BAB IV

TEKNIS PRODUKSI MEDIA

4.1 Teknis Media

Proses pembuatan media informasi dilakukan dengan melalui beberapa tahapan, yaitu :

a. Tahap Sketsa Awal

Tahapan ini dilakukan untuk mencari bentuk awal dari visualisasi media yang akan digunakan. Tahapan ini juga berfungsi untuk mempermudah eksekusi media yang akan dibuat.

b. Tahap Eksekusi Visual

Proses eksekusi visual merupakan tahapan pembuatan objek utama yang akan diaplikasikan kedalam media informasi, proses ini diawali dengan pembuatan sketsa gambar yang kemudian akan diolah kembali secara digital.

c. Tahap Perancangan

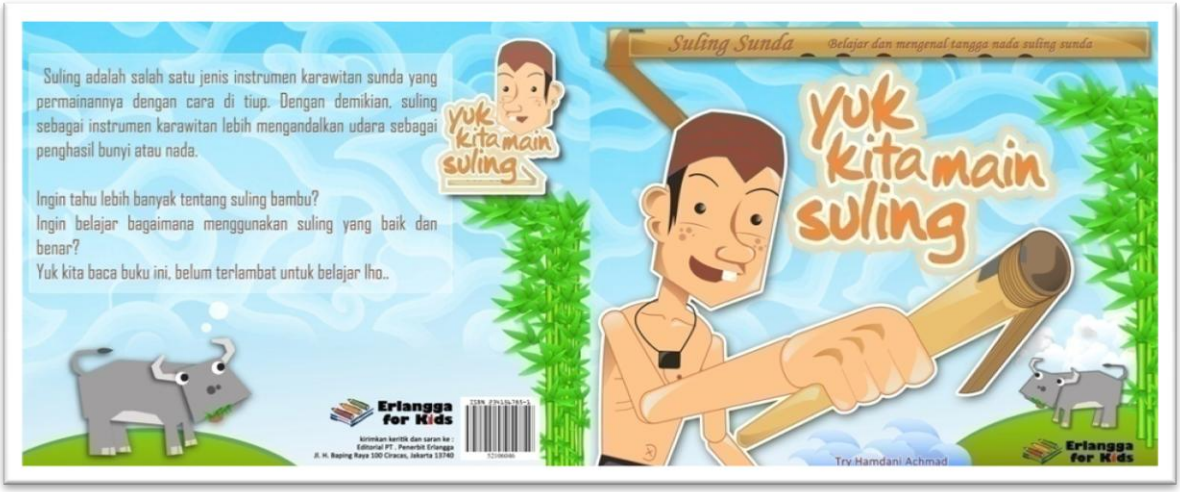
Tahapan ini berfungsi untuk merancang media-media yang akan digunakan sesuai dengan konsep awal yang telah dibuat sebelumnya. Dalam tahapan ini terdapat proses pembuatan layout media dan memasukan informasi yang akan disampaikan.

d. Tahap Akhir adalah sebagai berikut :

1. Buku

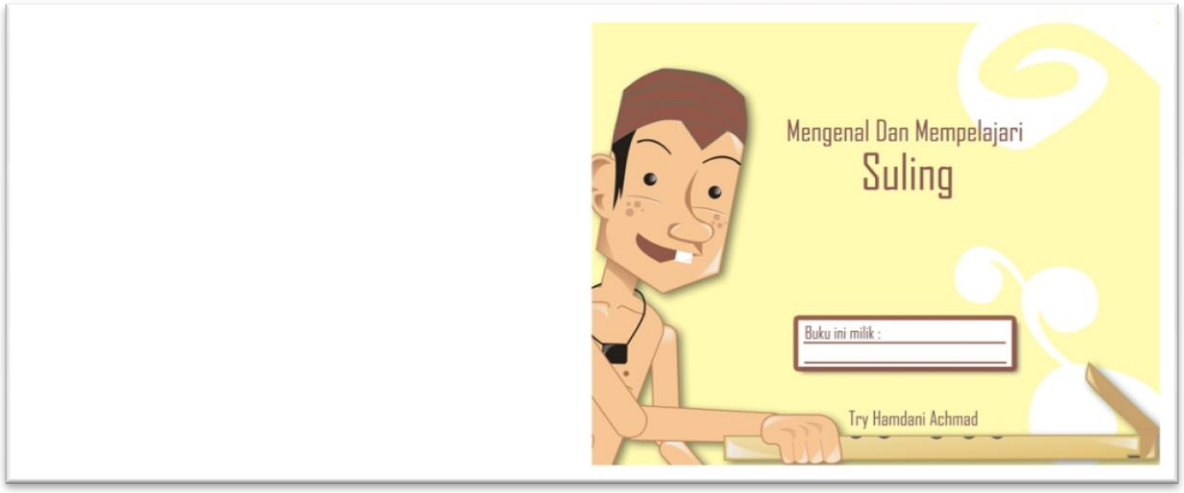
Ukuran media	: cover = 19.2 cm x 24 cm
	isi = 19.2 cm x 24 cm
Bahan	: cover = art paper 260 gram
	isi = art paper 160 gram
Teknis Produksi	: cetak sparasi (full color) atau cetak mesin offset, cover (soft cover)

Cover depan dan cover belakang



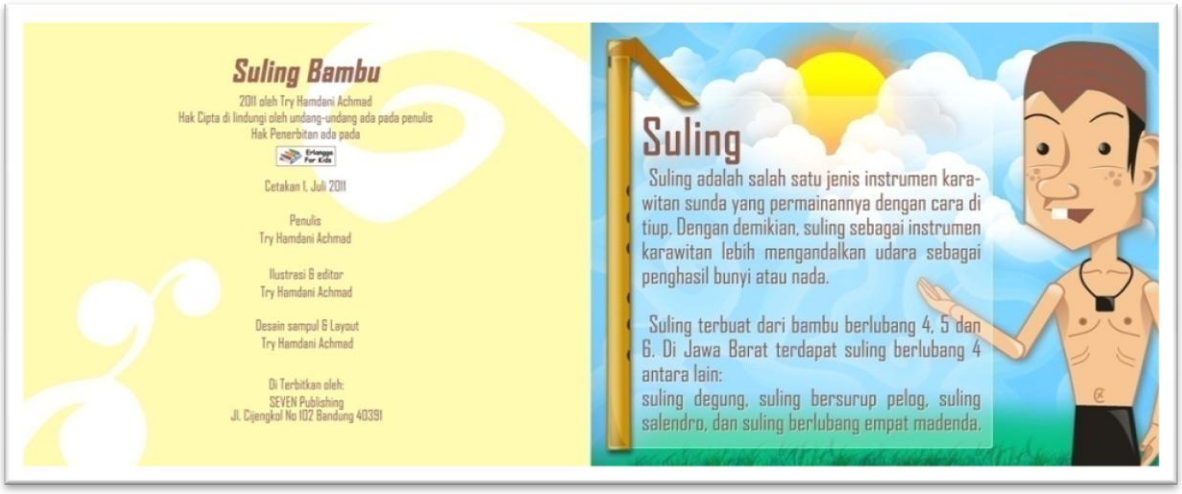
Gambar 4.12 Cover Buku Yuk Kita Main Suling

Isi halaman 1



Gambar 4.13 Isi Buku halaman 1

Isi halaman 2 dan 3



Gambar 4.14 Isi Buku Halaman 2 dan 3

Isi halaman 4 dan 5



Gambar 4.15 Konten Buku Halaman 4 dan 5

Isi halaman 6 dan 7



Gambar 4.16 Konten Buku Halaman 6 dan 7

Isi halaman 8 dan 9



Gambar 4.17 Konten Buku Halaman 8 dan 9

Isi halaman 10 dan 11



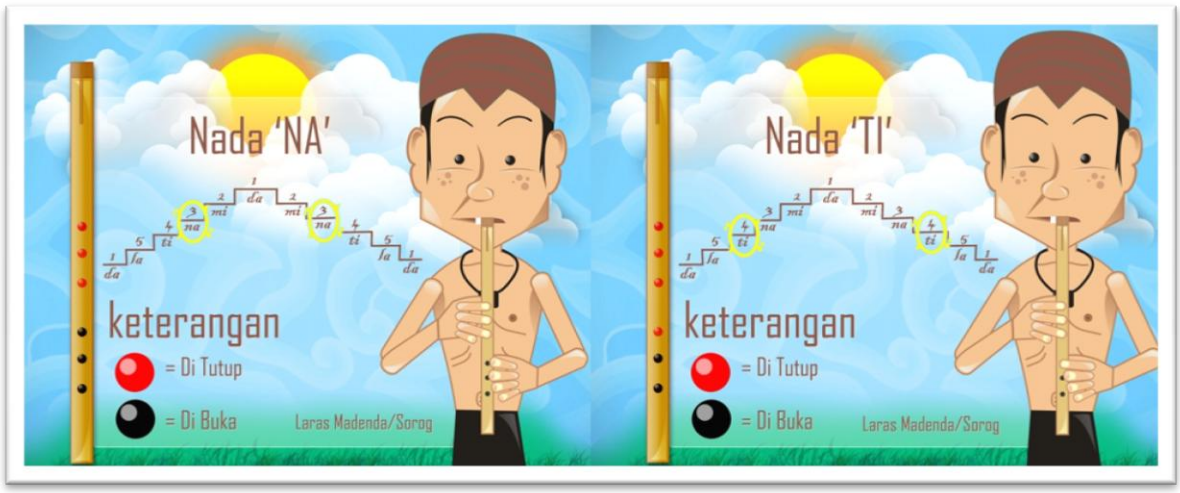
Gambar 4.18 Konten Buku Halaman 10 dan 11

Isi halaman 12 dan 13



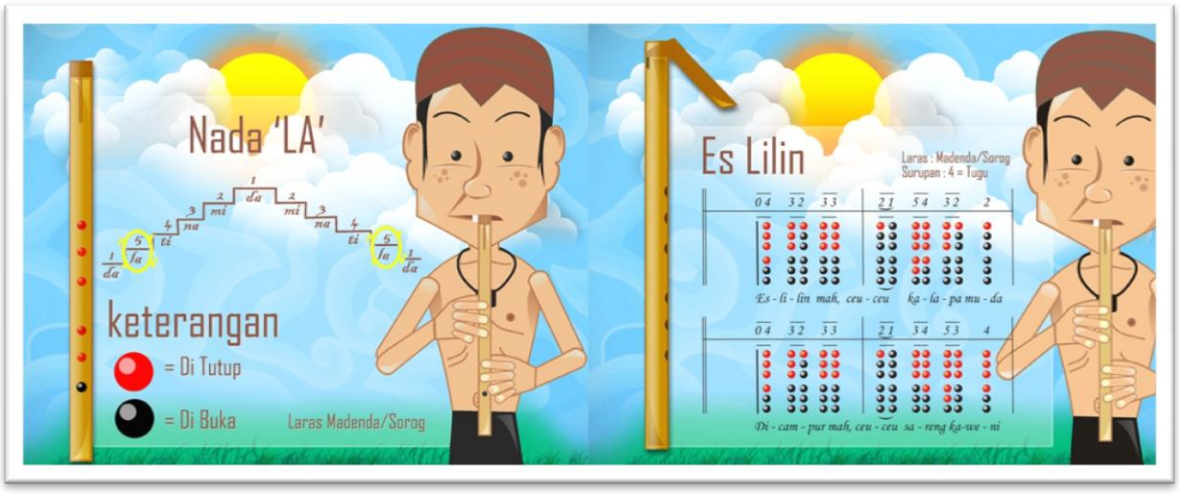
Gambar 4.19 Konten Buku Halaman 12 dan 13

Isi halaman 14 dan 15



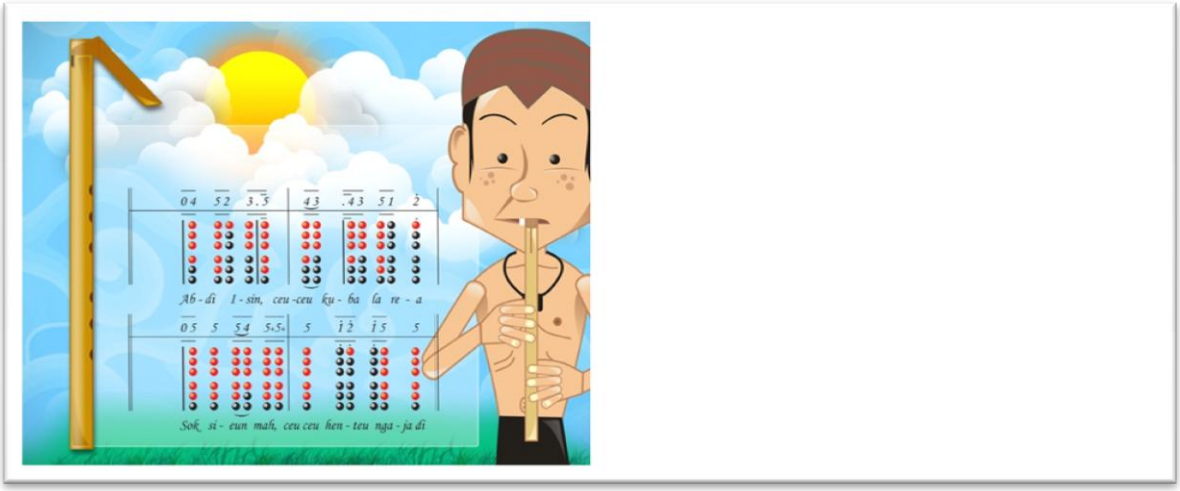
Gambar 4.20 Konten Buku Halaman 14 dan 15

Isi halaman 16 dan 17



Gambar 4.21 Konten Buku Halaman 16 dan 17

Isi halaman 18

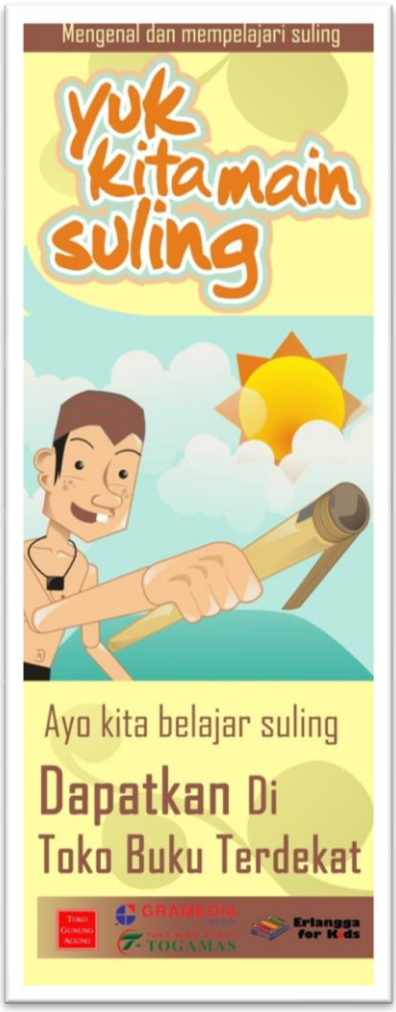


Gambar 4.22 Konten Buku Halaman 18

2. Banner

Banner merupakan media yang dapat ditempatkan di luar rungan (*outdoor*) atau didalam ruangan (*indoor*). Banner sendiri mempunyai fungsi sebagi media penyampaian informasi yang isinya relative lebih singkat dan mencakup keseluruhan dari pesan atau informasi yang akan disampaikan.

Ukuran media	: 60 cm x 160 cm
Bahan	: polyposter
Teknis Produksi	: digital printing indoor/outdoor



Gambar 4.23 X – Banner

3. Poster

Poster merupakan media yang cukup efektif untuk menarik perhatian anak-anak. Biaya produksi poster cukup rendah dan dapat menampung informasi-informasi secara lengkap. Dalam penyebarannya poster dapat ditempatkan dipapan pengumuman sekolah-sekolah dan tempat-tempat yang menyediakan fasilitas papan informasi.

Ukuran media : 42cm x 29,7 cm (A3)
Bahan : art paper 120 gram
Teknis Produksi : cetak sparasi (full color) atau cetak mesin offset



Gambar 4.24 Poster

4. Flyer

Flyer merupakan media yang cukup efektif dan memiliki ukuran yang lebih kecil, sehingga lebih cocok untuk dijadikan media yang lebih kepada perorangan secara langsung sehingga bias lebih spesifik penyampaian informasinya. Flyer bisa juga ditempatkan dekat kasir toko-toko yang menjual buku tersebut.

Ukuran media : 14,8 cm x 21 cm
Bahan : art paper 120 gram
Teknis Produksi : cetak sparasi (full color) atau cetak mesin offset



Gambar 4.25 Flyer

4. Gimmic

Gimmic adalah media-media pendukung atau media sekunder. Media ini sangat membantu untuk menarik perhatian target sasaran melalui objek-objek khusus, seperti membuat item-item unik yang diberikan secara gratis seperti :

a. Pin

Pin yang dibuat memiliki konten karakter. Alasan pemilihan media ini adalah karena penyampaiannya langsung kepada target promosi dan dapat berfungsi sebagai aksesoris yang juga bisa menjadi media pengingat dari media utama.

Ukuran media : diameter 3 cm
Bahan : inkjet 100 gram
Teknis Produksi : digital Print, laminasi, press



Gambar 4.26 Pin

b. Mug

Mug digunakan sebagai merchandise yang diperuntukan kepada orang tua anak. Mug ini efektif untuk promosi penjualan karena daya tahannya bisa cukup lama digunakan dan dapat terlihat setiap hari.

Ukuran media : medium
Bahan : mug keramik
Teknis Produksi : digital printing, press



Gambar 4.27 Mug

c. Gantungan Kunci

Gantungan kunci yang dibuat memiliki konten gambar karakter. Alasan pemilihan media ini adalah karena penyampaiannya langsung kepada target promosi dan dapat berfungsi sebagai aksesoris yang juga bisa menjadi media pengingat dari media utama.

Ukuran media : diameter 2.5 cm
Bahan : inkjet 100 gram
Teknis Produksi : digital Print, laminasi, press



Gambar 4.28 Gantungan kunci

d. Stiker

Stiker yang dibuat memiliki konten gambar karakter. Alasan pemilihan media ini adalah karena penyampaiannya langsung kepada target promosi dan dapat berfungsi sebagai aksesoris yang juga bisa menjadi media pengingat dari media utama.

Ukuran media : 5.5 x 10 cm
Bahan : kertas stiker 100 gram
Teknis Produksi : digital Print



Gambar 4.29 Stiker

4.2 Spesifikasi Hardware dan Software

4.2.1 Spesifikasi Hardware

AMD Athlon(tm) 64 X2

Dual core Processor TK-57 1.90 GHz

Memory 1.87 GB RAM

NVDIA GeForce 7300 256.0 MB

4.2.2 Spesifikasi Software

Perangkat lunak yang digunakan adalah Adobe Photoshop CS5, CorelDRAW X5, dan Microsoft Office Word 2007.

Daftar Pustaka

Suparman, Ade, (2008) *Etude Suling*. Bandung: Cipta Karya Kawistara. Bandung

Wibowo, Iyan. (2007). *Anatomi Buku*. Bandung: Kolbu. Bandung

Kusnandar, Nandang, (2009) *Proses Pembuatan Suling*. Bandung

Wibowo, Iyan. (2007). *Anatomi Buku*. Penerbit : Kolbu. Bandung

Ebdi S, Sadjiman. (2005). *Dasar-Dasar Tata Rupa Dan Desain.* Penerbit : CV. Arti Bumi Intaran. Yogyakarta