BAB IV
MEDIA DAN TEKNIS PRODUKSI

4.1 Proses Perancangan Buku Bergambar

Proses pembuatan buku bergambar ini dimulai dari pengembangan sinopsis yang kemudian menjadi storyline yang mencakup teks dialog dan deskripsi. Setelah *storyline* dibuat, baru kemudian dikembangkan kembali menjadi *storyboard* yang dimana pada proses *storyboard* ini memadukan sketsa dan dialog, pada *storyboard* pula sketsa di-*layout* sedemikian rupa untuk menjaga keseimbangan antara dialog dan sketsa. Sketsa pada *storyboard* juga menggambarkan tingkah laku atau gestur pada karakter.

Setelah *storyboard* selesai, baru kemudian dibuatlah sketsa awal yang telah di studi terlebih dahulu yang akan menjadi hasil akhir dari visual yang akan dijadikan buku cerita. Lalu sketsa-sketsa tersebut mengalami proses *tracing* untuk menghindari kegagalan dalam proses pewarnaan.

Proses selanjutnya adalah proses *scanning* dengan menggunakan media *scanner*. Seluruh sketsa kemudian di *scan* dan di *edit* dengan menggunakan *software Adobe Photoshop CS2*. Setelah itu, Proses pewarnaan dilakukan dengan proses digital. Didalam proses pewarnaan, *outline* pada gambar dihilangkan agar tidak mengganggu blok warna pada objek.

Selanjutnya proses editing, meliputi penyusunan sketsa perhalaman dan *editing* sketsa, *editing* sketsa tersebut meliputi pembersihan sketsa jika sketsa yang telah di *scan* kotor karena tekstur kertas manila dan pengkoreksian warna jika hasil *scan* gelap. Hasil *editing* tersebut kemudian disusun kembali kedalam ukuran yang sebenarnya yaitu 21 cm x 17.5 cm.

Setelah proses *editing* selesai, maka *file* yang telah jadi pun siap untuk dicetak dan dibuat *dummy* sebagai acuan dalam proses akhir percetakan. *Dummy* ini dicetak menggunakan printer dan menggunakan bahan kertas yang akan menjadi hasil akhir dari buku. Adapun kertas yang digunakan dalam buku adalah kertas *Inkjet Paper Texture Double Side 150 gsm* yang mempunyai tekstur dan berkarakter kuat sehingga tidak mudah untuk sobek oleh anak-anak.

Setelah *dummy* selesai dibuat maka pengkoreksian pun dilakukan untuk menghindari kegagalan cetak sebagai *proofing*.

Jika *dummy* tersebut tidak mengalami kegagalan maka proses percetakan pun dilakukan. Proses percetakan menggunakan proses cetak dimana desain akan dibagi menjadi 4 film transparan (*Cyan, Magenta, Yellow, Black*). Lalu keempat film tersebut diafdruk ke dalam plat platinum yang kemudian menghasilkan 4 buah platinum yang digunakan oleh mesin cetak. Hasil dari cetakan kemudian dipotong dan dirapikan hingga ke proses penjilidan.

4.2 Media Utama

4.2.1 Cover

Pada cover bagian depan terdapat judul buku untuk mengidentifikasi buku juga *bodytext* “Metamorfosis Ulat Papilio Demoleus” sebagai pembeda diantara buku-buku lain. Pada cover depan buku juga terdapat mandatori dari Erlangga For Kids sebagai penerbit buku.

Di cover depan ini juga terdapat karakter Pipo yang tersenyum manis dan memberi kesan ramah untuk mengajak anak mencari tahu isi dan membuka buku ini. Ulat Pipo sebagai tokoh utama yang divisualisasikan untuk cover juga mempunyai tujuan agar anak merasa penasaran dengan bentuk kupu-kupu Pipo.

Teknis cover depan buku menggunakan penjilidan *hardcover* agar buku tahan lama dan tidak mudah robek.



Gambar 4.1 Cover depan

Pada cover belakang buku terdapat judul yang diperkecil untuk menjaga keseimbangan layout pada cover belakang buku. Di cover belakang buku juga terdapat sinopsis buku yang mempunyai kesan persuasif untuk membuka buku ini. mandatori ditampilkan dicover belakang buku ini.



Gambar 4.2 Cover belakang

4.2.2 Isi Buku

Untuk memisahkan dan membedakan halaman cover dan dan isi maka dibuatlah penyekat yang berfungsi sebagai halaman pembuka.



Gambar 4.3 halaman pembuka

Halaman pembuka berikutnya terdapat identitas buku dan petunjuk untuk orang tua. Pada halaman ini dikhususkan untuk dibaca oleh orang tua.



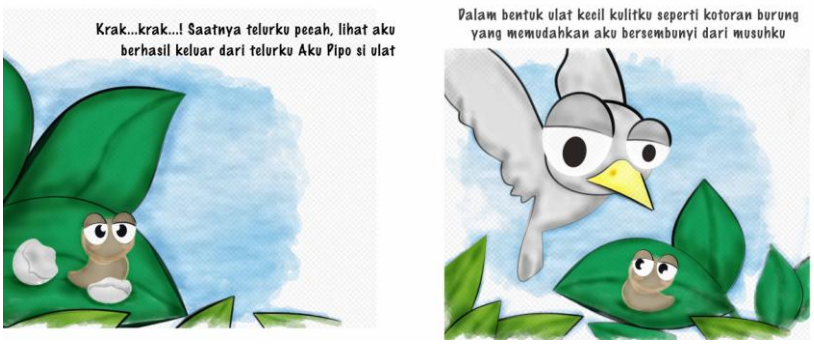
Gambar 4.4 halaman petunjuk untuk orang tua

Halaman 1 dan 2 merupakan adegan induk kupu-kupu papilio demoleus sedang meletakkan telurnya diatas daun jeruk seperti pada induk kupu-kupu papilio demoleus pada umumnya, karena pohon jeruk merupakan tanaman inang bagi kupu-kupu papilio demoleus. Pada halaman 1, sayap kupu-kupu dibuat flip up yang bertujuan untuk menambah dimensi dan dapat dimainkan oleh anak.



Gambar 4.5 halaman 1 dan 2

Halaman 3 dan halaman 4 digambarkan tokoh utama yaitu telur ulat menetas dan keluarlah ulat muda papilio demoleus. Ulat muda tersebut dapat memanipulasi diri sebagai kotoran burung untuk menghindar dari mangsanya yaitu burung ciblek rawa yang suka memakan ulat jeruk seperti papilio demoleus.



Gambar 4.6 halaman 3 dan 4

Halaman 5 dan 6 digambarkan tokoh utama yaitu ulat papilio muda menjadi rakus dan banyak memakan daun jeruk sebagai sebagai makanan untuk pertumbuhannya dan kemudian ulat muda tersebut berubah menjadi ulat dewasa yang berwarna hijau. Hal tersebut merupakan awal dari tahap-tahap perubahan kupu-kupu papilio demoleus.



Gambar 4.7 halaman 5 dan 6

Halaman 7 dan 8 digambarkan ulat papilio dewasa yang rakus kemudian merasa lelah karena makan terus menerus. Dan ia pun mencari dahan untuk beristirahat yang akhirnya ualat tersebut akan tertidur didalam kepompong. Tahap ini merupakan tahap akhir dimana ulat papilio demoleus akan berubah menjadi seekor kupu-kupu yang cantik.



Gambar 4.8 halaman 7 dan 8

Halaman 9 hingga halaman 10 digambarkan ulat papilio demoleus dewasa sedang tertidur didalam kepompong. Pada halaman 9 ini kepompong dibuat flip up, agar menimbulkan rasa ingin tahu anak dan membuka flip up tersebut untuk melihat isi didalam kepompong papilio demoleus. Halaman 10 merupakan gambar dimana ulat papilio demoleus dewasa keluar dari kepompongnya dengan bentuk yang baru yaitu mempunyai sayap.



Gambar 4.9 halaman 9 hingga halaman 10

Halaman 11 dan 14 digambarkan tokoh utama yaitu ulat papilio demoleus sudah berubah menjadi kupu-kupu dan berusaha untuk mengembangkan sayapnya agar ia dapat terbang kesana kemari untuk mencari nektar di taman bunga sebagai makanannya. Untuk halaman 13 dan 14 dibuat pop up agar dapat menarik perhatian anak akan perubahan ulat papilio demoleus hingga menjadi kupu-kupu yang indah. Pop up tersebut juga untuk menambah dimensi dari kupu-kupu papilio demoleus sebagai tokoh utama dalam buku. Pop Up ini juga mempunyai tujuan agar anak merasa terkejut dan kagum karena hanya halaman ini yang diberikan Pop Up tepat dimana Pipo si kupu-kupu sudah menjadi kupu-kupu dewasa dan dapat terbang kesana kemari di taman bunga.

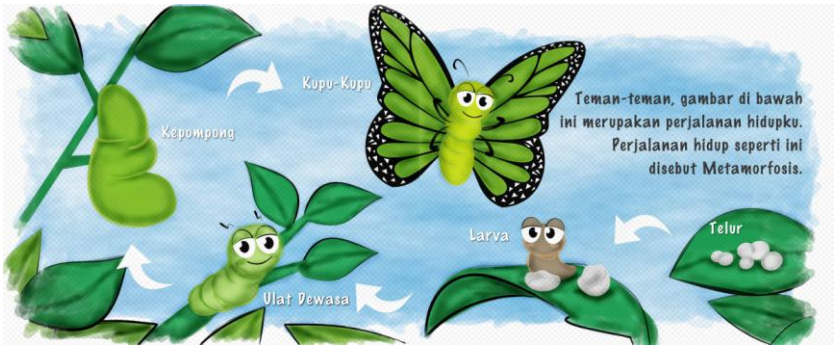


Gambar 4.10 halaman 11 dan 12



Gambar 4.11 halaman 13 dan 14

Halaman 15 dan 16 merupakan penjelasan siklus hidup dan tahap-tahap metamorfosis pada ulat jenis papilio demoleus untuk anak. Gambar tersebut didampingi oleh penjelasan agar anak lebih cepat menangkap apa yang disampaikan oleh gambar dan orang tua pun sangat berperan dalam memberikan penjelasan siklus hisup metamorfosis ini.

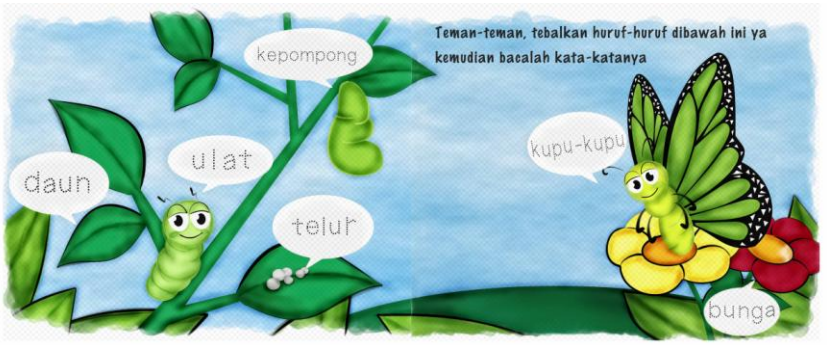


Gambar 4.12 halaman 15 dan 16

Halaman 17 hingga halaman 20 merupakan kuis atau arena permainan anak untuk memacu anak belajar berhitung dan menulis dengan melibatkan tokoh utama dalam buku.



Gambar 4.13 halaman 17 dan 18



Gambar 4.14 halaman 19 dan 20

Halaman 21 dan 22 merupakan halaman penyekat untuk menandakan halaman akhir dan cerita ulat papilio demoleus pun berakhir.



Gambar 4.15 halaman 21 dan 22

4.3 Media Pendukung

4.3.1 Kemasan

Media pendukung ini untuk memudahkan pengepakan produk kepada konsumen agar tidak tercecer. Karena didalam kemasan ini terdapat buku sebagai media utama, bross, dan puzzle box sebagai mercandise atau gimmick.

Kemasan ini juga mempunyai tujuan sebagai alat pembeda diantara produk lainnya.

Pada kemasan teknis produksinya terdapat dudukan untuk puzzle box di bagian dalam kemasan agar anak dapat mencoba memainkan puzzle box tersebut didalam kemasan.

Kemasan box menggunakan bahan duplek 3mm yang dilapisi dengan kertas sintetik yang dicetak separasi full color dan laminasi panas.

Pada bagian depan terdapat gambar pada cover media utama sebagai penanda buku “Aku Pipo Si Kupu-kupu” dan pada bagian belakang buku terdapat penjelasan metamorfosis kupu-kupu papilio demoleus dan sinopsis dari cerita “Aku Pipo Si Kupu-kupu” hal tersebut dimaksudkan untuk menarik perhatian konsumen agar merasa penasaran dengan cerita tersebut dan tergoda untuk membelinya.



Gambar 4.16 Kemasan

Kemasan ini mempunyai tali yang terbuat dari plastik sebagai handle agar kemasan ini mudah untuk dibawa-bawa oleh anak. Kemasan ini berukuran panjang 26 cm, lebar 22,5 cm, dan tinggi 8 cm.



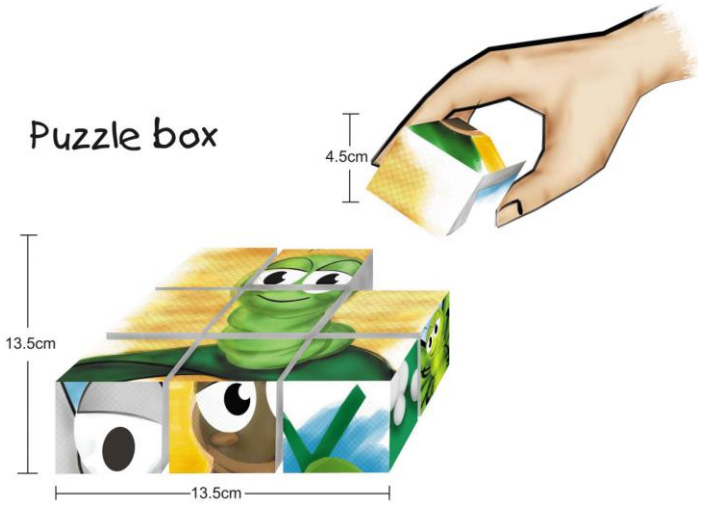
Gambar 4.17 Bukaan Kemasan

4.3.2 Gimmick

a. Puzzle Box

Konsep *merchandise* ini dibuat sebagai media pendukung yang dapat dipakai oleh anak laki-laki dan juga anak perempuan. Tujuan dari puzzle box ini dibuat berdasarkan penyesuaian pesan yang disampaikan oleh buku yaitu untuk mengenalkan bentuk dan daya tangkap audience akan perubahan yang terjadi dalam jenis kupu-kupu papilio demoleus. *Merchandise* menggunakan karakter-karakter yang terdapat dalam buku sebagai pendekatan visual kepada anak. Tujuan dari merchandise ini ialah agar anak dapat mengingat bentuk dan wujud yang terjadi didalam metamorfosis kupu-kupu papilio demoleus.

Puzzle box ini terdapat didalam kemasan dan menempel pada kemasan, agar anak dapat dengan mudah memainkan puzzle box tersebut dan urutan-urutan box tidak tercecer. Ukuran pada tiap-tiap box berukuran 4,5 cm hingga keseluruhan dari puzzle box tersebut adalahb 13,5cm dan terdapat 9 buah box yang dirangkai hingga membentuk gambar yang utuh.



Gambar 4.18 Puzzle Box

b. Bross

Perancangan *gimmick* ini dimulai dari pengembangan ide kemasan. Tujuan dari Bross ini adalah agar anak dapat lebih mengenal dan mengingat karakter utama dalam buku yaitu Pipo si ulat. Cara penggunaan bross ini menggunakan penitik yang dapat dipasang di tas sekolah anak ataupun seragam sekolah.

Bross ini mempunyai panjang 8cm dan lebar 5cm. Bross ini terbuat dari bahan kayu untuk keamanan anak.



Gambar 4.19 Bross

4.4 Media Promosi

4.4.1 Poster

Teknis produksi dari poster adalah dengan menggunakan cetak separasi di atas kertas ukuran 42 cm x 59,4 cm jenis *art paper* 130 gram agar warna pada poster tahan lama.



Gambar 4.20 Poster

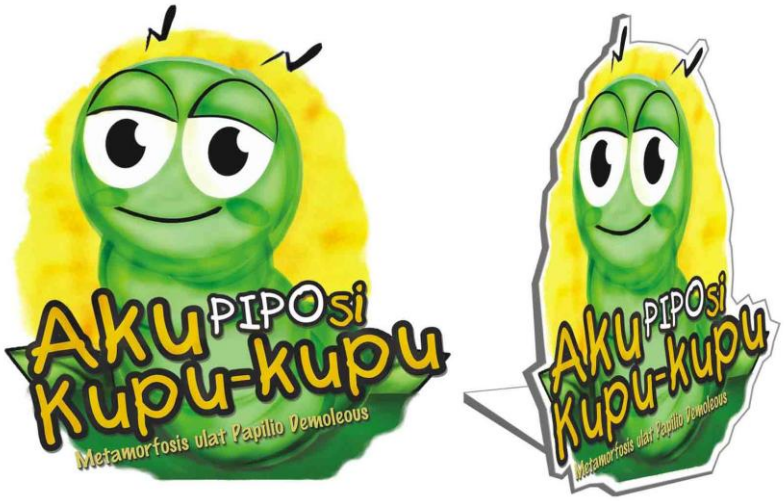
4.4.2 Stand Character

Media promosi ini dibuat agar dapat menarik perhatian anak dan orang tua. Media ini menggunakan karakter Pipo sebagai tokoh utama. Tujuan media ini selain untuk menarik perhatian konsumen juga untuk memberitahukan kepada konsumen bahwa buku “Aku Pipo si Kupu-kupu” telah terbit

Teknis stand ini ditempatkan didepan stand/rak buku “*New Release*” yang berada di toko-toko buku seperti Gramedia dan

Toga Mas dengan tinggi 120 cm agar mata konsumen langsung tertuju pada karakter.

Karakter terbuat dari *infraboard* dengan dilapisi oleh kertas *coated matte 120 gsm* dan dicetak secara *digital printing.*



Gambar 4.21 *Stand Character*

4.4.3 Flag Chain

Bendera ini mempunyai ukuran 22x24 cm dengan ukuran *headline 150 pt* agar mudah dibaca dan terbuat dari kertas *Artpaper 130 gsm* dengan teknis cetak.

Media promosi ini dibuat untuk diletakkan dilangit-langit toko buku mengingat banyaknya sign yang diletakkan dilangit-langit toko untuk memberitahukan adanya diskon atau pemberitahuan tentang sebuah buku. Tujuan media promosi ini adalah untuk memberitahukan bahwa buku “Aku Pipo si Kupu-kupu” telah terbit.



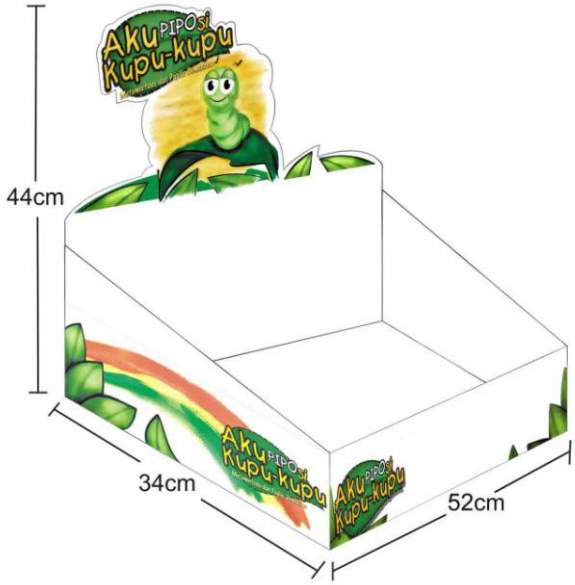
Gambar 4.22 Gambar *Flag Chain*

4.4.4 Display Box

Media promosi ini dibuat untuk menyimpan produk di toko buku. Tujuan dari media ini adalah sebagai alat pembeda dengan produk yang lain agar tidak tercampur dengan produk-produk lainnya.

Display box ini diletakkan diatas meja yang disediakan oleh toko-toko buku tempat buku-buku baru release. Teknis dari display box ini terbuat dari duplek 3mm yang dilapisi dengan gambar berbahan artpaper cetak.

Display box ini mempunyai ukuran tinggi 44 cm, panjang 34 cm dan lebar 52 cm.



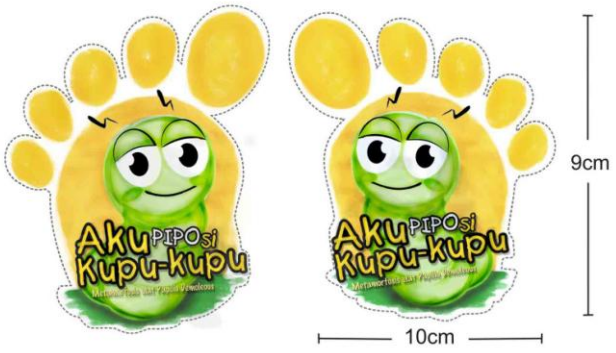
Gambar 4.23 Gambar *Display Box*

4.4.5 Stiker Lantai

Media promosi ini dibuat untuk petunjuk atau signsystem yang mengarah ke display “Aku Pipo si Kupu-kupu” berada. Tujuan dari stiker lantai ini adalah sebagai media promosi yang unik dan mudah dilihat oleh anak.

Stiker lantai ini ditempel dilantai yang menuju ke display “Aku Pipo si Kupu-kupu”, bahan stiker ini menggunakan bahan stiker vynil yang dilaminasi dingin agar tidak mudah robek.

Stiker ini mempunyai ukuran panjang 9 cm dan lebar 10 cm.



Gambar 4.24 Gambar *stiker Lantai*