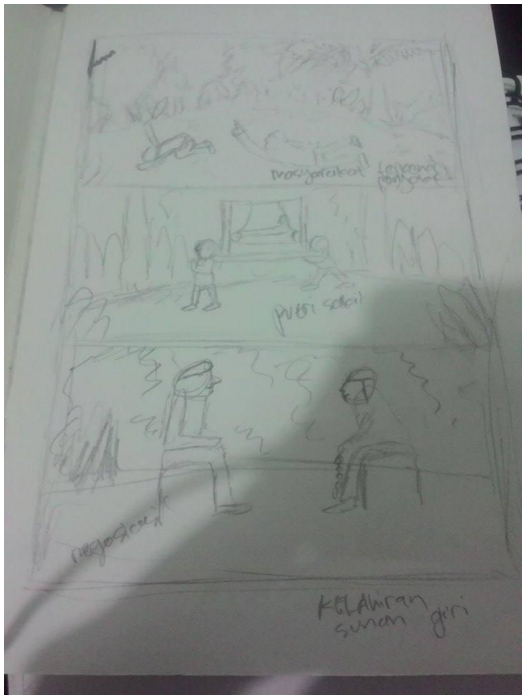
BAB IV

TEKNIS PRODUKSI MEDIA

IV.1 Proses Pembuatan Buku Informasi

Proses pembuatan buku informasi dimulai dari pengembangan *synopsis* yang kemudian menjadi *storyline* yang mencakup teks informasi. Setelah *storyline* dibuat, baru kemudian dikembangkan kembali menjadi *storyboard* diproses *storyboard* sendiri proses sketsa kasar yang meliputi ekspresi, tata letak atau *layout* sudah dikomposisikan dengan illustrasi yang dibuat. Setelah *storyboard* selesai, baru kemudian dibuatlah sketsa awal yang telah distudi visual dari berbagai sumber terlebih dahulu yang menjadi hasil akhir dari visual yang akan menjadi buku informasi



Gambar IV.1 : Proses *storyboard*

Sumber : Data pribadi

Dari proses *storyboard* barulah masuk ke tahap selanjutnya yaitu sketsa awal. Tetapi sebelum melanjutkan ke sketsa awal dikertas dilakukan proses menentukan ukuran margin kertas dan visual buku informasi

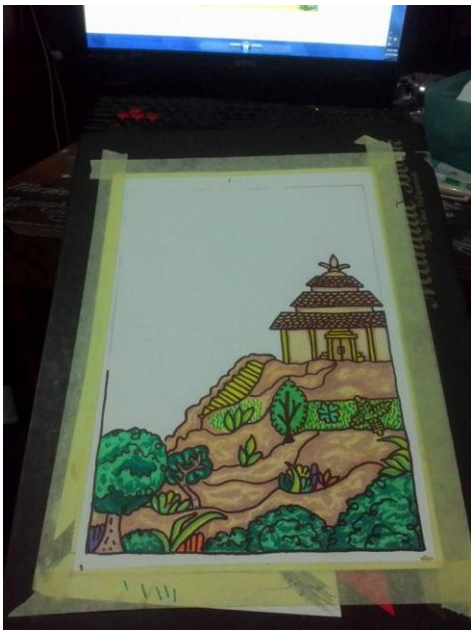
Setelah proses pengukuran selesai maka proses selanjutnya adalah proses penebalan sketsa awal mengunakan pensil. Setelah proses penebalan garis barulah masuk ke tahap selanjutnya yaitu tahap pewarnaan proses pewarnaan sendiri mengunakan *fine marker* warna dan spidol berwarna untuk garis *outline* ditahap pewarnaan ini bisa pertama yaitu membuat *outline* dulu setelah itu pewarnaan atau pewarnaan lalu *outline* dulu atau mungkin dikombinasikan untuk pengerjaan ini objek yang pewarnaan terakhir akan diberikan *outline* terlebih dahulu proses pewarnaanya dilakukan setelah semua sudah diwarnai contohnya adalah gambar dibawah ini



Gambar IV.2 : Proses pewarnaan secara manual

Sumber : Data pribadi

Proses selanjutnya adalah tahap koreksi tahap pertama yaitu dimana tahap ini mengoreksi bagian bagian bagian kecil yang tak terjangkau. Setelah tahap koreksi selesai barulah tahap selanjutnya adalah tahap pemberian *shading* agar ketika didigital tidak terlalu banyak revisi



Gambar IV.3 : Proses pewarnaan dan pemberian *shading*

Sumber : Data pribadi

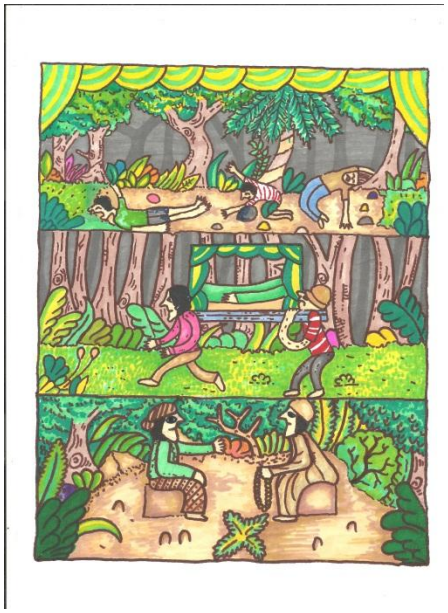
Setelah pewarnaan selesai dan proses *shading* juga selesai barulah proses selanjutnya adalah memberikan pernak pernik atau hiasan ala damar kurung karena disini mengunakan pendekatan visual damar kurung barulah proses selanjutnya adalah memberikan pernak pernik tersebut namun sebelumnya memberikan pernak pernik tersebut dilakukan perapian gariss terlebih dahulu sehingga proses pemberian pernak pernik pun mudah.



Gambar IV.4 : Proses Pemberian pernak pernik ala damar kurung

Sumber : Data pribadi

Setelah proses pewarnaan dan pemberian pernak pernik ala damar kurung selesai, barulah proses selanjutnya adalah proses pemindaian dengan *scanner*. Seluruh sketsa yang sudah dipindai kemudian dibersihkan dari *noise* melalui proses *inking* untuk menebalkan sekaligus merapihkan garis pada gambar dengan mengunakan *Sofware Adobe Photoshop CS6.*



Gambar IV.5 : Tahap Pemindaian

Sumber : Data pribadi

Pada saat pemindaian harus melakukan menaikan level dengan klik *control + m* setelah itu atur yang sesuai, Setelah melakukan *curve* tahap selanjutnya adalah mengunakan koreksi *tone* warna dan *colour balance,* agar dapat menghasilkan warna yang *soft* dan tidak mencolok. Setelah mendapatkan warna yang diinginkan, proses selanjutnya adalah memberikan teks kedalam kolom informasi untuk menginformasikan tentang apa illustrasi didalamnya.

Komposisi *Layout* juga dilakukan kembali untuk menempatkan posisi yang diinginkan. Penempatan teks pun disesuaikan dengan ruang sehingga tidak terlihat kosong.setelah semua proses selesai semua layer dijadikan satu dengan cara *control + E* setelah semua layer menyatu proses selanjutnya adalah memberikan efek *soft* dengan cara klik *Image – Adjusment – color look up*. Setelah cari efek *soft warming look* setelah itu atur sesuai keinginan atur sesuai efek

yang ingin di keluarkan setelah proses memberian efek selesai baru klik ok dan jadilah efek *soft* sesuai gambar di bawah ini



Gambar IV.6 : Tahap setelah pemberian efek *soft warming look*

Sumber : Data pribadi

Setelah semua illustrasi dikerjakan dari mulai pengaturan warna pemberian teks Tata letak dan pemberian efek selesai proses selanjutnya adalah mengabungkan gambar setiap halaman. Agar memudahkan saat pengerjaan cetak

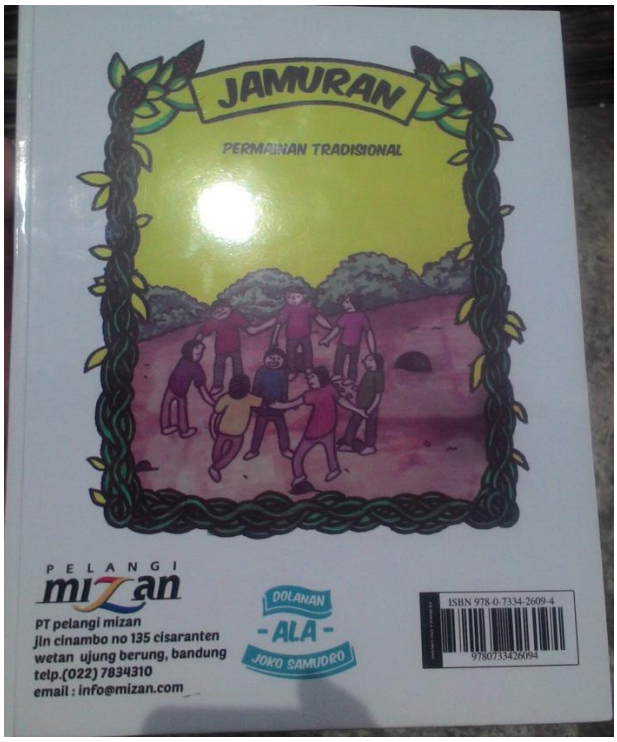


Gambar IV.7 : Tahap setelah pemberian *efek soft warming look*

Sumber : Data pribadi

IV.2 Media Utama

Media utama berbentuk buku informasi yang memberikan informasi tentang permainan dan lagu karya dari sunan giri



Gambar IV.8 : Buku informasi Dolanan Ala Joko Samudro

Sumber : Data pribadi

Di buku informasi ini membahas karya dari Sunan Giri pemberian judul sendiri Yaitu Dolanan Ala Joko Samudro yaitu di kota Gresik sendiri julukan yang terkenal untuk Sunan Giri ada Joko Samudro format buku informasi ini juga dengan format bolak balik depan belakang bisa dibaca dari depan atau bisa dibaca dari belakang itu menjadi salah satu strategi kreatif yang ada di dalam buku informasi Dolanan Ala Joko Samudro.

IV.2.1 Cover



Gambar IV.9 : Cover depan dan cover belakang yang terbalik

Sumber : Data pribadi

Media utama : Buku informasi

Ukuran : 19 X 24 CM

Teknis produksi : Digital printing

Jilid : Hard cover laminasi gloosy panas

Pada cover buku ilustrasi terdapat judul utama buku dan nama pengarang untuk memudahkan identifikasi judul buku, selain itu pada cover terdapat ilustrasi permainan *jethungan* dan *jamuran* yang sedang bermain permainan kedua tersebut pada bagian belakang cover juga illustrasi permainan jamuran dan nama penerbit alamat penerbit serta judul Dolanan Ala Joko Samudro

IV.2.2 Isi Buku

Ukuran : 19 X 24 CM

Material : Art paper 260 gram

Teknis produksi : Digital printing

Jilid : -



Gambar IV.10 : Contoh halaman buku informasi

Sumber : Data pribadi

Pada buku informasi ini terdapat 20 Halaman yang isinya menginformasikan tentang cara bermain. Makna dan manfaat dari permainan *jethungan* dan *jamuran* yang diciptakan oleh Sunan Giri dalam menyebarkan dakwah islam di Gresik

IV.3 Media Pendukung

IV.3.1 Poster



Gambar IV.11 : Poster

Sumber : Data pribadi

Media utama : Buku informasi

Ukuran : 19 X 24 CM

Teknis produksi : Digital printing

Jilid : Hard cover laminasi gloosy panas

Media pendukung poster memuat informasi mengenai buku informasi tentang informasi permainan *jethungan* dan *jamuran* serta ajakan untuk membeli buku informasi *jamuran* dan *jethungan* yang dikemas dalam judul Dolanan Ala Joko Samudro

IV.3.2 Brosur



Gambar IV.12: Brosur

Sumber : Data pribadi

Media Pendukung : Brosur

Ukuran : 15 x 21 cm

Teknis produksi : Digital printing

Material : Artpaper 210 gram

IV.3.3 Stiker



Gambar IV.13: Stiker

Sumber : Data pribadi

Media Pendukung : Stiker

Ukuran : 5 x 5 cm

Teknis produksi : Digital printing

Material : Stiker como

IV.3.4 Gantungan kunci



Gambar IV.14: Gantungan kunci

Sumber : Data pribadi

Media Pendukung : Gantungan kunci

Ukuran : 7 x 7cm

Teknis produksi : Digital printing

Material : canvas

Pembuatan gantungan kunci ini sengaja dengan tulisan Gresik yang berpisah pisah tujuanya adalah agar setiap pembelian dalam kelompok bisa mendapatkan gantungan kunci yang ketika disatukan membentuk kata Gresik

IV.3.5 X banner



Gambar IV.15: X banner

Sumber : Data pribadi

Media Pendukung : X banner

Ukuran : 160 x 60 cm

Teknis produksi : Digital printing

Material : x banner

IV.3.6 T-SHIRT



Gambar IV.16: T-shirt depan belakang

Sumber : Data pribadi

Media Pendukung : T-shirt

Ukuran : 160 x 60 cm

Teknis produksi : Cetak saring atau sablon manual

Material : Cotton combed

IV.3.7 Tote bag



Gambar IV.17: Totebag

Sumber : Data pribadi

Media Pendukung : Totebag

Ukuran : 40 x 30 cm

Teknis produksi : Cetak saring atau sablon manual

Material : Canvas jepang

IV.3.7 Packaging dan tag ucapan terima kasih



Gambar IV.18 : packaging dan ucapan terima kasih

Sumber : Data pribadi

Media Pendukung : packaging dan ucapan terima kasih

Ukuran : 29 x 42 cm dan 10 x 5 cm

Teknis produksi : Digital printing

Material : HVS dan art paper 260 gram