BAB IV
MEDIA DAN TEKNIS PRODUKSI

4.1 Media Utama

Jenis karya sebagai media utama yang akan di produksi. Media yang digunakan dalam buku tentang permainan tradisional ini yaitu dengan mengunakan beberapa proses produksi seperti berikut :

4.1.1 Tahap Sketsa Awal

Sketsa awal adalah proses pencarian bentuk pertama dari visual ilustrasi pada karakter pemain, suasana tempat bermain dan peragaan cara bermain. Sketsa dihasillkan dengan cara manual, Sketsa yang dihasilkan masih belum memiliki pengkomunikasian pesan - pesan dari materi yang akan disampaikan kepada target sasaran.

4.1.2 Tahap Sketsa Akhir

Setelah mendapatkan seketsa awal, tahap selanjutnya adalah pewarnaan dengan cara manual menggunakan cat air dan pensil warna. Kemudian gambar yang sudah di beri warna di *scan* untuk berikutnya dilakukan tahap penggabungan.

4.1.3 Tahap Penggabungan

Tahap selanjutnya adalah penggabungan secara digital sketsa akhir yang telah di *scan*. Pada tahap ini telah didapat ilustrasi yang siap dikombinasikan dengan bahasa verbal yang dilakukan secara digital. Pada langkah ini sofware yang digunakan adalah Photoshop.

4.1.4 Finishing

Setelah mendapatkan tampilan media yang diharapkan, baru dilakukan proses cetak.

4.2 Spesifikasi Hardware dan software yang digunakan :

4.2.1 Hardware

Platform	: Notebook
Prosesor	: AMD Quad Core A8-6410 2GHZ
Harddisk	: 500GB Serial ATA 5400 RPM
Memory	: DDR3 4GB
Layar	: 14" LED
Optical Drive	: DVDRW
VGA	: Microsoft Standar Display Adapter
Port dan slot	: HDMI, 1 Port USB 3.0 + 2 Port USB 2.0, Card Reader 6 in 1
Sistem Operasi	**:** Microsoft Windows 10
Jaringan	: LAN + WIFI
Webcam	: 720p + Microphone
Speaker	: Stereo DOLBY
Mouse	: Logitech

4.2.2 Software

Software yang digunakan pada perancanagan promosi ini adalah sebagai berikut :

- Adobe Photoshop CS6
- Adobe Indesign CS6

4.3 Teknis Produksi Media

a. Buku Panduan Bermain Tradisional

Media utama pada penyampaian informasi ini berupa buku panduan untuk anak sekolah dasar tentang permainan tradisional Jawa Barat.

- Ukuran : 25cm x 20cm
- Teknis : Cetak Offset
- Bahan : Art Paper

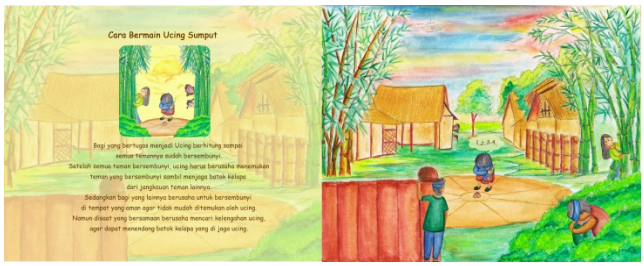


Gambar IV. 1 Cover depan buku

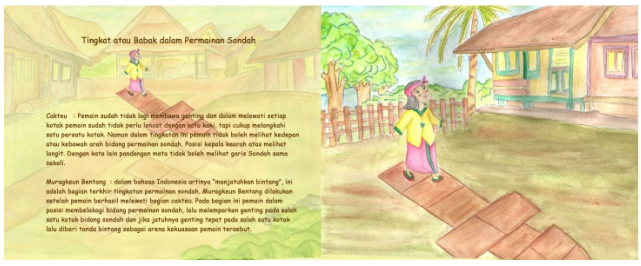
Sumber: dokumen pribadi (2016)

b. Isi Buku Panduan

Tampilan isi buku yang berisi pengenalan karakter dan berlangsungnya permainan.



(a)



(b)

Gambar IV. 2 Isi Buku

Sumber: dokumen pribadi (2016)

4.4 Media Pendukung

a. Poster

Media yang efektif penggunaanya dalam mencapai target. Pemasangan poster yang tepat seperti di madding sekolah dapat membantu menginformasikan telah terbitnya buku panduan bermain tradisional Jawa Barat.

- Ukuran : 29,7cm x 42cm
- Teknis : Cetak Offset
- Bahan : Art Paper



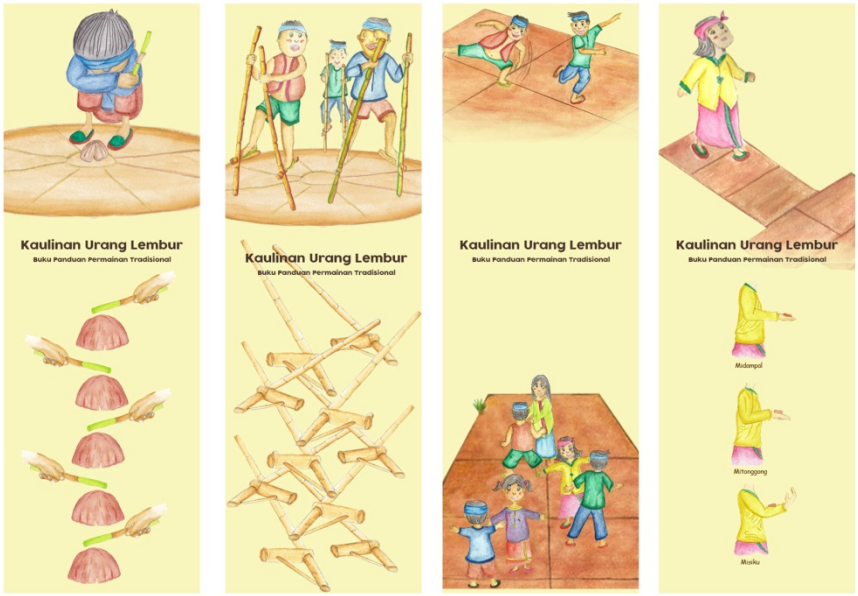
Gambar IV. 3 Poster

Sumber: dokumen pribadi (2016)

b. Pembatas buku

Teknis pembuatannya yaitu di cetak *offset* separasi di kertas *Art paper* 230 gr dan diberi tali di bagian atas sebagai penanda.

- Ukuran : 5cm x 15cm
- Teknis : Cetak Offset
- Bahan : Art Paper



Gambar IV. 4 Pembatas Buku

Sumber: dokumen pribadi (2016)

c. *X-banner*

Penggunaan *X-banner* sebagai media pendukung promosi dalam kegiatan media informasi. Fungsi *X-banner* untuk mempromosikan pesan yang di informasikan.

Deskripsi titik penempatan media Mini *X-banner* :

Penempatan *X-banner* akan ditempatkan di toko-toko buku.

- Ukuran : 60cm x 160cm
- Teknis : Cetak Offset
- Bahan : German



Gambar IV. 5 *X-Banner*

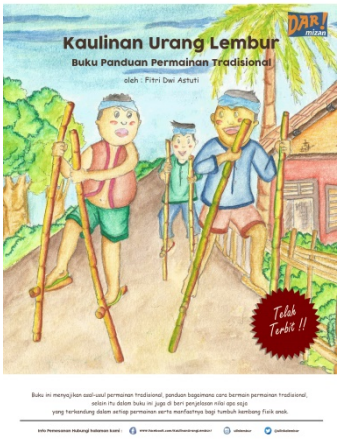
Sumber: dokumen pribadi (2016)

d. Flayer

Penggunaan *Flyer* sebagai media pendukung promosi dalam kegiatan media informasi. Fungsi *flyer* untuk mempromosikan pesan yang di informasikan dengan cara dibagikan dan disebarkan .

Deskripsi titik penempatan media *flyer : Flyer* akan ditempatkan di sekolah-sekolah dasar, di pusat keramaian dan toko buku.

- Ukuran : 14,8cm x 21cm
- Teknis : Cetak Offset
- Bahan : Art Paper



Gambar IV. 6 Flyer

Sumber: dokumen pribadi (2016)

e. Gimmick

1) Stiker

Stiker dapat dijadikan sebagai media pengingat, dan media ini bisa ditempel dimana pun.

- Ukuran : 5cm x 10cm
- Teknis : Cetak Offset
- Bahan : Vinil



Gambar IV. 7 Gambar Tempel (*Stiker*)

Sumber: dokumen pribadi (2016)

2) Baju Kaos

Baju ini di buat karena media pendukung ini, selain dapat menjadi media promosi, dapat juga digunakan anak dan membuat anak selalu mengingat buku tersebut.

- Ukuran : *All Size*
- Teknis : Cetak Offset
- Bahan : *Cotton Combed* 30s



Gambar IV. 8 Baju Kaos

Sumber: dokumen pribadi (2016)

3) Gantungan kunci

Media pendukung ini sebagai media pengingat, yang dapat dijangkau oleh *audience*. Media ini bisa dibawa anak kemana saja dengan cara digantungkan di tas sekolah anak.

- Ukuran : Diameter 5,8cm
- Teknis : Cetak Offset
- Bahan : Plastik



Gambar IV. 9 Gantungan Kunci

Sumber: dokumen pribadi (2016)

4) Tas Jinjing (*Totebag*)

- Ukuran : 25cm x 20cm
- Teknis : Cetak Offset
- Bahan : Canvas



Gambar IV. 10 Tas Jinjing Kanvas (*Totebag)*

Sumber: dokumen pribadi (2016)

5) Tumbler (Tempat Minum)

- Ukuran : Tinggi : 19 cm
  Diameter Atas : 8,5 cm
  Diameter Bawah: 6 cm
- Teknis : Cetak Offset
- Bahan : Plastik



Gambar IV. 11 Tempt minum *(Tumbler)*

Sumber: dokumen pribadi (2016)

6) Jam Beker

- Ukuran : Diameter 5cm
- Teknis : Cetak Offset
- Bahan : Plastik



Gambar IV. 12 Jam Beker

Sumber: dokumen pribadi (2016)