BAB IV

MEDIA DAN TEKNIS PRODUKSI

4.1. Proses Perancagan Buku Ilustrasi.

Proses perancangan buku ilustrasi ini dimulai dari pengembangan s*ynopsis* yang berkembang menjadi *storyline* yang mencangkup teks deskripsi. Setelah *storyline* dibuat, tahap selanjutnya adalah pengembangan menjadi *storyboard*, dimana pada tahap *storyboard* ini memadukan sketsa dan teks deskripsi. Pada proses *storyboard* juga sketsa mulai di l*ayout* untuk menjaga keseimbangan antara teks dan visual. Sketsa pada *storyboard* menggambarkan kondisi serta tingkah laku pada tokoh -tokohnya.

Setelah proses *storyboard* selesai, dibuatlah sketsa awal yang sebelumnya telah melalui proses studi terlebih dahulu, yang nantinya akan berkembang menjadi hasil akhir dari visual yang akan dijadikan buku ilustrasi. Sketsa-sketsa awal tersebut kemudian mengalami proses *tracing* awal dengan menggunakan *drawing pen*, untuk memudahkan sekaligus menghidari kesalahan dalam proses pewarnaan.



Gambar 4.1. Contoh sketsa awal.

Proses selanjutnya adalah proses *scanning* dengan menggunakan media *scanner*. Seluruh hasil steksa yang telah di *tracing* dengan *drawing pen* kemudian discan dan kembali di *tracing* ulang menggunakan *software Adobe Ilustrator CS5*, agar hasil *outline* dari sketsa menjadi semakin rapih. Setelah itu, proses pewarnaan dan pengeditan dengan mengunakan *software Adobe Photoshop CS3*. *Outline* pada gambar tidak dilhilangkan agar tetap terkesan rapih.

Selanjutnya proses editing yang meliputi pengeditan ukuran agar seluruh sketsa berukuran sama yakni 20 cm x 20 cm, kemudian pembersihan sketsa dari sisa-sisa blok warna yang belum terhapus dengan benar saat proses pewarnaan.

Setelah proses editing selesai maka file gambar pun siap untuk melalui proses pencetakan. Sebelum proses pencetakan dalam jumlah banyak dilakukan, dibuatlah *dummy* yang dicetak dengan mengunakan media kertas *Art Paper* 260 gr yang memiliki tektur dan berkarakter kuat sehingga tidak mudah disobek oleh anak-anak. Kertas *Art Paper* tersebut diprint dengan *Laser Printer* agar tinta tidak melebar saat terkena air. Pemilihan kertas dan jenis printer yang digunakan harus disesuaikan dengan proses pencetakan yang asli, agar hasil *dummy* dengan hasil cetak tidak berbeda.

Setelah *dummy* selesai dibuat, maka dilakukan tahap pengkoreksian untuk menghindari kegagalan cetak. Jika *dummy* tersebut tidak megalami kegagalan maka proses percetakan pun dilakukan. Proses percetakan menggunakan proses cetak yang dimana desain akan dibagi menjadi 4 film transparan (*Cyan, Magenta,Yellow,* dan *Black*). Kemudian ke empat film tesebut diafdruk ke dalam plat platinum yang kemudian menghasilkan 4 buah platinum yang yang digunakan oleh mesin cetak. Hasil cetak kemudian dipotong dengan mensin *cutting* dan dirapihkan hingga ke proses penjilidan *hardcover*.

4.2. Media Utama.

4.2.1. Cover

Untuk *cover* dibagian depan terdapat judul buku sebagai identitas buku, juga *bodytext* " **Berkunjung Ke Museum Pos Indonesia**", sebagai bentuk pembeda dengan buku-buku lain. Pada *cover* depan buku terdapat logo Pos Indonesia dan logo Museum Dihatiku sebagai penanda bahwa Museum Pos Indonesia ikut serta dalam kegiatan cintai museum kita.

Pada *cover* depan terdapat karakter Kansa dan Rizal yang sedang tersenyum dan mengambil foto untuk memberikan kesan ramah dan kesan bahwa mereka memang sedang berkunjung ke tempat yang belum pernah mereka kunjungi. Dan tentunya untuk mengajak anak-anak merasa penasaran tentang isi buku ini.

Teknis *cover* buku ilustrasi menggunakan teknik penjilidan *hardcover*, agar buku ini dapat tahan lama, tidak mudah robek dan isinya tidak mudah terlepas.



Gambar 4.2. Cover depan.

Untuk *cover* belakang terdapat judul yang diperkecil untuk menjaga keseimbangan layout. Pada *cover* belakang terdapat *synopsis* cerita yang berkesan persuasif untuk mengajak anak membuka dan membaca buku ini. Logo-logo yang ada di *cover* depan dimunculkan kembali dengan format ukuran lebih kecil.



Gambar 4.3. *Cover* belakang

4.2.2. Isi Buku

Untuk membedakan sekaligus memisahkan antara halaman *cover* dengan isi buku, maka dibuatlah penyekat yang berfungsi sebagai

halaman pembuka buku, dan juga halaman yang berguna sebagai tempat bagi anak menuliskan nama mereka



Gambar 4.4. Halaman pembuka.

Halaman 1 dan 2 berisi adegan Kansa dan Rizal akan masuk ke Museum Pos Indonesia. Halaman pertama berisikan adegan perkenalan para tokoh yang ada didalam buku ini. Pada halaman 1, gedung museum dan seluruh tokoh utama dibuat menjadi pop up, sedangkan pada halaman 2, dinding lorong gedung museum dan para tokoh utama yang dijadikan pop up, agar visual yang ada didalam buku menjadi lebih hidup dengan adanya dimensi dari pop up. Pop up tersebut juga dapat dimainkan oleh anak..



Gambar 4.5. Tampilan halaman 1 dan 2

Halaman 3 dan 4 menggambarkan adegan saat Kansa dan Rizal telah masuk ke Museum Pos Indonesia. Pada halaman ini digambarkan juga

suasana di dalam gedung museum, terutama benda-benda koleksi museum. Untuk halaman 3 dan 4 ini selain para karakter yang di buat pop up, beberapa benda koleksi museum pun juga dibuat menjadi pop up.



a. Tampilan halaman 4



b. Tampilan halaman 3

Gambar 4.6. (a,b) Tampilan halaman 3 dan 4.

Halaman 5 dan 6 merupakan halaman akhir yang menampilkan adegan Kansa dan Rizal yang hendak pulang karena kunjungan mereka ke Mueum Pos Indonesia telah usai. Pada kedua halaman ini khususnya halaman 5 hanya tokoh kansa saja yang dijadikan pop up, sedangkan untuk halaman 6 gedung dan para karakter yang dijadikan pop up.



Gambar 4.7. Tampilan halaman 5 dan 6.

4.3. Media Pendukung.

4.3.1. Kemasan.

Media pendukung ini memudahkan dalam pengepakan produk dari produsen kepada konsumen, karena didalam kemasan sendiri tidak hanya ada buku ilustrasi “Berkunjung Ke Museum Pos Indonesia” tetapi juga *gimmick* seperti pin dan stiker.

Kemasan atau *packging* tidak hanya berfungsi sebagai sebuah media untuk mengemas, melindungi dan menyimpan sebuah produk saja, tetapi juga berfungsi sebagai media untuk mengidentifikasi dan membedakan produk buku ilustrasi ini dengan produk buku-buku lainnya.

Kemasan sendiri mempunyai nilai lebih dalam penilaian konsumen terhadap sebuah produk. Semakin unik dan menarik sebuah kemasan maka semakin baik pula penilaian dan ketertarikkan komsumen terhadap sebuah produk. Ini lah yang membuat sebuah

sebuah kemasan sangat penting keberadaannya. Selain itu kemasan yang menarik pada produk buku ilustrasi “Berkunjung Ke Museum Pos Indonesia” akan membuat anak-anak yang memilikinya perasaan harus menjaga dan merawat buku tersebut agar dapat terus dibaca.

Kemasan untuk buku ilustrasi ini berbentuk *box*s dengan ukuran 21 cm x 21 cm dengan tinggi 2 cm. Kemasan *box*s ini terbuat dari kertas *Art Paper* 260 grm^2, yang dirakit hingga membentuk sebuah *box*s. Pada bagian depan dan belakang terdapat gambar yang sama dengan *cover* buku ilustrasi “Berkujung Ke Museum Pos Indonesia” namun ukurannya telah disesuaikan dengan ukuran kemasan agar tetap terlihat menarik.



Gambar 4.8. T ampilan bukaan kemasan.

4.3.2. *Gimmick*.

4.3.2.1. *Note Book*s.

Konsep dari media *gimmick* ini dibuat adalah sebagai media pendukung yang dapat digunakan oleh para siswa

ketika datang berkunjung ke Museum Pos Indonesia. Dengan *note books* berukuran A6 (10,5 cm x 14,8 cm) para siswa SD tidak perlu lagi membawa buku catatan untuk mencatat lagi. Selain itu bentuknya yang kecil di desain agar dapat mudah dibawah.

Untuk *cover* bagian depan dan belakang *note book* menampilkan tokoh Kansa yang sedang menulis surat, namun untuk *cover* belakang ukuran gambar lebih diperkecil dengan menampilkan logo PT. Pos Indonesia dan Museum di hatiku.



a. Tampilan *cover* depan.



b. Tampilan *cover* belakang

Gambar 4.9. (a,b) T ampilan *cover* depan dan belakang *note books.*

4.3.2.2. Alat Tulis.

Media ini merupakan bentuk pengembangan dari *gimmick note books*. Media *Gimmick* ini terbagi kedalam beberapa macam seperti, penghapus, penggaris, pembatas buku, lem dan pensi. Seluruh kosep gimmick alat tulis ini dibuat mirip dengan *gimmick note books* karena *gimmick* ini berada dalam satu kesatuan.

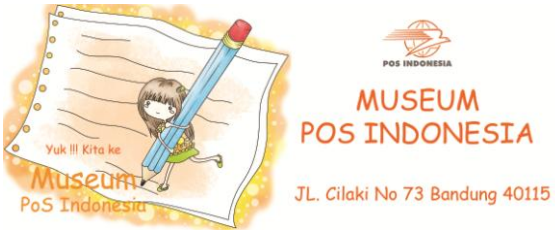
Tujuan dari *gimmick* alat tulis ini agar para siswa yang datang berkunjung ke museum tidak perlu lagi membawa alat tulis.



Gambar 4.10. Tampilan *gimmick* penggaris.

4.3.2.3. *Mug*.

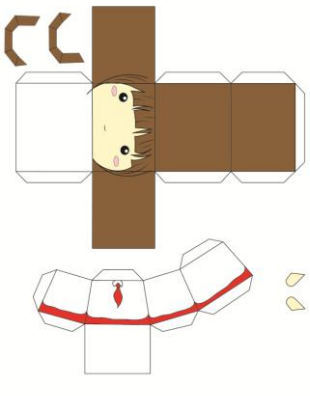
Media *mug* ini dibuat agar para siwa SD yang telah berkunjung ke Museum Pos Indonesia akan terus mengigatnya. Tampilan *mug* ini mirip dengan tampilan *note book*, dengan alamat museum dibagian lainnya, agar jika anak ingin berkunjung kembali, para orang tua tidak perlu lagi mencari alamat museum.



Gambar 4.11. T ampilan *mug*.

4.3.2.4. *Paper Toys*.

Media ini merupakan media yang masuk kedalam satu kesatuan dengan media utama. Media ini menampilkan tokoh Kansa. Tujuannya agar anak-anak yang memiliki buku ilustrasi “Berkunjung Ke Museum Pos indonesia” semakin mengenal tokoh dalam buku tersebut..



Gambar 4.12 Tampilan *Paper toys*

4.3.2.5. Pin

Pengembangan *gimmick* ini dimulai dari pengembangan ide kemasan. Tujuan dari Pin ini sendiri adalah agar anak dapat lebih mengenal dan mengigat karakter utama dalam buku ilustrasi “Berkunjung Ke Museum Pos Indonesia”

sekaligus juga untuk mengenalkan Museum Pos Indonesia. Pin terdiri dari dua macam yaitu dengan gambar Kansa dan Rizal yang sedang membawa keranjang surat.



a. Gambar Kansa untuk pin.



b. Gambar Rizal untuk pin.

Gambar 4.13. (a,b) T ampilan Pin.

4.4. Media Promosi.

4.4.1. *X-Barner*.

Media promosi ini dibuat agar dapat menarik perhatian anak dan orang tua. Konsep dari tampilan *X-Barner* ini disesuaikan dengan tema dari buku ilustrasi, yaitu dengan menampilkan karakter yang ada buku ilustrasi yakni karakter Rizal yang tengah memotret. Tentunya dengan menampilkan kata-kata persuasif untuk mengajak anak-anak mengunjungi Museum Pos Indonesia.

Dengan ukurannya yang tinggi yaitu 60 cm X 160 cm, *X-barner* ini akan ditempatkan di depan gedung Museum Pos Indonesia,

karena letak Museum Pos Indonesia yang letaknya bersebelahan dengan Kantor Pusat PT. Pos Indonesia dan juga kantor pos, maka posisi tersebut dinilai cukup strategis karena dapat dilihat oleh para pengunjung kantor pos.



Gambar 4.15. T ampilan *X-Banner*.

4.4.2. Leaflet.

Media ini berisikan penjelasan mengenai Museum Pos Indonesia beserta seluruh benda koleksinya, agar para pengunjung yang datang dapat memperoleh informasi dengan mudah. *Leaflet* ini ditempatkan di pintu masuk Museum Pos indonesia agar pengunjung dapat langsung mengambilnya ketika masuk.

Untuk tampilan *leaflet* sendiri masih sesuai dengan konsep media promosi lainnya yaitu amplop surat, dan didalamnya pun masih ditampilkan tokoh Kansa dan Rizal yang ada di dalam media utama.



a. Tampilan depan.



b. Tampilan depan.

Gambar 4.16. (a,b). Tampilan *Leaflet*.

4.4.3. *Flag chain*.

Flag chain disini berfungsi sebagai media promosi bagi media utama buku ilustrasi. Media ini bertujuan untuk menarik perhatian para *target audiens* ketika buku baru diterbitkan.

Flag chain akan ditempatkan dengan cara digantung dilangit-langit pintu masuk Museum Pos Indonesia dan di kantor pos yang menjual buku tersebut.



Gambar 4.17. Tampilan *flag chain*.