

BAB IV. MEDIA DAN TEKNIS PRODUKSI

IV.1 Media Utama

IV.1.1 Teknis Produksi Media Utama

Media utama yang digunakan dalam perancangan akan diaplikasikan kedalam media buku yang akan dicetak dengan ukuran 20x20 cm *fullcolor*, ukuran ini dipilih agar konten dalam buku seperti teks dan ilustrasi dapat terlihat dengan luas dan lebar bagi pembaca, sehingga dapat memberikan kesan lebih yang mendalam pada saat membacanya, dan juga akan sangat memudahkan ketika hendak membacanya bersama dengan teman.

Metode cetak dalam proses produksi buku menggunakan teknik cetak *offset*, dikarenakan agar mempermudah dalam proses produksi secara masal. Jenis kertas yang dipilih adalah menggunakan jenis kertas *artpaper* yang akan digunakan sebagai isi sekaligus *cover* buku, kertas *artpaper* yang digunakan yaitu bergramasi 210gr dengan penjiilidan *hardcover*.

Proses Pra Produksi

- **Sketsa.**

Langkah pertama yang dilakukan dalam perancangan ini yaitu diawali dengan membuat sketsa dengan cara manual, pembuatan sketsa ini dilakukan menggunakan alat tulis berupa pensil dan penghapus, pembuatan sketsa ini bertujuan agar memberikan gambaran dari visual yang akan dibuat kedalam proses secara digital. Sketsa yang dibuat meliputi sketsa dari tiap *scene* yang ditampilkan didalam buku cerita, tiap sketsa yang telah selesai dibuat akan di foto menggunakan kamera ponsel dan akan dimasukkan kedalam komputer menggunakan kabel data. Tiap gambar sketsa yang sudah dimasukkan kedalam komputer nantinya akan diolah menjadi gambar digital dengan menggunakan aplikasi *software*.



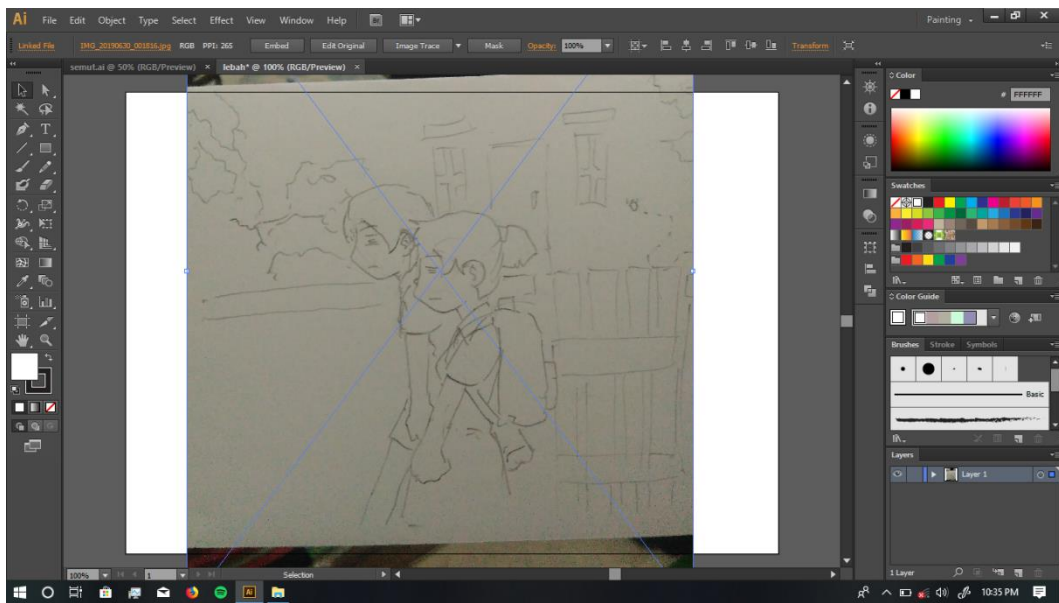
Gambar IV.1 Kumpulan Sketsa Manual (1)
Sumber : Dokumen Pribadi (2019)



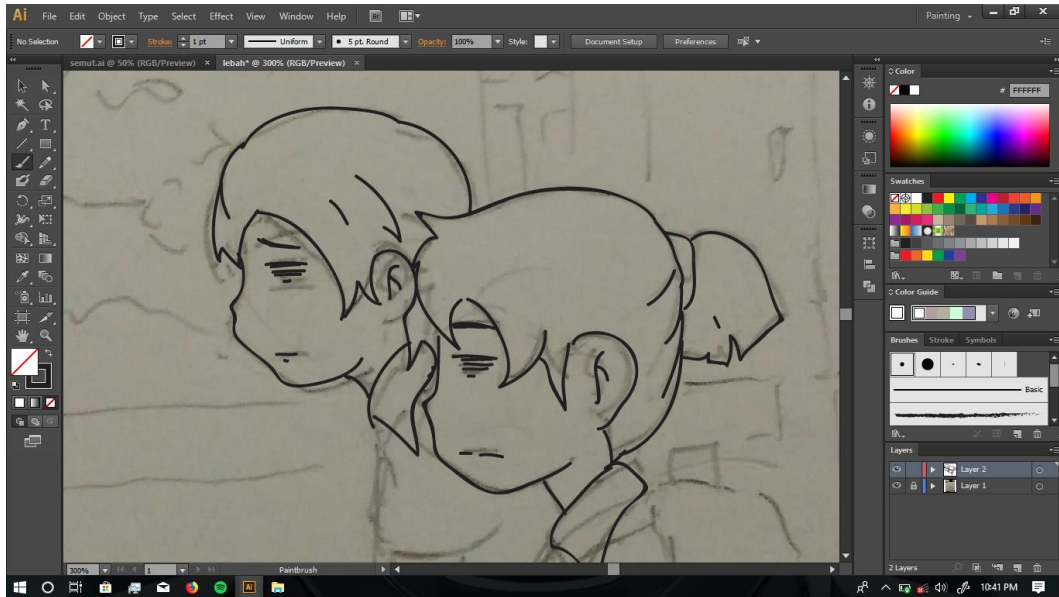
Gambar IV.2 Kumpulan Sketsa Manual (2)
 Sumber : Dokumen Pribadi (2019)

- **Tahap Digital**

Sketsa yang telah dibuat dengan cara manual kemudian akan melalui proses digitalisasi menggunakan perangkat lunak (*software*), *software* yang digunakan dalam perancangan ini sepenuhnya menggunakan aplikasi Adobe Illustrator CS6. Alasan digunakannya software Adobe Illustrator CS6 adalah karena spesifikasi yang digunakan sangat ringan sehingga dapat digunakan secara optimal dan penggunaan Adobe Illustrator CS6 telah dijadikan sebagai salah satu matakuliah sehingga sudah dapat dipahami penggunaannya dengan baik. Langkah pertama dalam proses digitalisasi ini adalah dengan cara membuka lembar kerja baru pada aplikasi dan dilanjutkan dengan memasukkan sketsa-sketsa yang telah difoto kedalam lembar kerja.



Gambar IV.3 Proses Memasukkan Sketsa
Sumber : Dokumen Pribadi (2019)



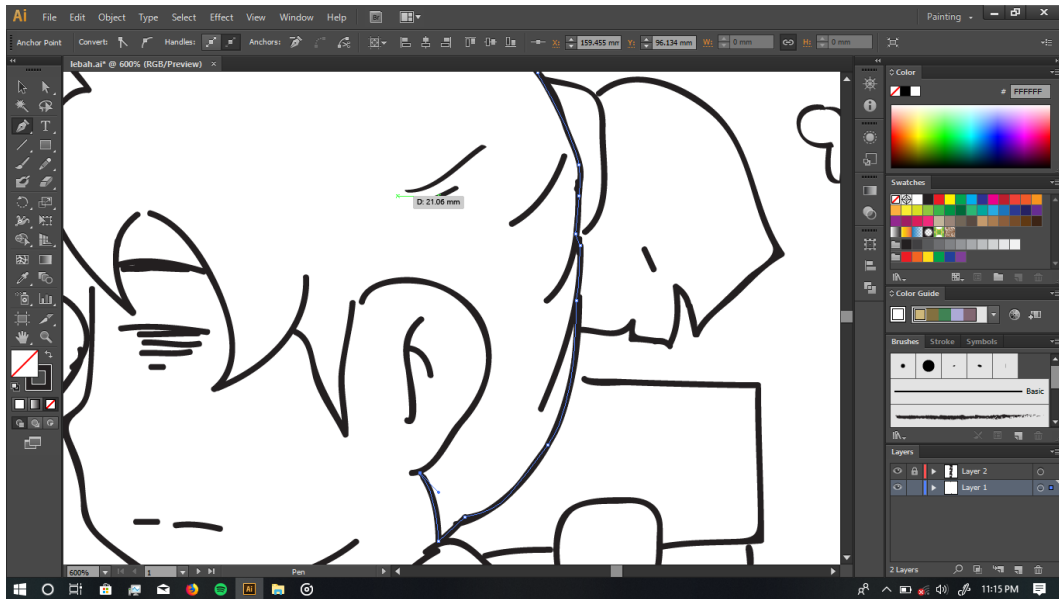
Gambar IV.3 Proses Membuat *Outline* Gambar.
 Sumber : Dokumen Pribadi (2019)

Setelah memasukkan sketsa kedalam lembar kerja, tahap selanjutnya yang dilakukan adalah memberikan *outline* diatas sketsa. Proses pemberian *outline* pada sketsa dilakukan dengan menggunakan bantuan perangkat keras (*hardware*) berupa *pen tablet*. Pembuatan *outline* menggunakan *pen tablet* dilakukan dengan cara menggambar kembali pola atau bentuk yang sudah dibuat di dalam sketsa sebelumnya secara keseluruhan.



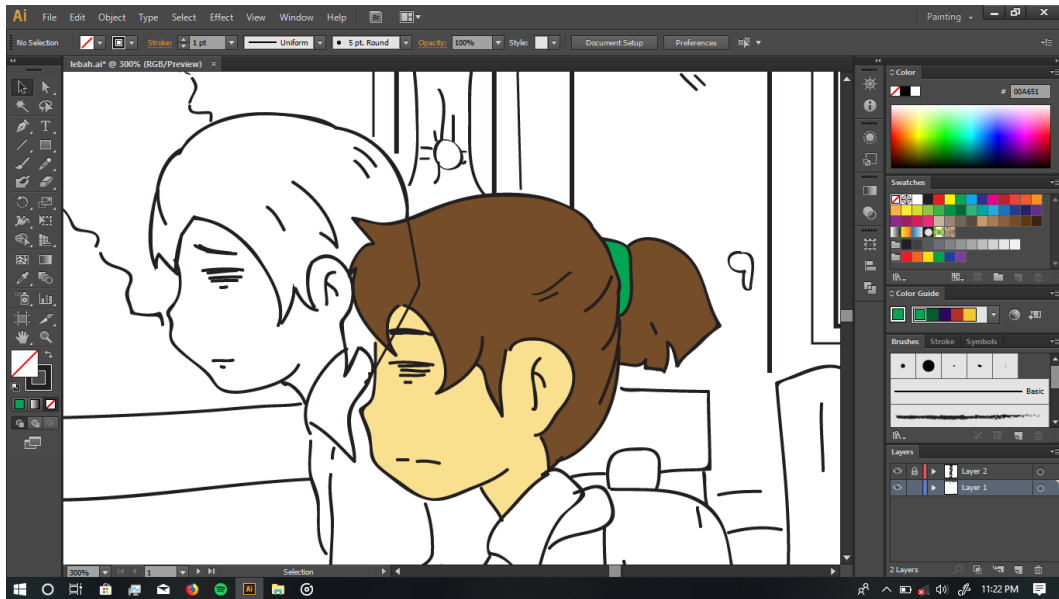
Gambar IV.4 *Outline* Gambar Yang Telah Selesai Dibuat
 Sumber : Dokumen Pribadi (2019)

Setelah tahap pembuatan *outline*, proses berikutnya yaitu proses pemberian warna dasar pada *outline*. Pemberian warna dasar dilakukan dengan cara melakukan *tracing* pada garis *outline* terlebih dahulu. Pada saat melakukan proses *tracing* pada *outline*, dapat dilakukan dengan menggunakan *pen tools* yang sudah tersedia di dalam software Adobe Illustrator CS6.



Gambar IV.5 Proses *Tracing* Dengan Menggunakan *Pen Tools*
Sumber : Dokumen Pribadi (2019)

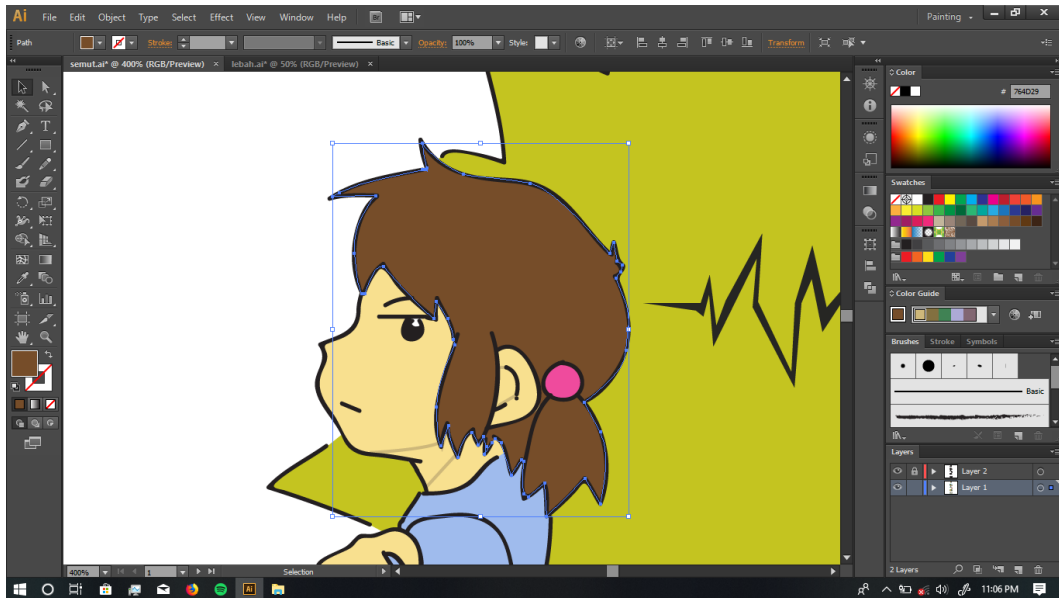
Proses *tracing* dilakukan dengan menyeluruh ke area *outline*, dan dibedakan dalam penempatan *layer* antara *outline* dan warna dasar.



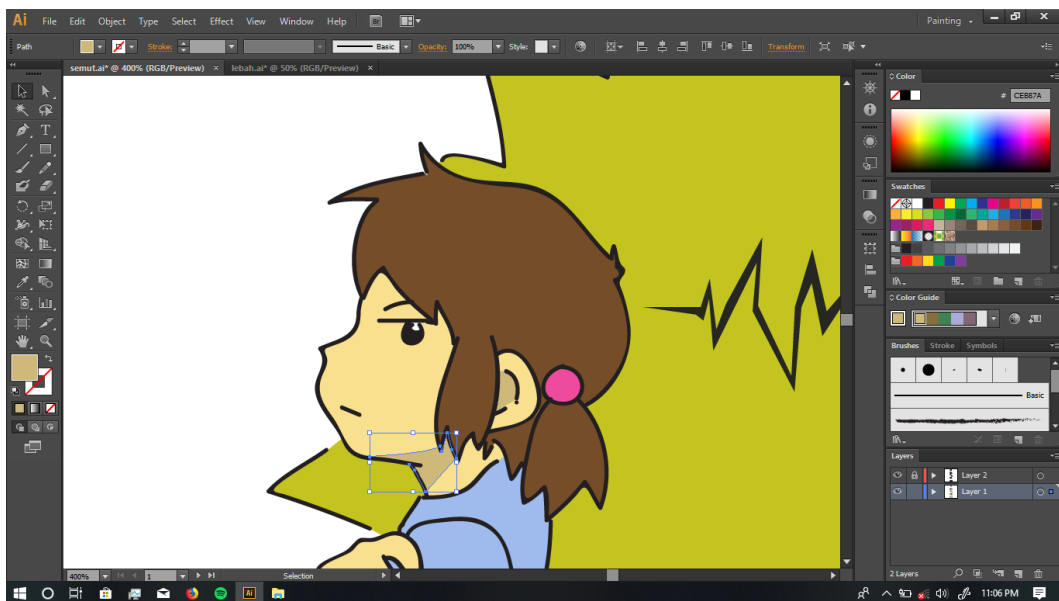
Gambar IV.6 Proses Pemberian Warna Dasar
Sumber : Dokumen Pribadi (2019)

Setelah proses *tracing* dilakukan secara menyeluruh, proses berikutnya yaitu pemberian warna dasar. Proses pemberian warna dasar dilakukan dengan memberikan warna yang akan dipilih kedalam bentuk atau pola yang sudah melalui proses *tracing*.

Setelah pemberian warna dasar selesai dilakukan, proses berikutnya dilanjutkan dengan pemberian bayangan pada objek atau *shading*. Pemberian *shading* dilakukan dengan cara membuat pola pada bagian bagian *outline* yang seolah-olah tidak diterangi oleh cahaya disesuaikan dengan arah pencahayaan yang diinginkan. Proses ini bertujuan agar memberikan kesan pada objek agar menjadi lebih hidup .



Gambar IV.7 Proses Memberikan *Shading* (1)
Sumber : Dokumen Pribadi (2019)



Gambar IV.8 Proses Memberikan *Shading* (2)
Sumber : Dokumen Pribadi (2019)

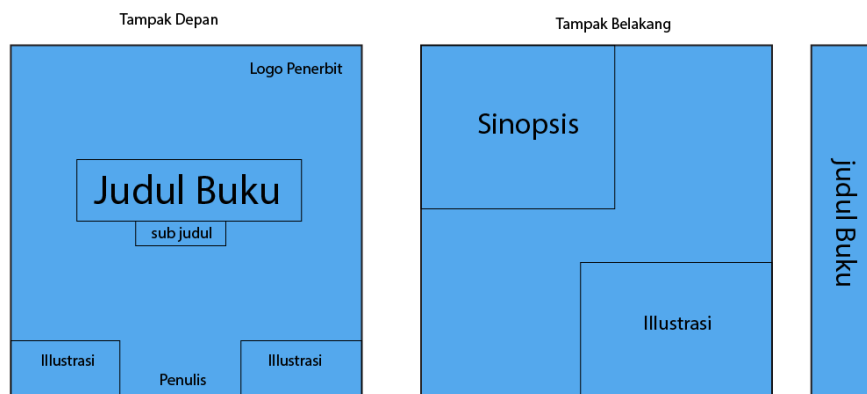


Gambar IV.9 Hasil Jadi Pemberian *Shading* Pada Objek (1)
Sumber : Dokumen Pribadi (2019)

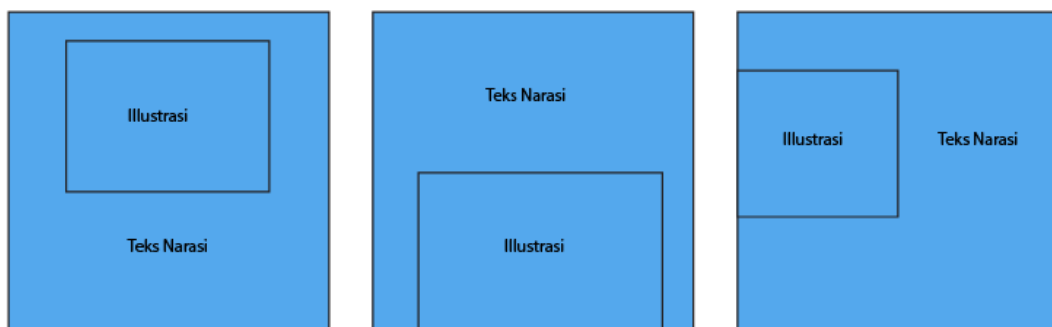


Gambar IV.10 Hasil Jadi Pemberian *Shading* Pada Objek (2)
Sumber : Dokumen Pribadi (2019)

Setelah semua proses digitalisasi sketsa telah dilakukan proses berikutnya yaitu menentukan *layout* pada buku, proses ini diawali dengan pembuatan sketsa yang dilakukan seluruhnya di dalam komputer dan tidak melalui tahapan sketsa manual. Hal-hal yang dilakukan di dalam proses ini adalah menentukan penempatan pada judul dan sub judul buku, serta penempatan ilustrasi dan teks pada bagian konten buku. Tahapan ini dilakukan agar seluruh elemen pada buku terlihat rapi dan memberikan kenyamanan bagi pembaca dengan komposisi visual yang ditampilkan .



Gambar IV.11 *Layout Cover* Buku
 Sumber : Dokumen Pribadi (2019)









Gambar IV.12 *Layout Isi* Buku
 Sumber : Dokumen Pribadi (2019)

Setelah menentukan tata letak yang akan digunakan dalam buku selesai dibuat, langkah berikutnya yaitu melakukan pengaplikasian pada teks dan objek ilustrasi yang sudah disesuaikan dengan *layout* . Berikut ini adalah beberapa hasil jadi dari proses-proses yang telah dilakukan dalam pernacangan buku.



Gambar IV.13 Hasil Jadi *Cover* Buku
Sumber : Dokumen Pribadi (2019)

Daftar Isi

	Kisah Tentang Lebah	1
	Kisah Tentang Semut	7
	Kisah Tentang Belalang	13
	Kisah Tentang Rayap	19
	Kisah Tentang Lalat	25
	Kisah Tentang Laba-laba	31



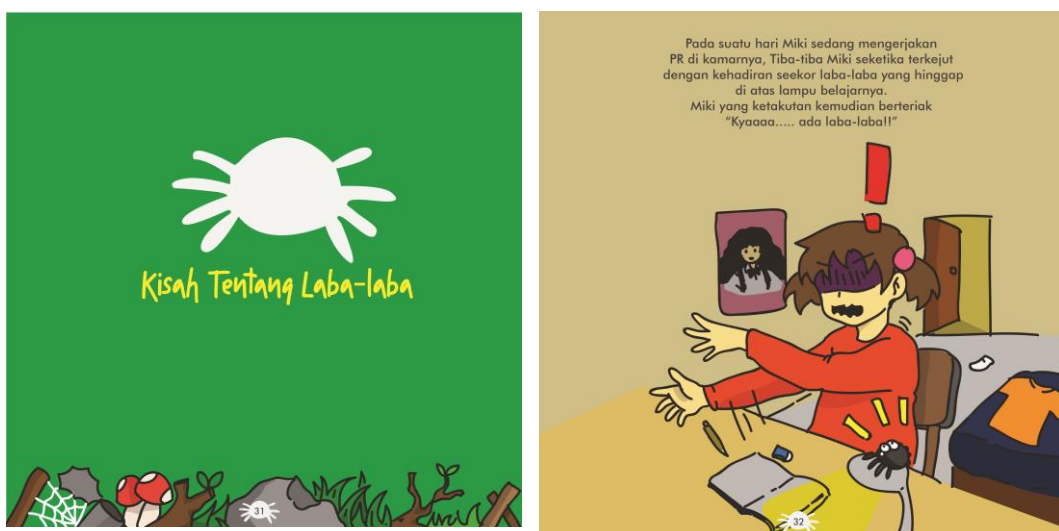
Gambar IV.14 Hasil Jadi Daftar Isi Buku
 Sumber : Dokumen Pribadi (2019)



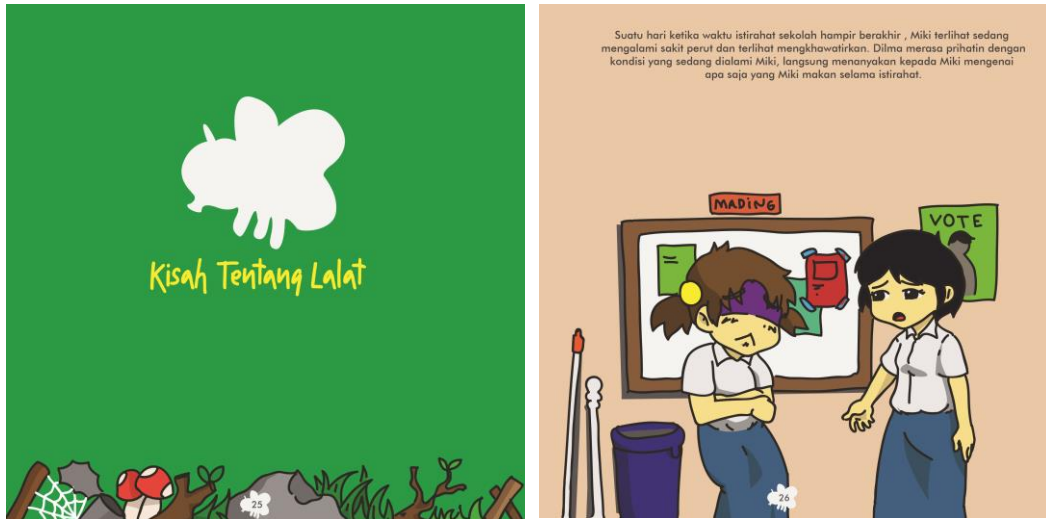
Gambar IV.15 Hasil Jadi Halaman Perkenalan Tokoh
 Sumber : Dokumen Pribadi (2019)



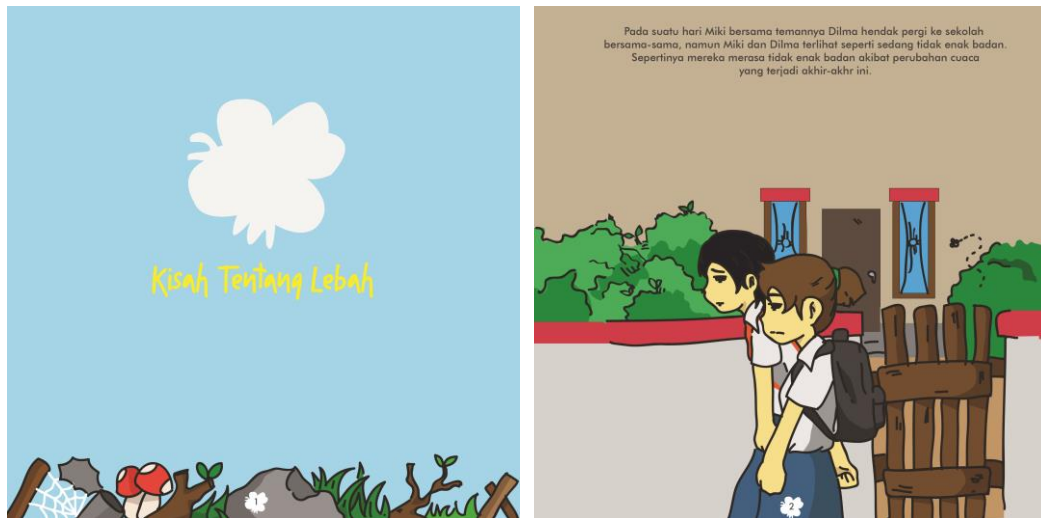
Gambar IV.16 Contoh Hasil Jadi Isi Cerita Pada Buku (1)
 Sumber : Dokumen Pribadi (2019)



Gambar IV.17 Contoh Hasil Jadi Isi Cerita Pada Buku (2)
 Sumber : Dokumen Pribadi (2019)



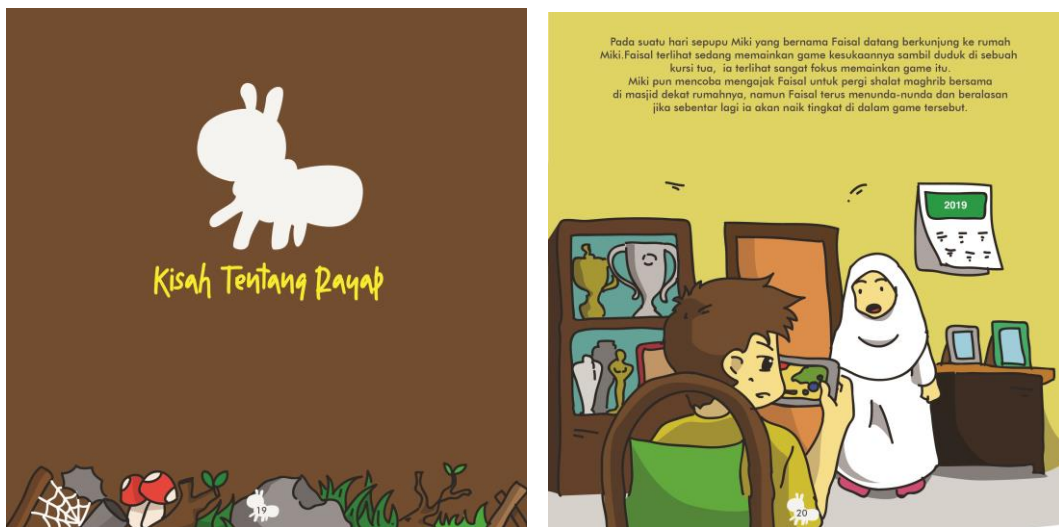
Gambar IV.18 Contoh Hasil Jadi Isi Cerita Pada Buku (3)
 Sumber : Dokumen Pribadi (2019)



Gambar IV.19 Contoh Hasil Jadi Isi Cerita Pada Buku (4)
 Sumber : Dokumen Pribadi (2019)



Gambar IV.20 Contoh Hasil Jadi Isi Cerita Pada Buku (5)
 Sumber : Dokumen Pribadi (2019)



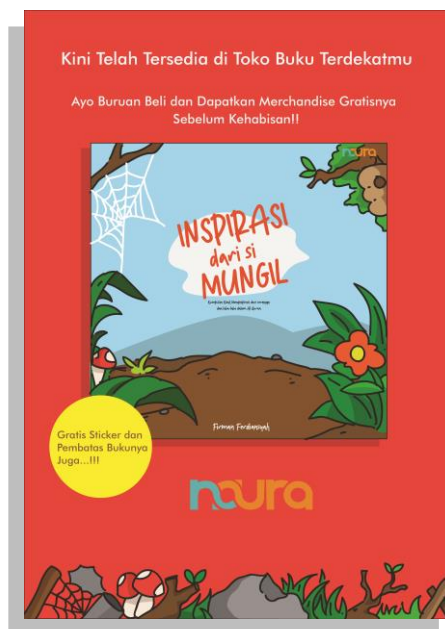
Gambar IV.21 Contoh Hasil Jadi Isi Cerita Pada Buku (6)
 Sumber : Dokumen Pribadi (2019)

IV.2 Media Pendukung

Dalam upaya memperkenalkan produk kepada khalayak sasaran perlu dirancang media pendukung yang bertujuan untuk menarik perhatian khalayak sasaran agar tertarik dengan perancangan dibuat, baik itu menggunakan promosi secara visual atau menggunakan promosi dengan memberikan *gimmick* dan juga menghadirkan *merchandise* yang berkaitan dengan perancangan. Adapun beberapa media pendukung yang dibuat antara lain :

- Poster Cetak dan Digital

Poster cetak dibuat kedalam media kertas dengan jenis *artpaper* 210gr dengan menggunakan format kertas berukuran A3 (29,7cm x 42cm) dan menggunakan teknik cetak *offset*. pengaplikasian poster kedalam ukuran tersebut bertujuan agar memudahkan bagi khalayak untuk melihat informasi produk yang ditawarkan. Sedangkan poster digital dibuat menggunakan desain yang sama namun di bedakan dalam penggunaan warna yang khusus untuk ditempatkan pada media digital



Gambar IV.22 Poster Yang Digunakan
Sumber : Dokumen Pribadi (2019)

- *X-Banner*

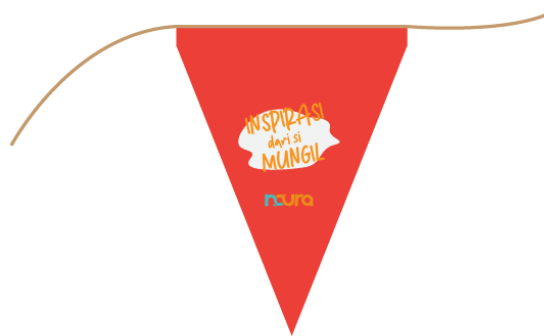
Pembuatan *X-Banner* digunakan untuk ditempatkan di dekat stand produk yang bertujuan untuk memberikan informasi kepada khalayak mengenai informasi buku, dan promosi yang ditawarkan secara lebih jelas. *X-Banner* dibuat dengan menggunakan material berbahan *flexy 440 hires* yang berukuran panjang 160cm dan lebar 60cm yang dicetak dengan teknik *digital printing*.



Gambar IV.23 *X-Banner* Yang Digunakan
Sumber : Dokumen Pribadi (2019)

- *Chain Flag*

Chain flag digunakan dengan cara digantung di mengelilingi area tempat promosi media perancangan, hal tersebut bertujuan untuk memberikan kesan yang semarak agar mampu menarik minat khalayak sasaran. *Chain flag* dibuat dengan bahan kertas *artpaper* tipis berbentuk segi tiga dengan ukuran panjang 15cm dan lebar 12cm yang dicetak dengan menggunakan teknik cetak *offset* untuk kebutuhan secara massal, serta menggunakan benang kasur untuk menghubungkan dari satu bendera ke bendera lainnya.



Gambar IV.24 *Chain Flag* Yang Digunakan.
Sumber : Dokumen Pribad (2019)

- *Sticker*

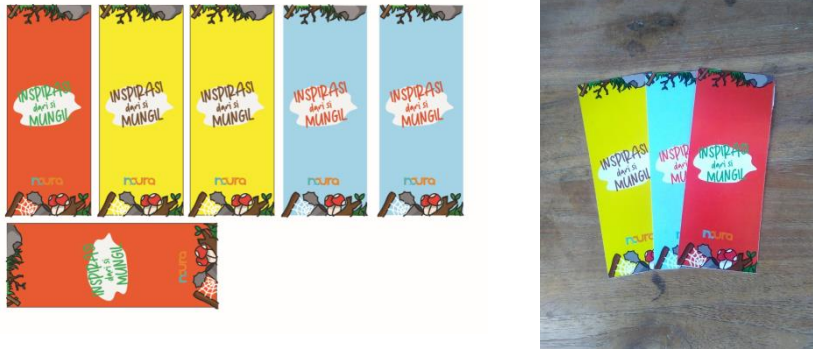
Media *sticker* dimanfaatkan sebagai *gimmick* dalam mempromosikan produk, *sticker* dibuat kedalam beberapa ukuran dan bentuk. Untuk sticker dengan bentuk persegi dibuat kedalam ukuran 7x7cm, sedangkan untuk yang berbentuk bulat dibuat dengan diameter 3 cm, dan dicetak dengan teknik cetak *offset*.



Gambar IV.25 Desain *Sticker* Berikut Hasil Jadi
Sumber : Dokumen Pribadi (2019)

- Pembatas Buku

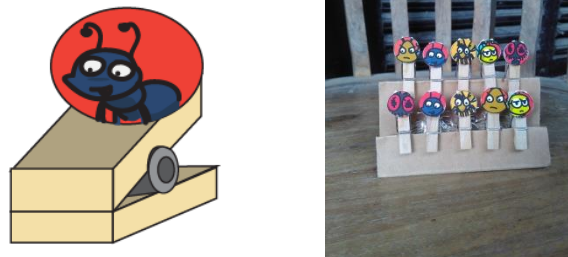
Pembatas buku dibuat kedalam ukuran 5x12 cmdengan menggunakan jenis kertas *artpaper* 210gr dengan mengguakan teknik cetak *offset*, pembuatan media pembatas buku bertujuan sebagai media pengingat sekaligus *gimmick* dari perancangan dan dibuat kedalam beberapa warna dasar yang berbeda agar terlihat menarik.



Gambar IV.26 Desain Pembatas Buku Berikut Hasil Jadi
Sumber : Dokumen Pribadi (2019)

- Jepitan Kayu Hias

Jepitan hias dijadikan sebagai merchandise dalam perancangan, merchandise tersebut di buat dengan media kayu dan pegas besi dengan ukuran panjang 3cm dan lebar 0,5cm serta menambahkan dekorasi berupa bentuk karakter dari buku cerita yang diaplikasikan pada stiker yang dicetak dengan teknik digital. Jepitan kayu tersebut berfungsi sebagai hiasan untuk mendekorasi kumpulan foto dari khalayak dan juga dapat dijadikan sebagai penjepit kertas .



Gambar IV.27 Jepitan Kayu Hias Berikut Hasil Jadi
Sumber : Dokumen Pribadi (2019)

- *Stand Handphone* (Sandaran Untuk *Handphone*)

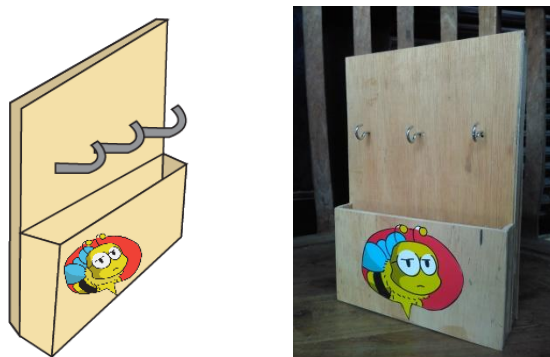
Stand *handphone* digunakan sebagai benda untuk menyimpan *handphone* disaat sedang tidak digunakan dan juga dapat digunakan sebagai penyangga agar *handphone* tidak perlu dipegang saat digunakan untuk menonton video. *Stand handphone* dibuat pada ukuran panjang 8cm , lebar 8cm dan tinggi 9cm, dengan berbahan kayu triplek. Ilustrasi yang terdapat pada media dicetak pada media stiker yang menggunakan teknik cetak digital.



Gambar IV.28 *Stand Handphone* Berikut Hasil Jadi
Sumber : Dokumen Pribadi (2019)

- Tempat Kunci

Tempat kunci dibuat dengan menggunakan bahan dasar lembaran kayu triplek yang kemudian dipotong dengan ukuran panjang 20cm dan lebar 14cm serta bagian pengait terbuat dari besi. Tempat kunci diberi hiasan dengan memasukkan gambar ilustrasi karakter dari buku cerita kisah serangga dan laba-laba dalam Al Quran yang diaplikasikan pada stiker yang dicetak dengan teknik digital.



Gambar IV.29 Tempat Kunci Berikut Hasil Jadi
Sumber : Dokumen Pribadi (2019)

- Gantungan Kunci

Gantungan kunci dibuat dengan menggunakan teknik cetak digital dengan media pelastik *arcrylic*, hal tersebut bertujuan agar hasil cetakan gambar memunculkan warna yang lebih jelas dan tidak mudah rusak. Gantungan kunci dibuat kedalam ukuran 9x9cm karena agar memunculkan kesan yang berbeda dari gantungan kunci biasanya.



Gambar IV.30 Gantungan Kunci Berikut Hasil Jadi
Sumber : Dokumen Pribadi (2019)