BAB IV

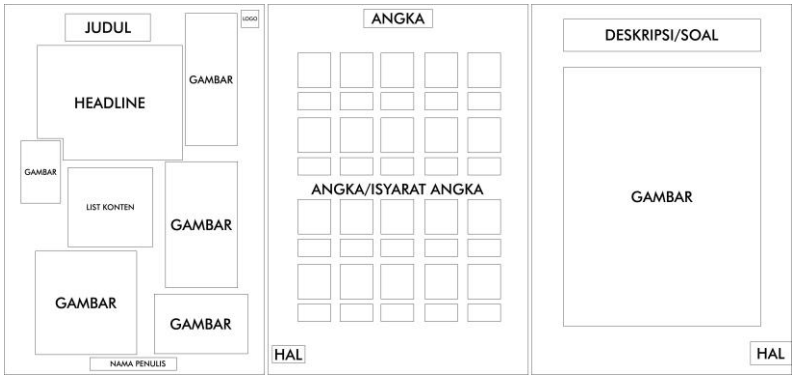
TEKNIS PRODUKSI DAN APLIKASI MEDIA

IV.1 Teknis Produksi

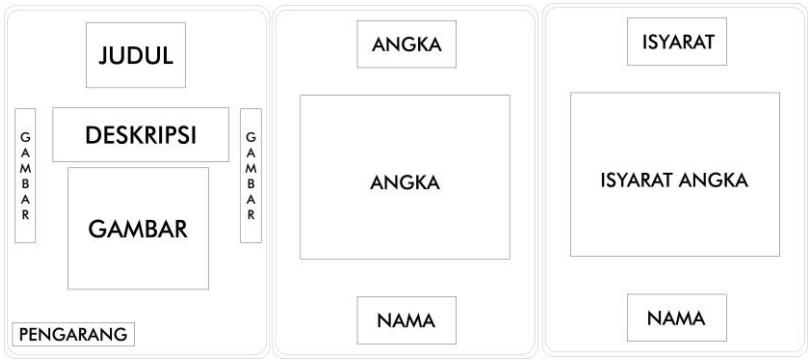
Dalam pembuatan media pembelajaran tentang buku dan kartu peraga matematika melalui beberapa tahap dalam pengerjaannya, mulai dari, sketsa, *layout*, sampai media akhir. Dalam perancangan media utama menggunakan aplikasi *software* desain yaitu *Corel Draw X7* sebagai berikut:

A. Sketsa Buku

Sketsa tampilan buku dan kartu peraga yang mengacu kepada konsep yang sudah ditentukan. Pada tahap ini ukuran bentuk objek dan jarak antar objek harus sesuai, agar pada tahap rancangan visual dapat dikerjakan dengan baik.



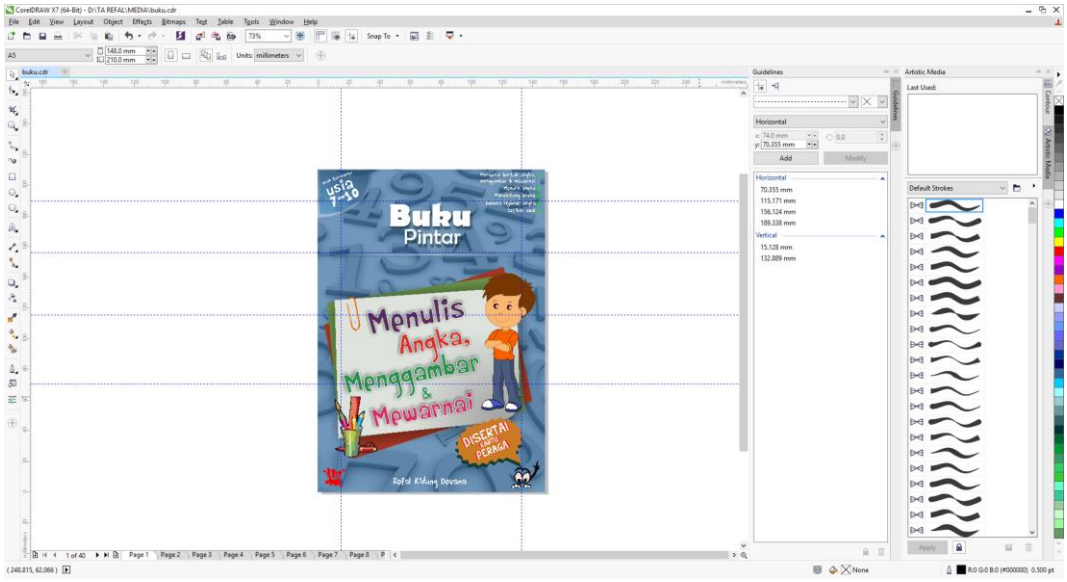
Gambar IV.1 Sketsa Buku Pintar
Sumber: Data pribadi (2016)



Gambar IV.2 Sketsa Kartu Peraga
Sumber: Data pribadi (2016)

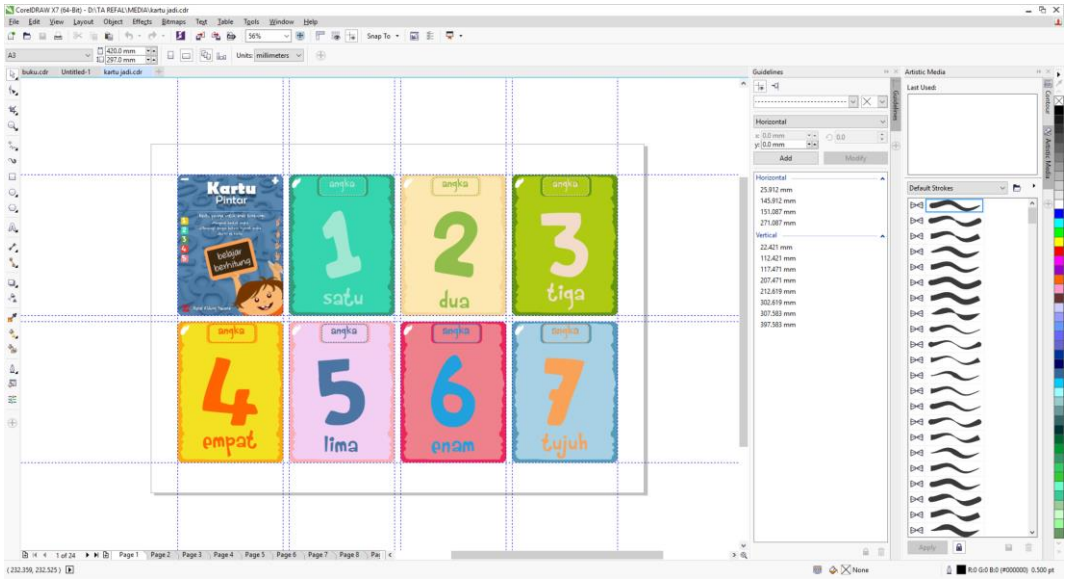
B. Perancangan Visual

Dalam tahap ini perancangan dilakukan dengan menggunakan *software Corel Draw X7* yang mengacu pada sketsa yang telah dibuat.



Gambar IV.3 Perancangan Buku
Sumber: Data pribadi (2016)

Setelah selesai pada perancangan buku, kemudian dilanjutkan ke pembuatan kartu peraga dengan menggunakan *software Corel Draw X7*.



Gambar IV.4 Perancangan Kartu Peraga
Sumber: Data pribadi (2016)

C. Printing Buku dan Kartu Peraga

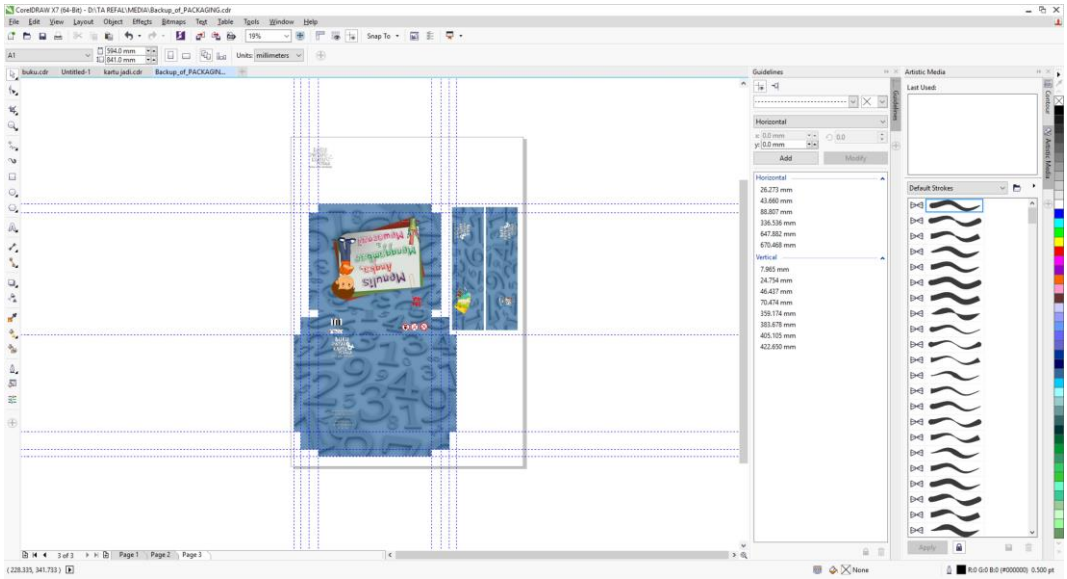
Proses selanjutnya adalah *Printing*, yaitu proses dimana buku dan kartu peraga tersebut dicetak sebelum dapat digunakan.



Gambar IV.5 *Printing* Buku dan Kartu Peraga
Sumber: *http://www.epson.com/* (2016)

D. Packaging Buku dan Kartu Peraga

Tahap selanjutnya adalah proses pembuatan *packaging* untuk mengemas buku pintar dan kartu peraga agar terlihat lebih menarik.



Gambar IV.6 Proses Pembuatan *Packaging*
Sumber: Data pribadi (2016)

IV.2 Aplikasi Media

Media utama buku pintar dengan ukuran 148x210mm dan kartu peraga berukuran 90x120mm menggunakan kekuatan visual, penekanan pada media pembelajaran ini adalah buku pintar dan kartu peraga dengan visual yang menggambarkan ilustrasi anak melukis dan belajar diantaranya gambar, angka, dan teks dilakukan pendekatan terhadap warna yang ceria, menggunakan ilustrasi gambar pada jumlah angka dan sebaliknya, serta latihan-latihan soal yang memiliki tingkat kesulitan bertahap sekaligus mewarnainya yang diharapkan dapat memberikan informasi yang akurat terhadap audiens.



Gambar IV.7 Aplikasi Media
Sumber: Data pribadi (2016)

IV.2.1 Aplikasi Media Pendukung

Dalam pembuatan media pembelajaran buku pintar dan kartu peraga melalui beberapa tahap dalam pengerjaannya, mulai dari sketsa sampai dengan proses akhir. Kemudian dibantu media-media pendukung untuk mengoptimalkan dalam memperkenalkan buku pintar dan kartu peraga, diantaranya:

- Poster
- *Facebook*
- *Twitter*

- Media Poster



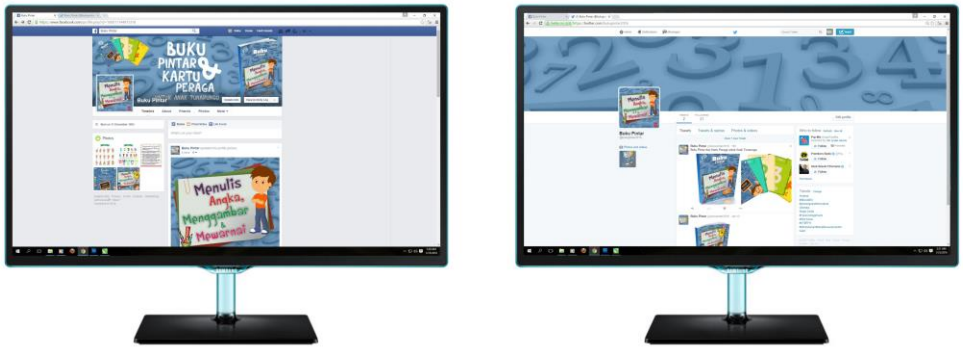


(a) (b)

Gambar IV.8 (a) Media Poster (b) Penempatan Media Poster
Sumber: (a) Data pribadi (2016)
(b) *www.sekolahtiarakasih.sch.id* (Januari 2016)

- Ukuran: A3 (297x420mm)
- Bahan : *Art Papper*
- Teknis : *Print Digital*
- Format : *Portrait*

- Media *Facebook & Twitter*



Gambar IV.9 Media *Facebook & Twitter*
Sumber: Data pribadi (2016)