

BAB IV MEDIA DAN TEKNIS PRODUKSI

IV.I Media Utama

Perancangan media utama dimulai dengan membuat jalan cerita pengantar dan menciptakan kuis-kuis yang harus diselesaikan oleh target khalayak primer. Cerita pengantar dibuat sesuai dengan kehidupan sehari-hari anak sekolah dasar, sedangkan kuis-kuis dibuat 6 kuis yang berbeda. Dalam setiap kuis, terdapat cerita pengantar sebelumnya agar anak-anak tidak bingung dalam menyelesaikan kuis-kuis. Setelah membuat jalan cerita dan kuis-kuis, tahap selanjutnya adalah membuat sketsa karakter, latar tempat, dan properti pendukung. Pembuatan sketsa secara manual menggunakan pensil dan kertas gambar.

Setelah karakter, latar, dan properti selesai dibuat dalam bentuk sketsa manual, selanjutnya adalah proses digitalisasi dengan menggunakan *software* Adobe Photoshop. Sketsa-sketsa difoto atau discan lalu ditransfer ke dalam komputer, yang kemudian dijadikan dasar acuan dalam membuat gambar *digital* media utama dalam Adobe Photoshop. Pembuatan gambar digital menggunakan *tool brush* yang terdapat dalam Adobe Photoshop. Pembuatan gambar dimulai dengan menaruh warna dasar lalu dilanjutkan dengan menggambar detail-detail yang terdapat dalam gambar. Berikut adalah visual dari proses pembuatan karakter *digital* menggunakan perangkat lunak Adobe Photoshop:



Gambar IV.1 Sketsa sebagai acuan
Sumber: Dokumen Pribadi

Tahap pertama yang harus dilakukan adalah memasukkan sketsa dasar ke dalam perangkat lunak Adobe Photoshop. Setelah memasukkan sketsa acuan, tahap selanjutnya adalah memulai pembuatan karya digital yang diawali dengan warna dasar dari wajah, tangan, dan kaki.



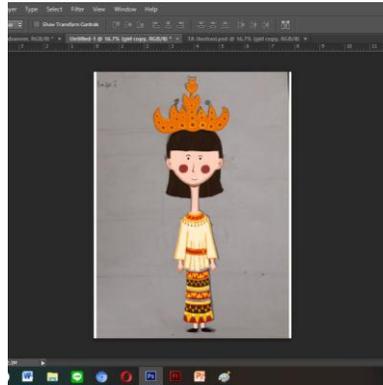
Gambar IV.1 Tahap awal pembuatan karakter *digital*
Sumber: Dokumen Pribadi

Setelah menggambar tahap dasar pembuatan wajah, berikutnya adalah membuat detail wajah, seperti menggambar mata, hidung, mulut dan rona merah di pipi. Pembuatan gambar digital menggunakan *tool brush default* dari perangkat lunak Adobe Photoshop.



Gambar IV.1 Tahap kedua pembuatan karakter *digital*
Sumber: Dokumen Pribadi

Setelah detail selesai digambar, tahap selanjutnya adalah menggambar pakaian adat. Caranya sama dengan pembuatan gambar wajah dan tangan, dengan menggambar warna dasar terlebih dahulu, lalu menambahkan gambar-gambar detail pada permukaan baju dan rok karakter.



Gambar IV.1 Tahap ketiga pembuatan karakter *digital*
Sumber: Dokumen Pribadi

Berikut adalah visual akhir dari karya *digital* karakter anak perempuan yang memakai baju adat dari Provinsi Lampung.



Gambar IV.1 Karakter *digital* yang sudah jadi
Sumber: Dokumen Pribadi

Proses yang sama juga berlaku bagi pembuatan gambar latar dan properti. Setelah semua selesai dibuat, berkas disimpan dalam bentuk pdf, hal ini untuk menghindari terjadinya perubahan warna pada gambar pada saat proses pencetakan. Berkas pdf tersebut digunakan sebagai berkas dasar dalam seluruh proses pencetakan. Kemudian, file pdf tersebut dicetak di kertas berbahan *tikpaper* ketebalan 210 gsm dengan ukuran A3, sedangkan untuk halaman kuis-kuis akan menggunakan kertas HVS atau kertas gambar, hal ini dikarenakan pada bagian kuis tersebut, target khalayak primer diharuskan menggunakan pena atau pensil warna untuk menyelesaikan kuis-kuis. Proses pencetakan menggunakan proses *digital printing*.

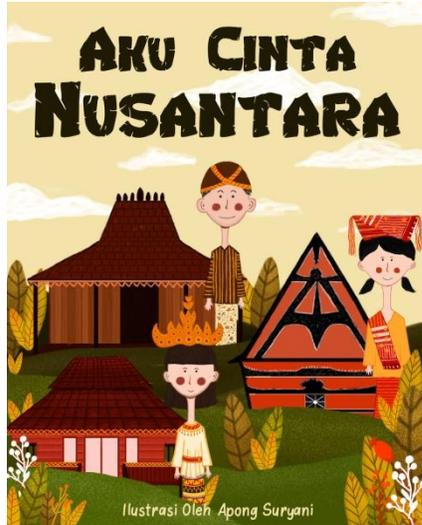


Gambar IV.1 Konten isi buku
Sumber: Dokumen Pribadi

Setelah semua konten isi selesai dicetak dalam *artpaper* 110gsm, HVS, dan buku gambar, tahap selanjutnya adalah mencetak *cover* bagian depan dan belakang. *Cover* dicetak ke dalam kertas *artpaper* dengan ketebalan 310gsm, setelah selesai dicetak, *cover* tersebut dilaminasi *doff* agar sampul buku tidak mudah rusak atau robek, lalu buku karya dijilid. Berikut adalah gambar-gambar dari hasil akhir media utama.

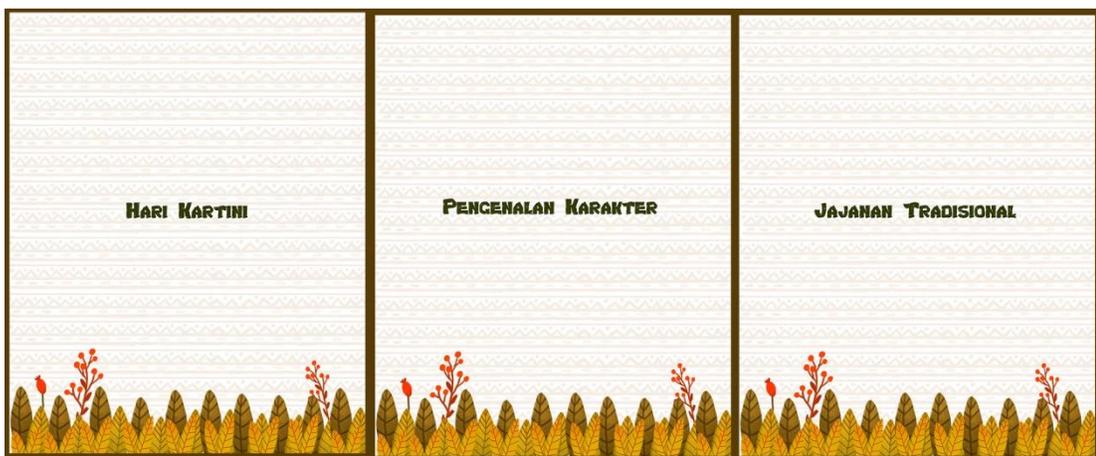
Berikut adalah visual dari karya *digital* sampul buku cerita bergambar interaktif, di dalam sampul terdapat visual rumah-rumah adat dan karakter-karakter yang memakai

baju adat, hal tersebut adalah perwakilan dari keseluruhan buku yang ingin menggambarkan ragam kebudayaan Indonesia



Gambar IV.1 Sampul media utama
Sumber: Dokumen Pribadi

Di dalam buku, terdapat bagian-bagian yang berbeda-beda, sehingga dibutuhkannya sekat untuk pemisah setiap bagian tersebut. Berikut adalah visual dari sekat-sekat pemisah bagian-bagian dalam buku.



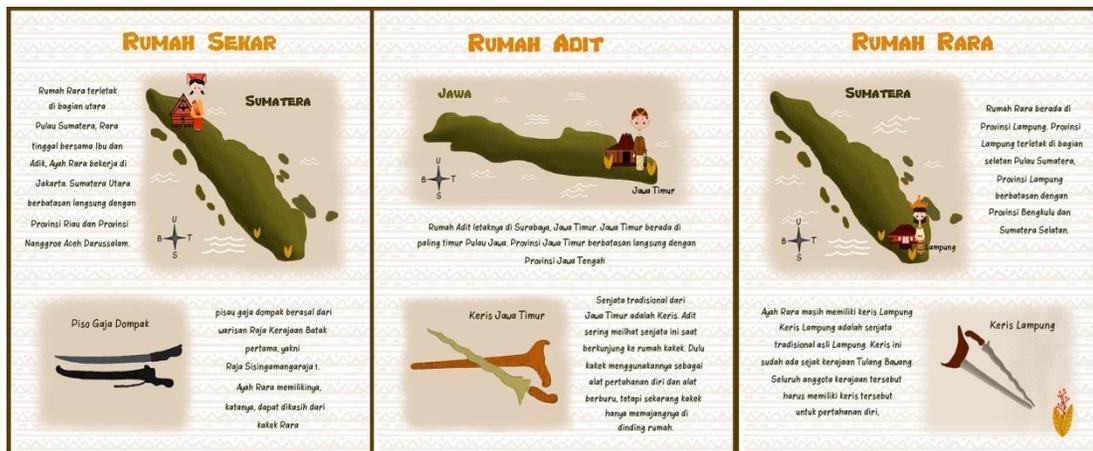
Gambar IV.1 Sekat
Sumber: Dokumen Pribadi

Bagian pertama pada buku adalah bagian pengenalan karakter. Halaman-halaman ini berisi visual karakter-karakter yang diletakkan di bagian paling tengah halaman. Di bagian bawah visual karakter, terdapat deskripsi singkat dari masing-masing karakter. Deskripsi tersebut menjelaskan mengenai nama, asal, dan sekolah dari karakter. Hal tersebut bertujuan agar dapat menstimulus target khalayak yang masih anak-anak dapat memahami perbedaan latar belakang, serta dapat mengenal dirinya sendiri. Berikut adalah karya ilustrasi dari bagian pertama, pengenalan karakter.



Gambar IV.1 pengenalan karakter
Sumber: Dokumen Pribadi

Setelah karakter-karakter sudah diperkenalkan, halaman berikutnya adalah deskripsi lanjutan yang lebih lengkap mengenai latar belakang karakter-karakter. Deskripsi tersebut mengenai kampung halaman, keluarga, dan budaya asli mereka, selain deskripsi, terdapat pula peta pulau-pulau tempat mereka tinggal, peta ini bertujuan untuk memberikan informasi mengenai provinsi asal dari karakter. Berikut adalah visual digital dari deskripsi tersebut.



Gambar IV.1 Deskripsi asal karakter
 Sumber: Dokumen Pribadi

Setelah deskripsi lanjutan mengenai karakter, bagian selanjutnya adalah cerita-cerita pengantar sebelum kuis-kuis. Cerita pengantar berfungsi sebagai alat untuk berjalannya buku cerita bergambar interaktif, agar target khalayak tidak kebingungan dalam mengerjakan kuis-kuis yang terdapat pada halaman berikutnya. Berikut adalah visual dari cerita pengantar bagian pertama yang bercerita tentang perayaan Hari Kartini di sekolah. Diawali dengan salah satu karakter yang sedang bersiap-siap ke sekolah mengenakan pakaian adat daerahnya.



Gambar IV.1 Cerita pengantar hari kartini
 Sumber: Dokumen Pribadi

Selain cerita pengantar perayaan Hari Kartini, di bagian berikutnya terdapat cerita pengantar mengenai makanan tradisional, berikut adalah visual dari cerita pengantar tersebut.



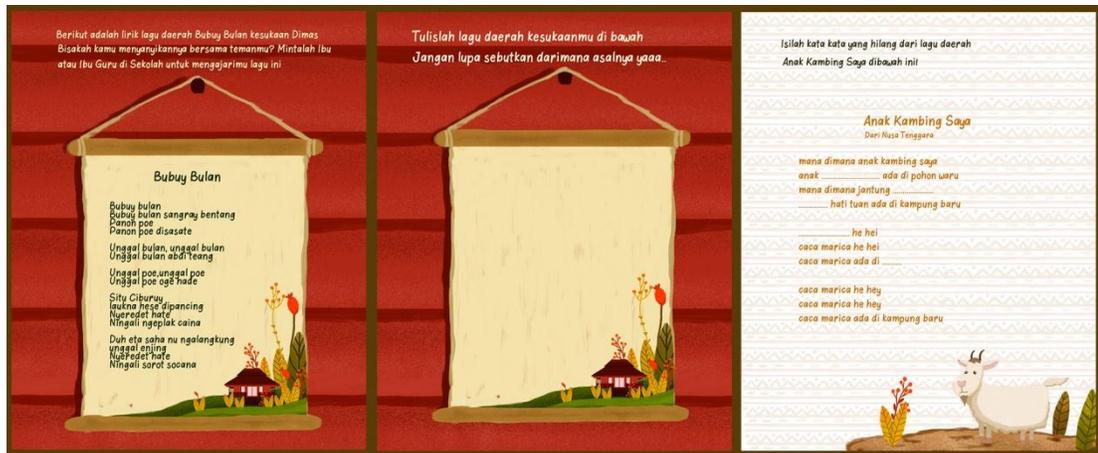
Gambar IV.1 Cerita pengantar makanna dan rumah
Sumber: Dokumen Pribadi

Setelah bagian cerita pengantar, halaman berikutnya adalah halaman-halaman kuis-kuis yang harus diselesaikan oleh target khalayak yang masih anak-anak. Kuis-kuis tersebut berisi halaman yang terdapat salah satu karakter dengan baju adat tetapi tidak berwarna, anak-anak diperintahkan untuk dapat mewarnai karakter tersebut.



Gambar IV.1 kuis-kuis
Sumber: Dokumen Pribadi

Selanjutnya adalah menamai hiasan kepala adat berdasarkan provinsi asalnya. Setelah mencari tahu tentang hiasan kepala, bagian berikutnya adalah kuis-kuis dengan konten lagu daerah dari Indonesia. Kuis yang pertama anak-anak diharuskan menuliskan lirik lagu daerah asal Indonesia, lagu daerah dari mana saja. Sedangkan halaman berikutnya adalah kuis yang mengharuskan anak-anak menyelesaikan lirik lagu yang terpotong.



Gambar IV.1 Kuis lagu daerah
 Sumber: Dokumen Pribadi

IV.2 Media Pendukung

Media pendukung berfungsi untuk membantu penyebaran dan pemasaran media utama dalam menyampaikan pesan kepada khalayak sasaran. Selain itu, media pendukung adalah media yang efektif dalam mempromosikan media utama. Adapun pembagian media pendukung sebagai berikut:

- *Backpack*

Backpack bisa digunakan anak-anak ke sekolah atau untuk pergi berkegiatan di luar rumah. Ukuran *backpack* disesuaikan dengan ukuran badan anak-anak yang tidak terlalu besar. *Backpack* dibeli dalam keadaan sudah jadi, lalu gambar karakter yang terdapat di bagian depan *backpack*, dicetak menggunakan teknik bordir. Teknik

bordir dipilih karena gambar yang dibordir bisa bertahan lama, tidak luntur atau mengelupas sehingga *backpack* bisa digunakan dalam waktu yang lama.



Gambar IV.2 Backpack yang dibordir
Sumber: Dokumen Pribadi

Bahan *backpack* : Kanvas
Ukuran : 30x35cm
Teknik pada gambar : Bordir
Ukuran Gambar : 15x10cm

Backpack yang ukurannya disesuaikan dengan ukuran anak-anak berfungsi untuk tempat menaruh dan membawa peralatan sekolah anak-anak. Backpack bisa menjadi daya tarik target audiens terhadap media utama.

- Permainan Congklak

Permainan tradisional Congklak yang dimainkan oleh dua orang dapat merekatkan hubungan pertemanan antar anak. Congklak dicat dengan warna putih, warna kuning dan merah pada bagian cekung atau tempat menaruh biji congklak, warna-warna tersebut disesuaikan dengan warna yang ada pada media utama. Sedangkan gambar-gambar yang terdapat pada papan congklak adalah gambar yang dibuat menggunakan cat akrilik, digambar secara manual. Cat akrilik dan teknik lukis

manual dipilih karena dapat dengan mudah menyesuaikan gambar dan warna yang diinginkan, yaitu gambar dan warna yang sinkron dengan gambar yang terdapat di media utama.



Gambar IV.2 Permainan Tradisional Congklak
Sumber: Dokumen Pribadi

Ukuran congklak : 60x15x8cm

Teknik gambar : Lukis manual

Material congklak : Plastik

Jenis cat : Akrilik

Permainan tradisional congklak digunakan sebagai alat untuk menarik perhatian target khalayak. Selain untuk menarik perhatian, Permainan Congklak juga bisa dijadikan alat pemersatu perbedaan, karena Congklak harus dimainkan minimal oleh dua orang.

- Tempat Bekal

Tempat Bekal dapat digunakan anak-anak untuk membawa jajanan tradisional yang diperintahkan di dalam media utama, atau bisa digunakan untuk membawa makan siang ke sekolah. Dipilih tempat bekal berbahan plastik karena massanya yang relatif ringan, sehingga anak-anak tidak harus kesusahan membawanya ke sekolah. Tempat bekal berwarna putih lalu ditempel stiker bergambar karakter-karakter dari media utama. Stiker diprint pada kertas stiker vinyl lalu dilaminasi

doff. Stiker vinyl relatif tahan air, laminasi *doff* diperuntukan agar stiker lebih tahan pada air dan tidak mudah robek serta agar warna pada gambarnya tidak cepat luntur.



Gambar IV.2 Tempak Bekal
Sumber: Dokumen Pribadi

Ukuran tempat makan : 20x12cm
Bahan : Plastik
Ukuran stiker : 15x8cm
Teknik cetak stiker : *Digital printing*

Tempat bekal makanan untuk anak-anak yang warna dan ilustrasinya akan disesuaikan dengan media utama, digunakan untuk membawa makanan makanan yang sudah diinstruksikan di media utama.

- Tempat Minum

Media pendukung tempat minum ini dapat menarik perhatian anak-anak, karena anak-anak sering membawa bekal air minum ke sekolah menggunakan *tumbler*. Tempat minum dipilih yang kapasitasnya dapat menampung 330ml air, hal ini bertujuan agar anak-anak tidak terlalu berat membawa massa dalam ranselnya ke

sekolah. Tempat minum ditemplei stiker bergambar karakter-karakter dari buku utama supaya terlihat lebih menarik. Stiker yang digunakan berbahan *vinyl* dan sudah dilaminasi *doff*. Dipilih bahan *vinyl* dan laminasi *doff* agar stiker tidak luntur atau rusak saat tempat minum dicuci dan terkena air, sehingga anak-anak dapat menggunakannya dalam waktu yang lama.



Gambar IV.2 Tempat Minum
Sumber: Dokumen Pribadi

Diameter tempat minum : 20x12cm
Bahan : Plastik
Ukuran stiker : 15x8cm
Teknik cetak stiker : *Digital printing*

Tumbler digunakan sebagai tempat minum, seperti tempat bekal makanan, warna dan ilustrasi yang terdapat *tumbler* akan disesuaikan dengan media utama. Bentuk *tumbler* akan seperti tempat minum anak-anak SD yang terdapat tali pada *tumbler*.

- Tempat Pensil

Anak-anak sekolah dasar pasti akan membutuhkan tempat pensil untuk menaruh alat tulisnya. Tempat pensil ini digunakan sebagai penarik perhatian anak-anak.

Tempat pensil yang berbahan plastik akan lebih ringan dibandingkan dengan tempat pensil berbahan kain atau kanvas dan tempat pensil berbahan kaleng, keringanan akan mengurangi beban massa anak-anak dalam membawa peralatan sekolah. Di bagian atas atau tutup tempat pensil, terdapat stiker yang bergambar karakter-karakter utama dari media utama, stiker dicetak di kertas stiker jenis *vinyl* menggunakan teknik *digital printing*, lalu dilaminasi *doff* agar stiker tidak mudah luntur dan robek.



Gambar IV.2 Tempat Pensil
Sumber: Dokumen Pribadi

Ukuran tempat pensil	: 20x12cm
Bahan	: Plastik
Ukuran stiker	: 15x8cm
Teknik cetak stiker	: <i>Digital printing</i>

Tempat pensil berfungsi untuk mewadahi pensil, penghapus, dan alat tulis lainnya. Warna dan ilustrasi pada tempat pensil akan disesuaikan dengan media utama. Tempat pensil tersebut bertujuan untuk menarik perhatian target khalayak anak-anak.

- Stiker

Stiker-stiker dapat menarik perhatian anak-anak. Sticker dapat ditempel di tempat makan atau tumbler. Stiker dicetak dalam kertas stiker berbahan vinyl

menggunakan teknik *digital printing* lalu dilaminasi *doff* agar stiker tidak mudah robek atau rusak.



Gambar IV.2 Stiker karakter dan lainnya
Sumber: Dokumen Pribadi

Ukuran stiker : 3x10cm
Teknik cetak stiker : *Digital printing*
Bahan : *Vinyl laminasi doff*

Sticker merupakan salah satu media pendukung yang efektif, karena anak-anak menyukai *sticker*, maka *sticker* dapat dengan mudah perhatian target khalayak anak-anak.

- Gantungan Kunci

Gantungan kunci dibuat menggunakan bahan akrilik, dicetak dengan teknik *digital printing* pada bahan akrilik lalu dipotong menggunakan teknik *laser cut*, potongannya mengikuti bentuk si karakter. Penggunaan bahan akrilik agar bentuknya bisa menyesuaikan dengan bentuk karakter dan akrilik yang tidak mudah rusak sehingga bisa digunakan dalam waktu yang cukup lama. Gantungan kunci bisa digunakan sebagai hiasan tambahan pada *backpack* anak-anak.



Gambar IV.2 Backpack yang dibordir
Sumber: Dokumen Pribadi

Ukuran : 3x10cm
Teknik cetak : *Digital printing*
Bahan : Akrilik

Gantungan kunci yang dibuat menyesuaikan dengan media utama dapat menjadi penarik perhatian para target khalayak, gantungan kunci akan disatu paketkan dengan *backpack* dan pin.

- Kaos Anak

Kaos bisa dipakai oleh anak saat melakukan aktivitas di rumah atau di luar rumah. Gambar karakter-karakter dan tulisan “Aku Cinta Nusantara” serta hiasan daun-daun pada bagian depan kaos dicetak dengan teknik DTG (*Direct to Garment Printing*). Teknik cetak DTG bertujuan agar biaya cetak lebih murah dan teknik cetak DTG dapat menghasilkan gambar dan warna yang sesuai, serta gambar yang diprint dengan teknik tersebut, tidak mudah luntur dan jika terkena panas setrika, gambar dan warnanya tidak akan rusak. Berikut adalah visual dari kaos tersebut:



Gambar IV.2 Kaos Anak
Sumber: Dokumen Pribadi

Ukuran : 42x62cm
Teknik cetak : *Direct to garment printing (DTG)*
Bahan : Katun

Tshirt atau kaos dengan gambar ilustrasi karakter dari media utama di bagian depan dapat menarik perhatian target khalayak anak-anak.

- **Alat Tulis**

Alat tulis berupa pensil grip, pensil biasa, penggaris, dan penghapus adalah kebutuhan dasar anak SD. Pensil grip dan pensil biasa yang berwarna kuning dan putih sudah sesuai dengan warna tema media utama, sedangkan penghapus dan penggaris diberi stiker *vinyl* laminasi *doff* agar stiker tidak mudah luntur dan robek. Material pensil adalah kayu, sedangkan penggaris tidak menggunakan yang berbahan besi melainkan plastik, karena plastik lebih ringan.



Gambar IV.2 Alat Tulis
Sumber: Dokumen Pribadi

- Pin

Pin yang bergambar karakter-karakter dari media utama diprint dengan teknik *digital printing* lalu dilaminasi *doff*, agar pin tidak cepat rusak saat terkena air atau tergores benda-benda lain.



Gambar IV.2 Pin
Sumber: Dokumen Pribadi

Diameter : 4cm
Teknik cetak : *Digital printing*
Bahan : Plastik laminasi *doff*

- Poster

Poster yang berukuran A3 dicetak dengan teknik *digital printing* pada kertas A3, teknik *digital printing* bertujuan agar warna dan gambar dalam poster tercetak sesuai dengan yang ada pada komputer, warna dan resolusi gambar tidak berubah. Poster dicetak pada jenis kertas *artpaper* ketebalan 310gsm, dilaminasi *doff*. *Artpaper* tebal yang sudah dilaminasi *doff* tidak akan mudah rusak atau robek dan terlihat kokoh.



Gambar IV.2 Poster
Sumber: Dokumen Pribadi

Ukuran : 29.7x42cm
Teknik cetak : *Digital printing*
Bahan : *Artpaper* 310gsm

Fungsi poster juga sebagai media promosi yang efektif. Poster akan berisi informasi singkat mengenai media utama buku cerita bergambar interaktif. Penyebaran poster dilakukan dengan menempelkan poster di tempat umum yang dapat dengan mudah terlihat oleh target khalayak seperti mading sekolah.

- *X-Banner*

X-Banner dicetak menggunakan teknik *digital printing*, dicetak pada bahan flexi Jerman lalu dilaminasi *doff* agar *X-Banner* tidak mudah robek atau rusak, serta bahan flexi Jerman tidak akan menyebabkan kusut saat *X-Banner* digulung.



Gambar IV.2 Mockup X-Banner

Sumber: <https://store.primagraphia.co.id/store/marketing-tools/x-banner/x-banner-ukuran-60x160/>

Ukuran : 60x160cm
Teknik cetak : *Digital printing*
Bahan : Flexi Jerman

X-Banner berisi informasi singkat mengenai buku cerita bergambar interaktif tersebut. Isi singkat dan *merchandise* yang didapat akan ditampilkan di *X-Banner*. Media ini juga bertujuan untuk menambah promosi kepada target audiens agar penyampaiannya lebih efektif.