BAB. IV TEKNIS PRODUKSI MEDIA

IV.1 Material Produksi

Dalam pembuatan buku sebagai media bacaan yang menarik ini diperlukan spesifikasi computer yang memiliki kemampuan untuk mengolah data agar mencapai hasil akhir yang diharapkan. Spesifikasinya adalah sebagai berikut:

IV.1.1 Perangakat keras (*Hardware*)

a. Spesifikasi computer

- *Processor* : Intel core I5
- *Memory* (RAM): 8 GB
- *Hardisk*: 1TB
- *Monitor*: SAMSUNG
- USB *Driver*: 2 *slot*

b. Printer HP (*output*)

Alat- alat tersebut guna menunjang pembuatan Tugas Akhir dan untuk *editing* media-media yang ingin di buat.

IV.1.2 Perangkat Lunak (*Software*)

Software merupakan elemen yang sangat penting dalam pembuatan sebuah buku bergambar. Pemilihan *software* sanagt menentukan dalam tahap produksi. *Software* yang penulis gunakan dalam pembuatan buku bergambar adalah sebagai berikut:

a. Sistem operasi menggunakan Windows 7 ultimate
b. Microsoft Office Word 2010, digunakan untuk menyusun teks dalam tampilan buku dan juga di pergunakan untuk mengetik pembuatan tulisan tugas akhir.
c. Adobe photoshop cs5, untuk digunakan dalam pengolahan yang sudah tersedia kemudian diolah di Adobe Photoshop setelah itu mulai proses *editing* hingga *fhinishing*.
d. Adobe Ilustrator cs5, diugunakan untuk mengedit gambar.
e. Corel draw x5, digunakan untuk pengolahan editing.

IV.2 Teknis Produksi

Dalam suatu perancangan media informasi dilakukan beberapa tahap teknis produksi yaitu pra produksi, dan produksi diantarannya sebagai berikut:

IV.2.1 Pra Produksi

Tahap pra produksi merupakan proses perancangan yang dilakukan sebelum membuat sebuat media, pada tahap ini penulis melakukan beberapa tahap, diantarannya:

a. Menentukan cerita

Cerita yang penulis pilih adalah cerita yang menggambarkan beberapa perjalanan hidup Oto Iskandar Di Nata dari kecil hingga menjadi Mentri.

b. Sketsa

Dalam pembuatan perancangan media informasi buku bergambar, sketsa merupakan tahapan awal setelah konsep dibuat. Sketsa merupakan gambaran sederhana tampilan *visual* yang akan dibuat.

c. Editing Gambar

Setelah desain dibuat secara manual maka langkah selanjutanya yaitu gambar diolah pada computer. Dalam pembuatan perancangan media informasi buku bergambar, penulis menggunakan 2 *software* desain, diantaranya *Adobe photoshop Cs5, Corel Draw x5,* pengolahan gambar secara keseluruhan.

d. Pemilihan Alternatif

Pengolahan gambar dibuat dalam beberapa alternative, untuk memilih mana yang paling cocok untuk digunakan. Setelah alternative terpilih, maka dilakukan koreksi warna dan pemotongan gambar untuk dimaksimalkan hasilnya.

e. Finishing

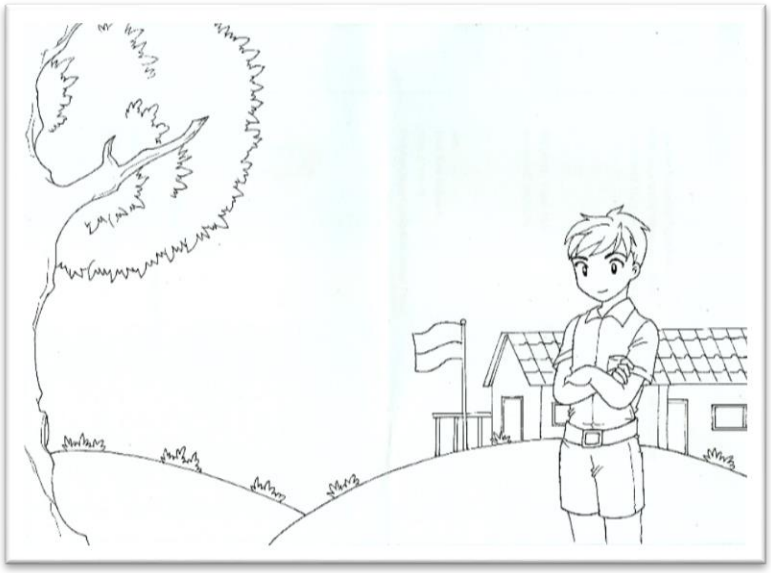
Desain yang telah terpilih dipersiapkan untuk proses cetak, teknis cetak disesuaikan dengan kebutuhan media yang akan dibuat.

IV.2.2 Produksi

Pada tahap ini merupakan proses pengolahan visual dari gambar sketsa sampai finishing, teknis media berdasarkan pengelompokan tahapan perancangan media informasi sebagai berikut:

- Tahap pertama

Memilih sketsa yang akan di edit untuk proses perancangan buku informasi dengan konsep yang telah ditentukan.



Gambar IV.2.2.1 Sketsa
Sumber: Dokumen Pribadi, 2016.

- Tahap kedua

Sketsa yang sudah terpilih, kemudian dimasukan pada satu dokumen di *Adobe Photoshop* Cs5 lalu mulai proses mewarnai dengan menggunakan magic erase tool ke tempat bagian yang akan di warnai setelah itu dilanjut kan dengan menekan tombol ctrl+j lalu pilih layer, Arrange dan pilih sand to back,setelah itu pilih brush tool lalu mulai mewarnai seperti gambar dan terus di ulang-ulang proses tersebut sehingga mendapat kan warna- warna yang di inginkan.



Gambar IV.2.2.2 tahap warna sketsa

Sumber: Dokumen Pribadi, 2016.



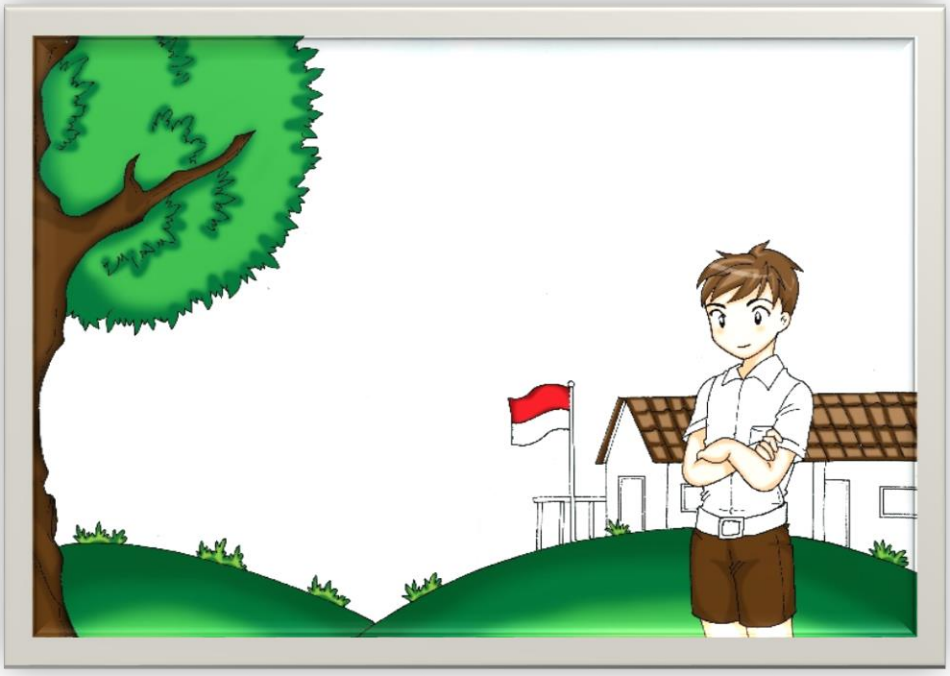
Gambar IV.2.2.3 tahap warna sketsa

Sumber: Dokumen Pribadi, 2016.



Gambar IV.2.2.4 tahap warna sketsa

Sumber: Dokumen Pribadi, 2016.



Gambar IV.2.2.5 tahap warna sketsa

Sumber: Dokumen Pribadi, 2016.



Gambar IV.2.2.6 tahap warna sketsa

Sumber: Dokumen Pribadi, 2016.

- Tahap ketiga

Mengatur dan menempatkan posisioning yang tepat untuk memasukan huruf atau angka, untuk jenis font penulis menggunakan font Aquino dan candra, kenapa penulis menggunakan kedua font tersebut karena dari bentuk segi ketegasan kedua font tersebut sangat pass untuk digunakan.



Gambar IV.2.2.7 tahap penggunaan font pada sketsa

Sumber: Dokumen Pribadi, 2016.

- Tahap keempat

Setelah semua proses diatas ditancang sesuai yang diinginkan tahpan selanjutnya penyimpanan fine dengan format image siap cetak. Penulis menggunakan format .jpg



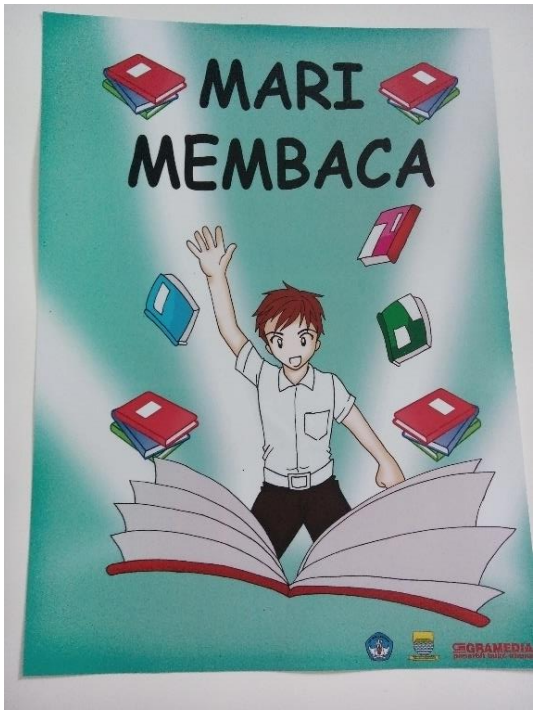
Gambar IV.2.2.8 Hasil dari sketsa berwarna

Sumber: Dokumen Pribadi, 2016.

IV.2.3 Media Pendukung

- Poster

Proses pembuatan media poster menggunakan aplikasi *Adobe Photoshop CS6* isinya tentang ajakan serta membuat orang tergir untuk membeli. Poster ini dipasang di tempat-tempat strategis seperti sekolah-sekolah dasar.



Gambar IV.2.3.1 poster
Sumber: Dokumen Pribadi, 2016.

Ukuran dan Teknis Media

Format: *Potrait*

Ukuran: 29,7 cm x 42 cm (A3)

Resolusi: 300 dpi

Bahan: *art paper* 150 gram

Teknis Produksi: Digital Printing

Poster ini menggunakan kertas ukuran A3 karena mengikuti poster-poster yang sering dipasang di tempat umum. Poster ini juga menggunakan digital printing.

- X-Banner

X-banner ini digunakan sebagai sarana informasi dari media utama yang akan dibuat. *X-banner* ini juga bisa memuat informasi-informasi lainnya. Didalam *x-banner* terdapat penjelasan atau ajakan untuk membaca buku.



Gambar IV.2.3.2 x-banner
Sumber: Dokumen Pribadi, 2016.

Ukuran dan Teknis Media

Format: *Potrait*

Ukuran: 60 cm x 160 cm

Resolusi: 300 dpi

Bahan: *vynil* laminasi *doff*

Teknis Produksi: Digital Printing

X-banner ini mengikuti ukuran pada umumnya dan bahan yang digunakan yaitu *vynil* laminasi *doff*. *Vynil* laminasi *doff* ini cocok untuk ditempatkan dalam ruangan *indoor*

- Kaos

Kaos dibuat untuk diberikan kepada anak agar terlihat lebih menarik. Pada kaos terlihat gambar warna warni serta anak yang sedang membawa buku untuk memberikan kesan menyenangkan.



Gambar IV.2.3.3 baju
Sumber: Dokumen Pribadi, 2016.

Ukuran dan Teknis Media

Ukuran: M, L,S

Bahan: katun *combed*

Teknis Produksi: *Print DTG (Direct To Garment)*

Untuk bahan kaos yang digunakan yaitu bahan katun *combed* seperti kaos pada umumnya yang digunakan oleh anak. Koas ini menggunakan teknik cetak print DTG karena memunculkan warna yang variatif dan pengerjaan lebih cepat. Kaos ini hanya akan diberikan pada saat rilis pertama buku biografi Oto Iskandar Di Nata sehingga hanya beberapa orang yang dapat memakainya.

- Gantungan kunci

Gantungan kunci merupakan aksesoris yang dapat digunakan pada pada pakaian, tas dan media lainnya yang berfungsi sebagai media pengingat. Material plat kaleng, plastik putih, diameter 58 mm, cetak dengan cetak *offset press.*



Gambar IV.2.3.4 pin
Sumber: Dokumen Pribadi, 2016.

Ukuran dan Teknis Media

Ukuran: diameter 58 mm

Bahan: *artpaper* tipis

Teknis Produksi: Digital *Printing*

Ukuran gantungan kunci ini menggunakan ukuran pada umumnya yang tidak terlalu besar dan tidak terlalu kecil. Untuk bahan yang digunakan yaitu bahan akrilik karena lebih kuat dan tahan lama.

- Buku Tulis

Buku Tulis sebagai media pengingat juga berfungsi untuk mencatat data atau informasi.



Gambar IV.2.3.5 buku

Sumber: Dokumen Pribadi, 2016.

Ukuran dan Teknis Media

Ukuran: 14,8 cm x 21 cm

Bahan: *art papper 250gram*

Teknis Produksi: Digital *Printing*

Ukuran buku dengan 14,8 cm x 21cm mengikuti ukuran buku pada umumnya namun *cover* dibuat semenarik mungkin agar anak menginginkannya.

- *Handbag*

Handbag sebagi media pengingat dan juga berfungsi sebagai souvenir, pada bagian tengah *handbag* dimasukan gambar Oto Iskandar dengan latar warna warni agar terkesan menarik.



Gambar IV.2.3.6 *Handbag*

Sumber: Dokumen Pribadi, 2016.

Ukuran dan Teknis Media

Ukuran: 21 cm x 29,7 cm (A4)

Bahan: kanvas

Teknis Produksi: *Print* DTG *(Direct To Garment)*

Ukuran *handbag* ini menyesuaikan dengan ukuran *handbag* pada umumnya, bahan *handbag* yang digunakan yaitu bahan kanvas karena lebih kuat jika membawa barang-barang yang berat *handbag* ini menggunakan teknik produksi Print DTG.

- *Sticker*

Sticker sebagai media pengingat berfungsi sebagai *souvenir*. Menggunakan kertas stiker *vinyl*, dengan ukurang diameter 58mm, cetak *offset*.



Gambar IV.2.3.7 *sticker*
Sumber: Dokumen Pribadi, 2016.

Ukuran dan Teknis Media

Ukuran: 5 cm x 5 cm
Bahan: *vinyl*
Teknis Produksi: Digital *Printing*

Ukuran stiker ini menggunakan ukuran persegi 5 x 5 cm dengan bahan *vinyl* karena akan dicetak banyak sehingga memilih bahan *vinyl* agak kualitas gambar lebih bagus dan tahan lama.

- Pembatas Buku

Pembatas buku sebagai media pengingat juga berfungsi untuk membatasi buku bila selesai dibaca oleh anak-anak.



Gambar IV.2.3.8 Pembatas buku
Sumber: Dokumen Pribadi, 2016.

Ukuran dan Teknis Media

Ukuran: 20cm x 3 cm

Bahan: *Artpaper* tebal

Teknis Produksi: Digital *Printing*

Ukuran pembatas buku ini menggunakan ukuran 20cm x 3 cm dengan bahan *Artpaper* tebal karena akan dicetak banyak sehingga memilih bahan *Artpaper* tebal agak kualitas gambar lebih bagus dan tahan lama.

- Tempat pensil

Tempat pensil sebagai media pengingat juga berfungsi sebagai souvenir.



Gambar IV.2.3.9 tempat pensi

Sumber: Dokumen Pribadi, 2016.

Ukuran dan Teknis Media

Ukuran: 19cm x 5 cm

Bahan: pelastik

Teknis Produksi: kerajinan tangan

Ukuran tempat pensil ini menggunakan ukuran 19cm x 5 cm dengan bahan *pelastik.* Tempat pensil ini digunakan sebagai souvenir yang akan diberikan keapda anak yang akan membaca atau membeli buku biografi tentang Oto Iskandar Di Nata ini.

- Mug

Mug sebagai media pengingat juga berfungsi sebagai hadiah untuk anak-anak.



Gambar IV.2.3.10 mug

Sumber: Dokumen Pribadi, 2016.

Ukuran dan Teknis Media

Ukuran: 85mm x 95 mm

Bahan: Mug putih polos *Coating*

Teknis Produksi: Mesin Press Mug

Mug berfungsi sebagai media promosi seperti *merchandise* dengan menggunakan bahan mug putih polos dan menggunakan mesin press mug membuat mug cepat jadi dan hasilnya bagus.