BAB IV
TEKNIS PRODUKSI MEDIA

4.1 Cergam Papertole

4.1.1 Media

Pada Media utama Cergam Informasi dinosaurus ini, digunakan pada kertas ukuran custom, yaitu 23 cm x 23 cm. Media papertole membutuhkan ketahanan rancangan kertas ditunjang dari panjang dan lebarnya yang sama ukuranya. Jenis kertas yang digunakan adalah jenis Artpaper 230 gram yang cukup tebal dalam menopang layer-layer pada papertole.

4.1.2 Teknis Produksi Media

Teknis pengerjaan media utama cergam informasi papertole ini menggunakan penggambaran secara manual pada awalnya. Dalam pengerjaanya menggunakan media kertas A4 70 gram dan pencil mekanik 0.5 mm.

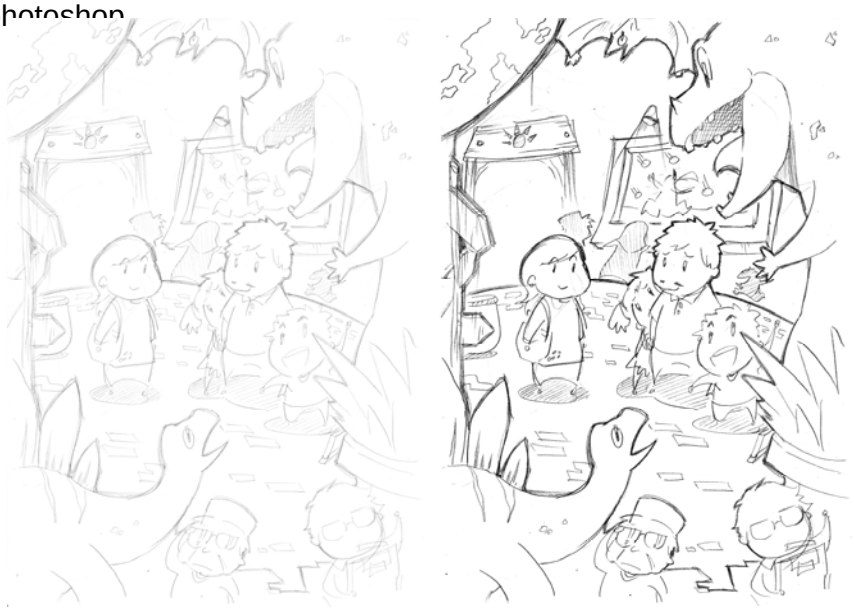


Gambar 24. Sketsa manual

Setelah sketsa manual selesai dikerjakan, proses selanjutnya adalah memindai dengan alat pemindai, karena selanjutnya akan diberi warna dengan media digital. Software

yang digunakan dalam melakukan editing dan mewarnai sketsa menggunakan aplikasi software Photoshop 7. photoshop 7 mempunyai tampilan dan fungsi standar dalam proses mewarnai yang cukup umum dalam mengerjakan grafik secara digital.

Setelah dimasukan kedalam Komputer, hasil gambar kemudian dibersihkan dan dirapihkan. Garis-garis dinaikan dengan menggunakan fungsi brightness and contrast pada photoshop.



Gambar 25. perbandingan sketsa manual dan hasil editing photoshop

Setelah sketsa selesai tahap editing, barulah tahap berikutnya dilakukan pewarnaan secara menyeluruh menggunakan software photoshop. Teknis pewarnaan digital media ini menggunakan hardware tambahan yaitu Wacom seri intuos, hal ini diperlukan agar warna yang dihasilkan menjadi lebih bisa lebih terasa tebal tipisnya.

Pewarnaan yang dihasilkan lebih halus dalam gradasi warna sehingga secara sekilas pewarnaannya dapat menyerupai manual. Mode warna yang digunakan adalah RGB,

karena pengerjaanya dilakukan didalam komputer sehingga warna yang dihasilkanpun akan menyesuaikan dengan kalibrasi pada monitor.



Gambar 26. Hasil pewarnaan digital

Selanjutnya adalah memisahkan satu gambar yang telah selesai menjadi tiga gambar untuk membuat tiga lapisan yang akan dijadikan papertole pada waktu dicetak.

Gambar yang ada diseleksi dan dipilih dengan urutan dasar, tengan, dan atas. Penggolongan itu perlu untuk mengetahui posisi gambar ketika dicetak nanti. Setiap lapisan akan dipotong mengikuti lekukan batas antara lapisan, sehingga lapisan dibawahnya akan terlihat jelas dan begitu seterusnya.







Gambar 27. pemisahal layer tengah, atas dan bawah

Setelah jelas pemishanya, maka selanjutnya setiap lapisan dimasukan tambahan kuncian untuk penyatuan ketika diproduksi dan dijadikan *papertole* nanti. Tiap lapisan mempunyai kuncian yang berbeda karena itu semua tergantung dari posisi lapisanya.

Dalam memotong tiap lapisan digunakan pemotong khusus berupa cutter yang menyerupai pensil. Karena dengan alat ini dapat menjangkau sudut-sudut yang sulit dijangkau dengan cutter biasa. Cutter ini juga mempunyai mata pisau yang bermacam-macam agar dapat disesuaikan dengan jenis potongan yang diinginkan.

Untuk lapisan dasar kuncianya disatukan dengan halaman teks, karena nantinya lapisan paling atas akan ditempel di bagian halaman teks sehingga ketika dibuka akan melipat.



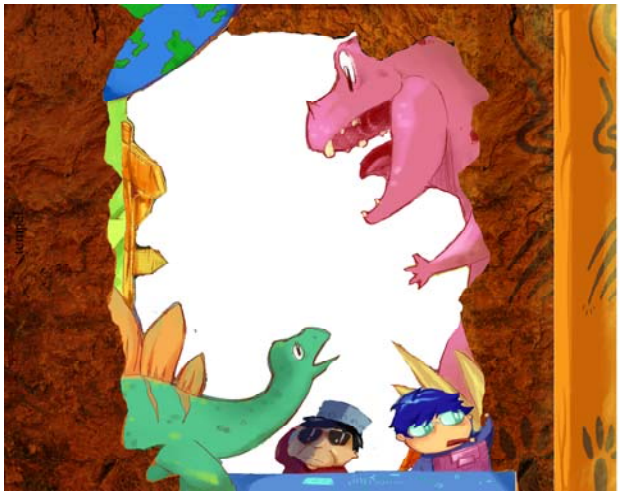
Gambar 28. penempatan lapisan dasar

Untuk kuncian tengah, ditambahkan bagian untuk menyangga lapisan ini. Di kanan dua buah dan di kiri dua buah dan diberi sedikit tambahan *frame* untuk sekitarnya sehingga lapisan ini akan kuat ketika terangkat.



Gambar 29. penambahan kunci lapisan tengah

Nantinya, lapisan tengah ini akan menempel di ujung lapisan paling atas sehingga apabila lembaran dibuka maka lapisan tengah ini akan ikut terangkat besama lapisan paling atas.



Gambar 30. lapisan atas

Berikut adalah penambahan frame pada lapisan paling atas. Hal ini diperlukan agar lapisan ini dapat menjangkau halaman dasar pada teks dan memperkokoh frame secara keseluruhan. Nantinya, lapisan inilah yang akan terangkat dan menimbulkan dimensi kedalaman pada peptole. Karena lapisan inilah lapisan tengah dapat terangkat karena terekat langsung pada kuncianya.

Setelah semua lapisan telah selesai, maka saat menyatukannya menjadi tahap yang terakhir. Untuk membuat satu halaman utuh papertole. Tiap halaman papertole harus menempel satu sama lain sehingga menjadi satu halaman yang terekat.

Untuk penjilidannya digunakan jilid hardcover, agar kokoh dan dapat menjadi pemberat untuk menjepit tiap halaman di dalamnya.



Gambar 31. Bentuk jadi cergam papertole



Gambar 32. Bentuk ketika dibuka

Hasil jadi Cerita bergambar papertole informasi dinosaurus ini akan dapat menampilkan gambar dua dimensi seolah olah seperti tiga dimensi.

4.2 Media Promosi

4.2.1 Poster

4.2.1.1 Media

Untuk media promosi cergam papertole ini, digunakan poster sebagai media informasi telah

terbitnya cergam ini. Layout poster dibuat agar lebih fokus pada judul dan objek dinosaurus di tengah agar dapat menarik rasa penasaran. Dan juga dua karakter utama yang sedang mengintip agar dapat menarik perhatian dan membangun karakter yang akan muncul pada cergam.

Media promosi ini memang ditujukan untuk orang tua yang akan membelikan anaknya produk cergam ini, karena itu digunakan lay out yang lebih simple namun tetap jelas.

4.2.1.2 Teknis Produksi

Mode pewarnaan yang digunakan adalah RGB, karena dalam pengerjaanya menggunakan cara digital. Ukuran poster yang digunakan adalah A2 (42 cm x 59,4) di kertas berjenis artpaper. Karena mempunyai kualitas yang tidak gampang kotor dan kualitas warnanya terjaga.

4.2.2 Mini X banner

4.2.2.1 Media

Mini x banner digunakan sebagai media promosi yang ditempatkan pada meja-meja kasir atau stand-stand toko buku untuk menjelaskan produk cergam ini.

Agar dapat menarik perhatian, dalam banner ini ditempatkan sekilas gambar yang penuh yang dapat menjadikan gambaran isi dalam buku cergam ini.

4.2.2.2 Teknis Produksi

Ukuran mini x banner ini 30 cm x 40 cm. sebuah ukuran standar untuk mini banner.



Gambar 33. mini x banner

4.2.3 Iklan Majalah

4.2.3.1 Media

Promosi pada media juga diperlukan untuk mendukung penyebaran informasi tentang cergam ini. Dengan segmentasi anak-anak. Maka promosi yang diakan dilakukan adalah memasang iklan pada majalah anak.

4.3 Media Penunjang

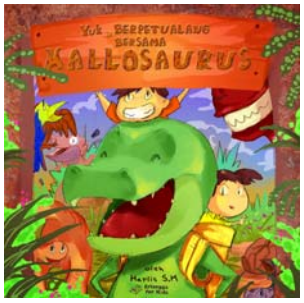
4.3.1 Stiker

4.3.1.1 Media

Disini stiker berfungsi sebagai media pengingat yang fleksibel dan praktis untuk ditempelkan dimana saja. Pada tiap pembelian media utama maka akan mendapatkan lima stiker sebagai bonus.

4.3.1.2 Teknis Produksi

Stiker mempunyai desain hampir sama dengan cover cerita bergambar agar lebih mengingatkan pada produk media utama.



Gambar 34. Stiker

4.3.2 Pembatas Buku

4.3.2.1 Media

Sebagai media pengingat, pembatas buku dapat digunakan untuk keperluan menandai halaman buku yang sedang dibaca untuk dibuka kembali lain waktu. Media ini dapat digunakan oleh orang tua maupun anak. Sehingga menjangkau semua lapisan.

Dengan desain karakter utama yang mempunyai sudut kemiringan berlawanan, sehingga apapun posisinya ketika digunakan tidak akan berpengaruh.

4.3.2.2 Teknis Produksi

Pembatas buku ini mempunyai ukuran 4cm x 20cm. sehingga dapat menjangkau batas buku sebagai penanda.



Gambar 35. pembatas buku

4.3.3 Game Puzzle

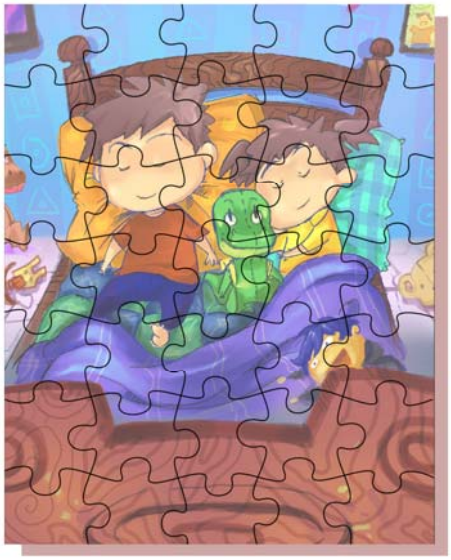
4.3.3.1 Media

Untuk melengkapi cergam informasi ini, maka dibutuhkan sebuah media yang interaktif sehingga dapat pula mengasah pola pikir anak dalam menjalankan permainan.

Sebuah permainan puzzle dapat menjadi permainan yang menarik bagi anak, karena simpel dan sederhana. Mudah dimainkan dan menyenangkan.

4.3.3.2 Teknis produksi

Puzzle ini dibuat dengan cara mencetak gambar yang telah disiapkan dengan menggunakan kertas puzzle. Kertas ini telas mempunyai potongan-potongan yang siap pisah, sehingga dapat langsung dimainkan.



Gambar 36. puzzle

4.3.4 Alat Ukur Tinggi Badan

4.3.4.1 Media

Alat ukur tinggi badan merupakan media pendukung untuk membantu anak dalam mengetahui perkembangan dalam pengukuran tinggi badan. Hal ini diperlukan agar anak dapat memantau tinggi mereka, sehingga orang tuapun dapat memantau tinggi badan anak mereka.

4.3.4.2 Alat Produksi

Dengan ukuran 30 cm x 125 cm dan diprint dikertas albatross sehingga permukaannya tetap licin dan kuat.



Gambar 37. alat ukur tinggi badan