

BAB IV

MEDIA & TEKNIS PRODUKSI

IV. Media Utama

Media utama yang dipilih yaitu buku cerita bergambar yang berjenis *movable book*, yang didalamnya terdapat ilustrasi tiga dimensi yang muncul keatas ketika buku terbuka. Selain itu media utama yang dibuat ini juga terdapat beberapa bagian yang bisa ditarik, dan digerakan sehingga akan menarik perhatian khalayak sasaran. Awal dari perancangan ini yaitu dengan membuat sinopsis cerita dan *story line*. Sinopsis dibuat untuk mengetahui garis besar cerita yang akan dituangkan dalam sebuah buku, sedangkan *story line* merupakan tahap yang berfungsi untuk memilah adegan apa saja yang akan masuk kedalam buku cerita. Secara garis besar setiap profesi yang diangkat dibagi menjadi tiga bagian, bagian pertama mengenalkan atau menampilkan profesi tersebut, bagian ke dua menampilkan tugas dari profesi dan yang terkahir permainan bertemakan profesi tersebut. Sehingga dalam proses perancangan gambar mengacu pada *story line* yang telah dibuat.

Pembuatan *storyboard* berfungsi sebagai penentuan jumlah halaman buku serta menentukan perancangan *layout* dan visual sebelum melakukan digitallisasi. Konsep pembuatan *storyboard* terbagi menjadi tiga bagian, pertama penggambaran porfesi secara umum, tugas dari profesi dan permainan. Penggambaran profesi secara umum bisa dilihat dari baju yang dikenakan dan suasana atau tempat profesi itu bekerja. Penggambaran tugas dari profesi di wakilkkan dengan gambar ikon maupun gambar aktivitas profesi itu bekerja. Sedangkan penggambaran permainan pada rancangan ini merupakan permainan yang berkaitan pada profesi dan cerita yang diangkat. Pembuatan *storyboard* ini menggunakan pensil dan kertas HVS.



Gambar IV.1 Proses pembuatan sketsa
Sumber :Data Pribadi (2018)

Pada proses digitalisasi perancangan buku ini mengacu pada sketsa yang telah dibuat. Proses ini dilakukan dengan cara menggunakan komputer sebagai alat yang digunakan. *Software* yang digunakan yaitu menggunakan *software* Adobe Photoshop, *software* ini berfungsi untuk pengolah gambar, tipografi, menggambar serta mewarnai. Langkah awal dalam proses penggambaran digital ialah dengan membuat kertas baru sesuai dengan ukuran kertas dalam format desain sebelumnya dengan resolusi 300 dpi. Penggambaran dimulai dengan menjiplak pada bagian gambar sehingga menjadi bentuk bagian yang menyerupai dengan gambar sketsa.



Gambar IV.2 Proses digitalisasi
Sumber : Data Pribadi (2018)

Pewarnaan dilakukan dengan menggunakan berbagai macam *brush* yang terdapat di dalam *software* Adobe Photoshop, jenis *brush* yang digunakan ialah dengan tekstur krayon, cat semprot dan tekstur spons. Penggunaan jenis *brush* ini untuk mendukung gambar agar memiliki kesan seperti menggambar dengan menggunakan alat warna aslinya.



Gambar IV.3 Proses Pewarnaan
Sumber : Data Pribadi (2018)

Proses pewarnaan juga menentukan posisi objek, hal ini dilakukan untuk membedakan antara *foreground* dan *background*. Pemisahan *foreground* dan *background* pada tahap ini yaitu dengan menggunakan *layer*, *layer* pada posisi paling atas merupakan *foreground* sedangkan posisi *layer* yang paling bawah ialah *background*. *Layer-layer* tersebut akan disatukan, namun pada saat proses cetak *layer-layer* tersebut akan dicetak secara terpisah. Pemisahan proses cetak berdasarkan *background* dan *foreground*.



Gambar IV.4 Proses *layer-ing*
 Sumber : Data Pribadi (2018)

Proses selanjutnya yaitu menyimpan berkas gambar dengan format JPEG pengaturan warna CMYK. Bahan yang digunakan pada buku ini yaitu dengan menggunakan kertas *art paper* 210 gr yang berukuran A3. Setelah di cetak, *background* dan *foreground* dipisah, bagian kertas *background* akan di tempel pada kertas untuk halaman selanjutnya dengan menggunakan lem kuning sehingga setiap halamannya menempel dan membuat setiap halamannya menjadi tebal. Sedangkan bagian *foreground* di gunting sesuai dengan bentuk gambar.

Proses selanjutnya ialah memotong bagian penyangga, yang akan membuat *foreground* atau objek berdiri saat buku dibuka. Proses pemotongan tersebut menggunakan gunting, ukuran penyangga tersebut memiliki lebar 1 cm dan tinggi sesuai dengan *foreground* tersebut. Tahap ke enam tempelkan *doubletape* pada penyangga, lalu tempelkan penyangga tersebut di tengah-tengah *background* di

bagian bukaan buku. Setelah menempel pada bagian tengah bukaan buku, tempelkan objek atau *foreground* ke penyangga tersebut.



Gambar IV.5 Proses penempelan penyangga dan *foreground*
Sumber : Data Pribadi (2018)

IV.1.2 Perancangan *Cover* Buku

Cover tentunya memiliki peranan penting dalam sebuah perancangan buku, hal yang dilihat pertama kali oleh khalayak sasaran ialah *cover* dari sebuah buku. Khalayak sasaran akan melihat dan memperhatikan *cover* dimulai dari judul buku, ilustrasi serta sinopsis yang terdapat dalam *cover*. Proses pembuatan *cover* ini dengan menggunakan Adobe Photoshop dengan ukuran yang sama dengan isi buku. Hal yang menjadi *point interest* dalam *cover* ini ialah ilustrasi, walau judul buku yang terlihat besar dan dominan namun judul buku tidak dibuat menjadi *point interest* di awal, karena warna dari judul hampir mirip dengan warna *background*, sehingga tidak terlalu terlihat. Ilustrasi yang berada dalam *cover* ialah karakter utama dari cerita yaitu Cici dan Tata dengan menggunakan baju dokter, lalu adanya ilustrasi perawat sedang mendorong pasien. Selain itu terdapat ilustrasi buku *pop-up* yang sedang terbuka, hal ini berfungsi untuk khalayak sasaran yang tidak mengetahui buku jenis *pop-up*. Teks yang bertuliskan *pop-up book* untuk

menginformasikan pada khalayak sasaran buku ilustrasi ini merupakan buku *pop-up*. Bagian belakang *cover* berisikan sinopsis, ilustrasi, alamat, penerbit dan *barcode*.



Gambar IV.6 Visualisasi *Cover*
Sumber : Data Pribadi (2018)

Cover buku di cetak dengan menggunakan *art paper* tipis 100 gr dan dilaminasi *glossy*, penggunaan laminasi *glossy* ini akan membuat *point interest* di dalam toko buku, karena laminasi ini memiliki sifat yang berkilau ketika terkena cahaya. Proses penjiilidan menggunakan jenis *hard cover*, alasan pemilihan *hard cover* dikarenakan banyaknya referensi buku anak yang menggunakan *hard cover*, selain itu *hard cover* tentunya tahan lama dan tidak mudah rusak.

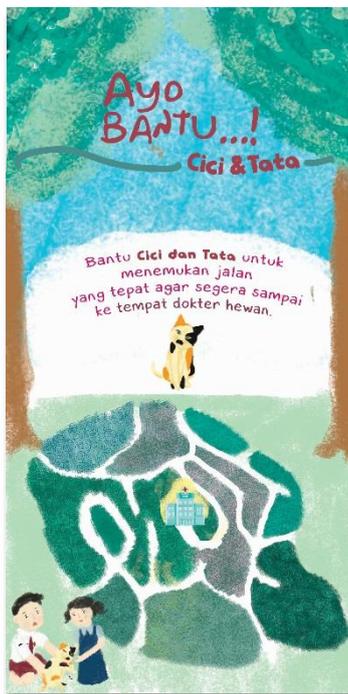
IV.1.2 Isi Buku

Isi buku pada perancangan buku ini sebanyak 22 halaman, yang didalamnya terdapat dua jenis *movable book* yaitu *pop up-book* dan juga *lift the flap book*. Pada perancangan ini bagian *pop-up* hanya untuk menceritakan bagian umum dari profesi tersebut sedangkan bagian *lift the flap* dirancang untuk menginformasikan tugas dari profesi tersebut. Berikut isi buku yang telah dibuat :



Gambar IV.7 Visualisasi isi buku halaman *pop-up* dan *flip-flap*
Sumber : Data Pribadi (2018)





Gambar IV.8 Visualisasi isi buku
Sumber : Data pribadi (2018)

IV.2 Media Pendukung

Media pendukung berperan penting untuk media utama dalam mendukung kelangsungan penjualan buku tersebut seperti media untuk promosi. Media pendukung yang dibuat ialah media untuk kelangsungan promosi buku baik *offline* maupun *online*, dan *merchandise* yang diharapkan dapat menarik khalayak sasaran untuk membeli buku ini. Berikut media pendukung yang dibuat untuk mendukung buku ini :

1) Media Promosi

- X-Banner

Media pendukung ini berisikan informasi berupa tempat penjualan media utama di *offline* maupun *online shop*. Selain itu didalam media ini juga terdapat foto maupun ilustrasi produk dari media utama yang berbentuk *pop-up*, sehingga khalayak sasaran mengetahui produk buku yang dijual. *X-banner* akan diletakan pada posisi buku media utama, sehingga diharapkan khalayak sasaran akan tertarik untuk melangkah ke meja media utama itu berada. Ukuran *x-banner* yang digunakan ialah lebar 60 cm dengan tinggi 160 cm. Bahan yang digunakan ialah bahan PVC, bahan yang memiliki tekstur halus dan cukup tebal, sehingga ketika dibentangkan *x-banner* akan terlihat kokoh. Selain itu kelebihan dari PVC ialah memiliki daya tahan yang cukup tinggi apabila digunakan di luar ruangan. Teknis produksi yang digunakan ialah dengan teknik cetak *digital printing*.



Gambar IV.9 Banner
Sumber : Data Pribadi (2018)

- *Flyer*

Media pendukung berisikan informasi seputar media utama yang telah terbit dan informasi untuk mendapatkan *merchandise*. Namun informasi yang terkandung di dalam *flyer* akan lebih singkat dibandingkan dengan media yang lainnya. *Flyer* akan disebar di wilayah perkotaan sesuai dengan khalayak sasaran berada, seperti taman kanak-kanak dan sekolah dasar serta di sekitar toko buku yang menjual media utama. Ukuran yang digunakan untuk membuat *flyer* ialah lebar 14,8 cm dan tinggi 21 cm dengan material yang digunakan ialah *art paper* 100 gr. Teknis produksi dalam pembuatan *flyer* ialah dengan cetak *offset*.



Gambar IV.10 Flyer
Sumber : Data Pribadi

- Poster

Poster yang berisikan informasi tentang media utama yang dapat menarik perhatian konsumen, dengan tampilan foto produk dan teks pendukung seputar *merchandise* yang akan di dapatkan. Ukuran poster sama seperti dengan poster lainnya ialah lebar 29,9 cm dan tinggi 42 cm. Penempatan poster di aplikasikan pada toko buku yang diletakkan di depan toko tersebut dengan harapan poster akan mendapatkan perhatian yang lebih pada pengunjung toko buku tersebut. Material yang digunakan untuk poster ini ialah *art paper* 150 gr dengan teknik produksi cetak *offset*.



Gambar IV.11 Poster
Sumber : Data Pribadi

2) Media Online

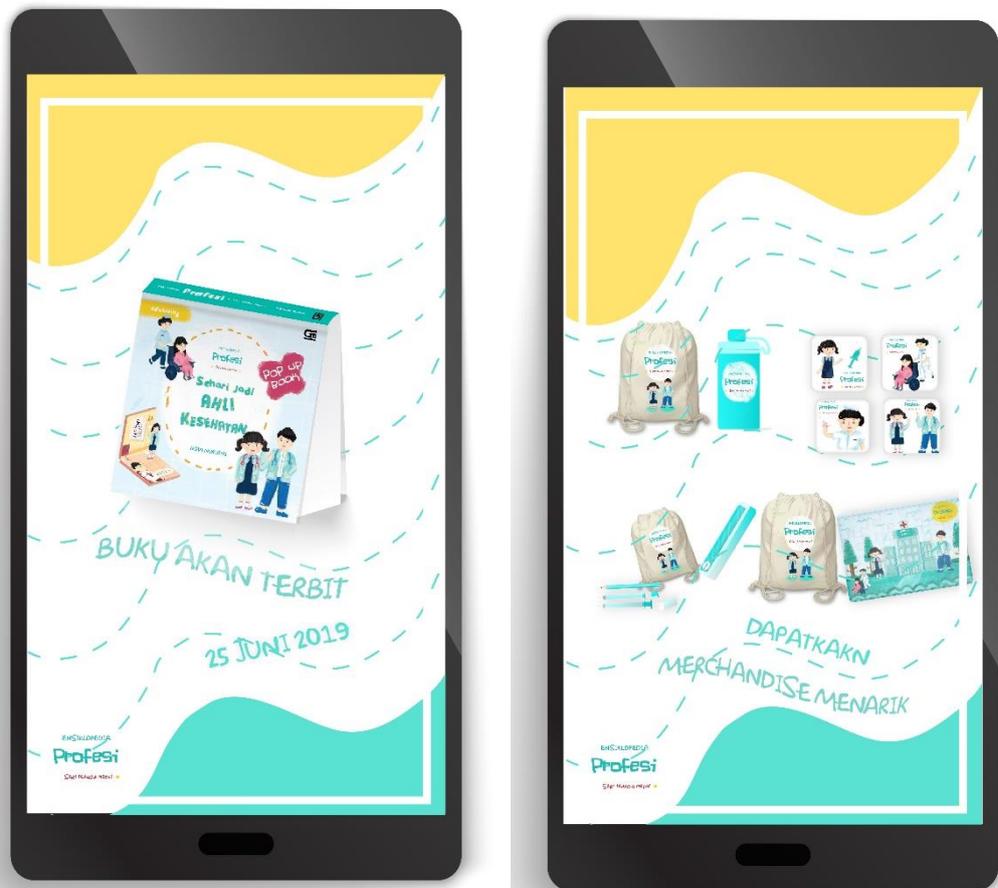
- Poster Digital

Poster digital berisikan informasi media utama, dimulai dari buku telah terbit, harga buku, lokasi pembelian dan *merchandise* yang didapatkan. Poster digital ini akan di sebarluaskan dengan media sosial Instagram. Ukuran yang digunakan untuk membuat poster digital di Instagram yaitu dengan ukuran persegi empat dengan lebar 1080 px dan tinggi 1080 px, ukuran tersebut merupakan ukuran yang direkomendasikan agar poster yang dibuat tidak pecah saat dilihat di media sosial tersebut.



Gambar IV.12 Poster Instagram
Sumber : Data Pribadi (2018)

Selain itu Instagram juga memiliki fitur yang bernama *instastory* yang berfungsi sebagai wadah para pengguna untuk mengunggah kegiatan sehari-hari mereka. Namun *instastory* juga dapat digunakan sebagai media promosi untuk berbagai macam produk. Sehingga poster buku ini akan diunggah ke *instastory* dengan ukuran lebar 1080 px dan tinggi 1920 px. Poster digital ini dibuat dengan menggunakan *software* Adobe Photoshop dengan mode warna RGB.



Gambar IV.13 Poster Instagram story
 Sumber : Data Pribadi (2018)

3) Merchandise

- Stiker

Stiker merupakan sebuah media yang dapat ditempelkan pada benda lain, stiker ini dibuat dengan ukuran beragam karena stiker yang dicetak mengikuti bentuk karakter. Stiker dibuat dari kertas stiker *vinyl* yang dicetak secara *offset*, karena stiker akan diberi secara gratis kepada khalayak yang membeli media utama, sehingga jumlah yang diproduksi harus banyak.



Gambar IV.14 Stiker
Sumber : Data Pribadi (2018)

- Gantungan Kunci

Gantungan kunci merupakan hiasan yang dapat diaplikasikan pada tas, kunci maupun benda lain dengan cara digantungkan. Pemilihan gantungan kunci sebagai *merchandise*, dikarenakan gantungan kunci dapat diaplikasikan dimana saja, sehingga khalayak sasaran yang melihat gantungan kunci tersebut akan mengingat buku media utama ini. Ukuran dari gantungan kunci ini ialah lebar 5 cm dan tinggi 5 cm, dengan bahan kain katun halus dengan teknik cetak sublim.



Gambar IV.15 Gantungan Kunci
Sumber : Data Pribadi (2018)

- Kotak Makan

Kotak makan merupakan barang yang sering digunakan oleh anak untuk membawa bekal makan ke sekolah maupun saat berekreasi. Tempat makan ini berbahan dasar plastik yang aman bagi anak-anak, kotak makan ini memiliki lebar 12 cm, panjang 17cm dan tinggi 10 cm. Selain itu manfaat dari kotak makan ialah bisa membawa makanan jadi lebih praktis dan higienis. Ilustrasi yang berada di atas tempat kotak makan tersebut menggunakan teknik *print decal*.



Gambar IV.16 Kotak makan
Sumber : Data Pribadi (2018)

- Tempat minum plastik

Tempat minum plastik merupakan barang yang sering digunakan oleh anak-anak di usia taman kanak-kanak dan sekolah dasar. Penggunaan tempat minum plastik ini digunakan untuk bekal minum ke sekolah maupun saat rekreasi. Hal ini dikarenakan tempat minum plastik menjadi wadah yang praktis, higienis, hemat dan mudah di bawa kemana-mana sebagai tempat air minum. Tempat minum plastik ini akan disebar dengan cara pembelian paket produk dan dapat dibeli secara terpisah, untuk pembelian paket harga barang akan menjadi lebih murah. Ukuran dari tempat minum ini ialah panjang 8 cm, lebar 8 cm, dan tinggi 15 cm. Ilustrasi yang berada di tempat minum menggunakan teknik *print decal*.



Gambar IV.17 Tempat Minum
Sumber : Data Pribadi (2018)

- Krayon

Krayon merupakan alat pewarna, pemilihan krayon sebagai *merchandise* karena alat perwarna yang sering digunakan oleh anak

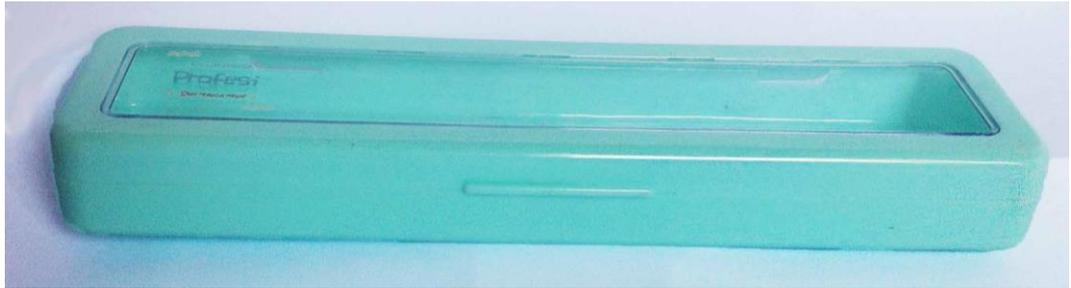
dalam aktifitas mewarnai baik saat mengerjakan tugas maupun hobi. Media pendukung ini bekerjasama dengan perusahaan krayon bermerek Titi. Aplikasi desain hanya dibagian depan kemasan saja, tidak beserta dengan isi krayonnya. Bahan dari kemasan krayon ini terbuat dari plastik dan stiker *vinyl*. Ukuran wadah krayon lebar 17 cm dan tinggi 10 cm.



Gambar IV.18 Krayon
Sumber : Data Pribadi (2018)

- Tempat Pensil

Tempat pensil merupakan tempat penyimpanan alat tulis seperti pensil, pulpen, penghapus, dan alat-alat tulis lainnya. Pemilihan tempat pensil sebagai *merchandise* ialah karena anak-anak sering melihat tempat pensil dan selalu membawa tempat pensil saat pergi ke sekolah. Tempat pensil berbahan plastik yang memiliki tekstur yang halus dan kuat sehingga aman untuk anak saat dibawa ke sekolah. Ukuran dari tempat pensil ialah lebar 4,5 cm, panjang 18,4 cm dan tinggi 2 cm. Ilustrasi yang berada di atas tempat pensil menggunakan teknik *print decal*.



Gambar IV.19 Tempat Pensil
Sumber : Data Pribadi (2018)

- Alat Tulis

Alat tulis merupakan alat yang digunakan oleh khalayak sasaran untuk menulis di sekolah. Alat tulis yang dimaksud ialah pensil, pulpen, penghapus dan penggaris, tentunya pemilihan alat tulis sebagai *merchandise* karena anak-anak sering melihat benda tersebut. Pulpen yang berbentuk suntikan akan menarik perhatian anak, karena berbentuk unik, selain itu terdapat logo media utama yang di produksi dengan menggunakan stiker *vinyl*. Selain pulpen berbentuk suntikan alat tulis yang diberikan ialah penghapus dan pensil yang keduanya terdapat logo yang diaplikasikan menggunakan stiker *vinyl*.



Gambar IV.20 Alat tulis
Sumber : Data Pribadi 2018

- Tas Serut

Tas serut dengan ukuran lebar 30 cm dan tinggi 40 cm, membuat tas serut ini dapat membawa barang yang cukup banyak. Tas serut terbuat dari bahan belacu dengan teknik cetak sublim. Pemilihan tas serut sebagai *merchandise* ialah anak-anak yang akan memakai tas tersebut kesekolah maupun pada saat rekreasi. Penyebaran tas serut ini dilakukan dengan cara pembelian paket produk *back to school*, paket bekal sehat, paket *happy 1*, dan *happy 2*.



Gambar IV.21 Tas Serut
Sumber : Data Pribadi (2018)

- *Puzzle*

Puzzle merupakan mainan yang dapat mengasah otak, dengan menyatukan kepingan-kepingan gambar yang terpisah. *Puzzle* ini berukuran 29.8 cm dan lebar 21 cm menggunakan bahan duplek dengan ukuran 3mm sebagai alah *puzzle*.



Gambar IV.22 *Puzzle*
Sumber : Data Pribadi (2018)

- Mainan Dokter-dokteran

Mainan dokter-dokteran ini berfungsi sebagai pembantu alat peran anak-anak dalam berperan sebagai dokter. Jenis mainan ini di pilih karena anak-anak dapat berperan sebagai salah satu profesi yang berada di buku ini, sehingga setelah membaca buku ini anak-anak akan berperan sesuai dengan profesi kesukaan khalayak sasaran. Jenis mainan ini terbuat dari bahan plastik dengan standar SNI sehingga aman untuk di mainkan oleh anak-anak. Teknik produksi yang digunakan ialah dengan menggunakan stiker *vinyl*.



Gambar IV.23 Mainan dokter-dokteran
Sumber : Data Pribadi (2018)