pucuk Umun yang ingin bergabung, membuat kesultanan di Banten agar bisa terus menyebarkan agama Islam di Banten.

IV.2. Media Pendukung

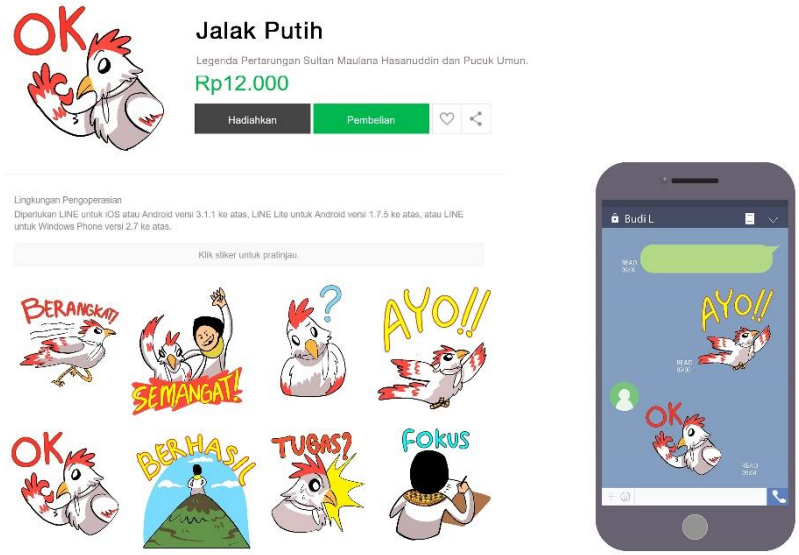
Media pendukung berguna untuk membantu penyampaian kepada target sasaran agar lebih mengenali media utama.

IV.2.1 Media Promosi

A. Stiker *Line*

Stiker line dipilih karena target sasaran sering menggunakan sosial media line untuk berkomunikasi, serta line juga merupakan perusahaan bagian dari *mandatory* yang dipilih untuk mempublikasikan komik perancangan.

Ukuran : 370 px x 320 px



Gambar IV. 26 Stiker Line
Sumber: Pribadi

B. X-Banner

X-Banner dipilih sebagai penanda komik yang dipromosikan di *event* komik comifuro. dengan *X-Banner* akan membantu calon pembaca untuk menemukan informasi mengenai komik di *stand event*.

Ukuran : 60cm x 160cm

Material : Spanduk *PVC*

Teknis Produksi : *Digital printing*



Gambar IV. 27 *X-banner*
Sumber: Pribadi

C. ***Standing Character***

Standing character dipilih sebagai media yang dapat memberikan informasi menegenai adanya komik perancangan di meja *stand event*, *standing character* dipilih karena lebih terlihat dengan media pendukung lainnya sehingga membuat calon pembaca tertarik untuk melihatnya.

Ukuran : 15cm x 8cm

Material : Akrilik

Teknis Produksi : *Digital printing*



Gambar IV. 28 *Standing Character Acrylic*
Sumber: Pribadi

IV.2.2 Media Kreatif

A. **T-shirt**

T-shirt dipilih sebagai media pendukung karena dapat mengingatkan target sasaran atau pembaca mengenai komik perancangan, dan juga dapat menjadi media yang mempromosikan komik rancangan kepada orang lain yang melihatnya. *T-shirt* akan dijual di *stand event* komik *Comic Frontier* dengan media lainnnya.

Ukuran : 28cm x 34cm

Material : Doksa, *ring spun cotton*

Teknis Produksi : *Direct to garment*



Gambar IV. 29 *T-shirt*
Sumber: Pribadi

B. ***Case Handphone***

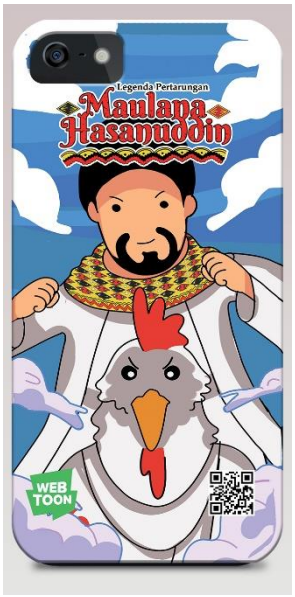
Case handphone dipilih karena target sasaran sering menggunakan *handphone*

dalam kegiatannya sehari-hari. Sama seperti *t-shirt*, selain dapat mengingatkan pembaca mengenai komik rancangan, juga dapat membantu memperkenalkan komik kepada orang yang melihatnya. *Case handphone* akan dijual di *event* komik.

Ukuran : 7cm x 13cm

Material : *Hardcase*

Teknis Produksi : *Digital printing*



Gambar IV. 30 *Case Handphone*
Sumber: Pribadi

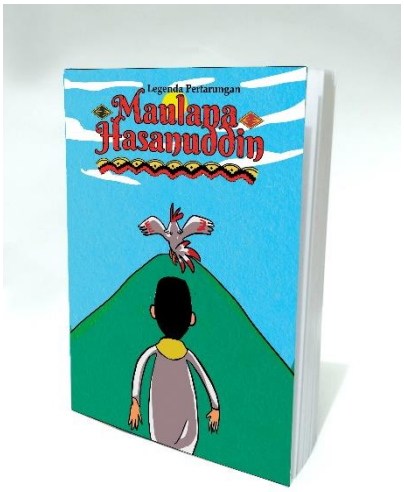
C. ***Note***

Note selain untuk menjadi media yang dapat mengingatkan target sasaran dengan komik, juga dipilih karena dapat menjadi buku pengingat yang dapat membantu kegiatan target sasaran dan pembaca dalam melakukan tugas atau kegiatan lainnya. *Note* akan dijual di *event* komik *Comic Frontier* bersama media pendukung lainnya.

Ukuran : 15cm x 21cm

Material : HVS 70 gsm dan *Art paper* 200 gsm

Teknis Produksi : *Digital printing*



Gambar IV. 31 Buku Catatan
Sumber: Pribadi

D. **Pembatas Buku**

Pembatas Buku digunakan untuk membantu target sasaran atau pembaca dalam kegiatannya membaca buku pelajaran atau buku lainnya, karena target sasaran yang dipilih masih dalam bangku sekolah menengah pertama dan sering menggunakan buku paket dalam pembelajarannya. Sehingga pembatas buku dapat membantu target sasaran atau pembaca dalam kegiatan belajarnya. Pembatas buku ini akan dijual di *event* komik *Comic frontier*.

Ukuran : 10cm x 18cm
Material : *Art paper* 200 gsm
Teknis Produksi : *Digital printing*



Gambar IV. 32 Pembatas Buku
Sumber: Pribadi

E. **Kalender Duduk**

Kalender dipilih sebagai media pengingat tugas atau target tujuan pembaca dan target sasaran dalam menjalankan tugasnya, sehingga dapat membantu memotivasi dalam bekerja keras. Kalender akan dijual di *event* komik *Comic frontier*.

Ukuran : 19,5cm x 14cm

Material : *Art paper* 200 gsm

Teknis Produksi : *Digital printing*



Gambar IV. 33 Kalender Duduk
Sumber: Pribadi

F. **Pin**

pin dipilih dapat sebagai media yang dapat mengingatkan pembaca kepada komik rancangan, selain itu pin juga dapat digunakan ditas oleh target sasaran yang kesehariannya menggunakan tas untuk sekolah. Pin akan dijual pada *event* komik *Comic frontier* Bersama media yang lainnya.

Ukuran : 5,8cm x 7cm

Material : pin 5.8

Teknis Produksi : *Digital printing*



Gambar IV. 34 Pin
Sumber: Pribadi

G. ***Tote Bag***

Tote Bag dipilih sebagai media yang dapat membantu pembca atau target sasaran untuk membantu kegiatannya dalam membawa buku-buku atau peralatan sekolah sehari-hari. Selain itu dapat menjadi media yang mengingatkan pembaca kepada komik rancangan, dan juga menjadi media promosi kepada orang lain yang melihatnya. *Tote bag* akan dijual pada *event* komik bersama media pendukung lainnya.

Ukuran : 35cm x 40cm

Material : Kain Kanvas

Teknis Produksi : *Transfer paper*



Gambar IV. 35 *Tote Bag*
Sumber: Pribadi

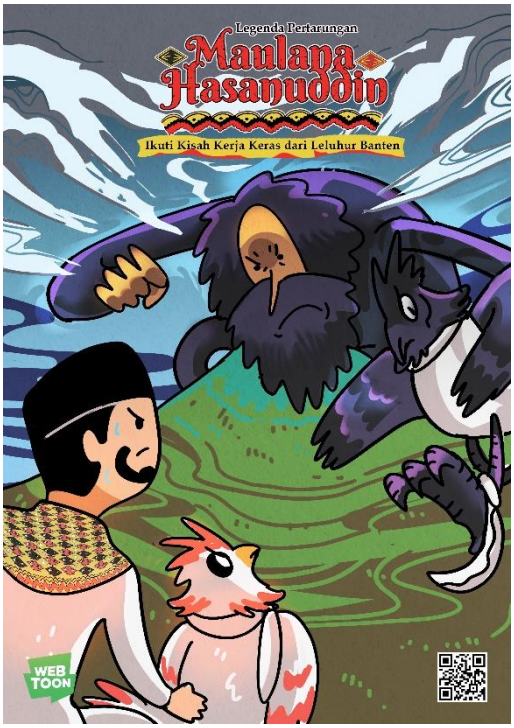
H. **Poster**

Poster akan diletakan dan dijual di *stand event Comic frontier*. Poster bisa berguna menjadi media pengingat target sasaran akan komik rancangan. Yang bisa ditempatkan di kamar atau pun di sekolah target sasaran.

ukuran : 29,7 cm x 42 cm

Material : *Art paper* 200 gsm

Teknis Produksi : *Digital printing*



Gambar IV. 36 Poster
Sumber: Pribadi