BAB IV
TEKNIS PRODUKSI MEDIA

IV.1. Teknis Media

Media yang digunakan dalam buku tentang permainan tradisional ini yaitu dengan mengunakan beberapa proses produksi seperti berikut;

a. Tahap Sketsa Awal

Sketsa awal adalah proses pencarian bentuk pertama dari visualilustrasi pada *cover* buku. Sketsa dihasillkan dengan cara manual, sketsa yang dihasilkan masih belum memiliki pengkomunikasian pesan-pesan dari materi yang akan disampaikan kepada target sasaran.



Gambar IV.1. Sketsa awal.

b. Tahap Sketsa Akhir

Setelah mendapatkan sketsa awal, tahap selanjutnya adalah pengolahan secara digital menggunakan *software* Adobe Ilustrator. Pada tahap sketsa akhir ini adalah penggabungan beberapa sketsa awal dan telah memiliki pesan yang sudah dapat ditampilkan dari sebuah sketsa. Pada tahap inipula dilakukan tahap pewarnaan yang digabung menggunakan visual fotografi yang diedit terlebih dahulu menggunakan *software* Adobe Photoshop.



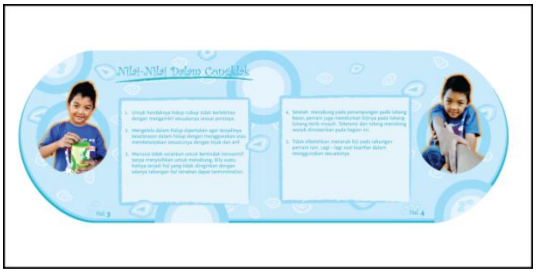
Gambar IV.2 Sketsa akhir dan pewarnaan..

c. Tahap Penggabungan

Tahap selanjutnya adalah penggabungan kembali secara digital sketsa akhir yang telah diwarnai. Pada tahap ini telah didapat ilustrasi yang siap dikombinasikan dengan bahasa verbal yang dilakukan secara digital. Pada langkah ini *software* yang digunakan adalah Adobe Photoshop dan Adobe Ilustrator.



Gambar IV.3 Hasil Akhir *cover dan back cover* buku



Gambar IV.4 Hasil akhir isi buku

d. *Finishing*

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

IV.2. Media Utama

IV.2.1. Buku Permainan Tradisional Congklak



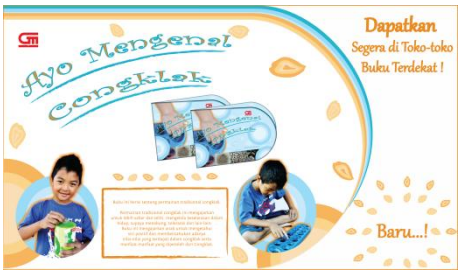
Gambar IV.5 Buku

Media utama yang digunakan adalah buku. Buku adalah media yang efektif untuk menyampaikan pesan terhadap segmentasi. Buku dapat dengan lengkap dan dipahami oleh setiap pembacanya. Bentuk buku ini membentuk setengah bagian seperti congklak sehingga saat dibuka halaman isinya membentuk seperti congklak. Pada tampilan buku tentang congklak ini menampilkan visual congklak dan tangan sebagai ilustrasi bahwa dalam congklak memiliki sisi positifnya yang sangat baik.

Untuk merancang tampilan grafis buku ini menggunakan *software* Adobe Photoshop dan Adobe Ilustrator. Pada bagian *cover* bahan yang digunakan yaitu art paper 240 gram dan isi art paper 150 gram serta dengan teknik cetak separasi. Dengan ukuran 27 cm x 19 cm merupakan ukuran standar untuk buku anak ini diharapkan anak-akan lebih efektif untuk bisa dibawa-bawa.

IV.2. Media Pendukung

IV.2.1. Flyer



Gambar IV.6 Flyer

Flyer adalah alat yang berfungsi sebagai media promosi untuk menarik perhatian target segmentasi. Pada tampilan flyer ini dipadukan dengan foto figur yang merupakan bahasa gambar dari konsep kearifan lokal congklak dan manfaat congklak serta konten yang memberiahukan bahwa adanya buku terbaru ini yang telah diterbitkan. Penyebaran flyer akan dilakukan ke sekolah-sekolah atau tempat-tempat belajar anak-anak. Flyer dibuat bertujuan untuk memudahkan penyampaian promosi buku tentang permainan tradisional congklak.

Untuk merancang tampilan grafis flyer menggunakan *software* Adobe Photoshop CS3 dan Adobe Ilustrator CS3. Teknis produksi adalah cetak separasi diatas kertas art paper 260 gram dengan format kertas *landscape* 14 cm x 24 cm.

IV.2.2. Poster



Gambar IV.7 Poster

Pada tampilan poster ini juga terdapat foto figur yang merupakan bahasa gambardari konsep kearifan lokal dan manfaat congklak serta konten yang memberiahukan bahwa adanya buku terbaru ini yang akan diterbitkan. Poster ini dicetak diatas ketas berukuran A2 (59,4 cmx 42 cm), ditempel di toko-toko buku dimana telah tersedia tempat khusus untuk penempelan poster. Poster ini ditempel di toko-toko buku dengan maksud agar pengunjung mengetahui bahwa buku tentang permainan tradisional congklak ini telah terbit dan dijual dipasaran.

Poster ini ditempel pada saat buku telah diterbitkan dan dipasarkan. Untuk merancang tampilan grafis poster menggunakan software Adobe Photoshop CS3 dan Adobe Ilustrator CS3. Teknis produksi yang digunakan adalah cetak separasi memakai kertas *glossy* dilaminasi dengan format ukuran 56 cm x 40 cm.

IV.2.3. X-*Banner*



Gambar IV.8 X-*Banner*

Pada tampilan X-*Banner* ini terdapat gambar dari buku tentang congklak. X-*Banner* adalah media promosi yang dapat menyampaikan pesan tentang buku permainan tradisional ini. X-*Banner* akan diletakan di toko-toko buku pada saat buku telah diterbitkan dan dipasarkan. Media ini diletakan dengan cara diberi stand X untuk penyangga banner pada saat dipasang disebelah stand buku yang telah disiapkan di toko-toko buku. Untuk merancang tampilan grafis poster menggunakan software Adobe Photoshop CS3 dan Adobe Ilustrator CS3. Teknis produksi yaitu cetak *indoor printing* dengan bahan *syntetic* 170 gr dan dilaminasi.

IV.2.4. *Flag Chain*



Gambar IV.9 *Flag Chain*

Flag Chain menurut kamus bahasa inggris adalah rantai bendera. *Flag Chain* disini berfungsi sebagai media promosi untuk

menarik perhatian target audiens pada saat buku telah diterbitkan dan dipasarkan, media ini diletakkan dengan cara digantung dilangit-langit toko buku mengingat banyaknya tanda yang biasa digantung untuk menununjukkan pemberitahuan adanya buku baru yang telah terbit. Untuk merancang tampilan grafis poster menggunakan *software* Adobe Photoshop CS3 dan Adobe Ilustrator CS3. Teknis produksi dengan format 19 cm x 25 cm dan mencetak dengan *indoor printing* serta bahan yang dipakai yaitu kertas Art paper 150 gram dan dilaminasi *glossy*.

IV.2.5. *Merchandise* (media gimmick).

a. Pin



Gambar IV.10. Pin

Pin dipilih menjadi salah satu *merchandise* karena khalayak sasaran gemar memasang pin, baik pada tas ransel, jaket, atau apapun yang bisa dipasangkan pin. Tampilan grafis pada mug dirancang menggunakan *software* Adobe Photoshop CS3 dan Adobe Illustrator CS3. Teknis produksi yang digunakan dalam pembuatan pin adalah cetak dengan kertas *glossy* dan dilaminasi, ukuran pin 5,8 cm x 5,8 cm.

b. Stiker



Gambar IV.11 Stiker

Stiker dipilih menjadi salah satu *merchandise* karena khalayak sasaran gemar menempelkan stiker, baik pada pintu, meja, laptop, atau apa pun yang bisa ditempelkan stiker. Tampilan grafis pada stiker dirancang menggunakan *software* Adobe Photoshop CS3 dan Adobe Illustrator CS3. Teknis produksi yang digunakan adalah cetak digital diatas kertas stiker *chromo* dengan ukuran kertas 7,5 cm x 10 cm.

IV.3. Spesifikasi *Hardware* dan *Software* yang digunakan :

a. *Hardware*

Model/Tipe : Notebook Toshiba Satellite L635
Proccesor : Intel(R)Core(TM) i3 CPU M370 @2.40GHz
Hardisk : Toshiba MK3265GSX 320GB
Memory : 2048MB RAM (1,87 GB usable)
Graphic card : Intel(R) HD Graphics
DVD room : DVD RW
Monitor : Generic PnP Monitor 13 inc
Mouse : Synaptics PS2 TouchPad/HID-compliant Bmax optic
Keyboard : Standart Ps 2
Speaker : Simbadda CST6800N

b. *Software*

Software yang digunakan pada perancanagan promosi ini adalah sebagai berikut;

- Windows 7 Home Premium
- Adobe Illustrator CS3
- Adobe Photoshop CS3.