BAB IV

MEDIA DAN TEKNIS PRODUKSI

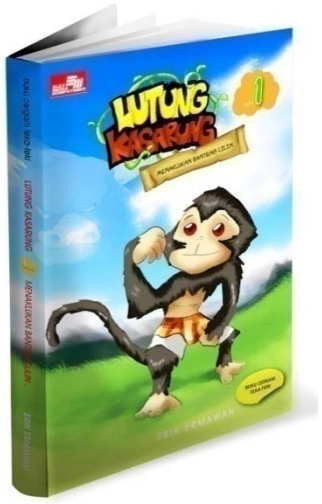
4.1 Media

Aplikasi media yang digunakan adalah dengan menggunakan media buku cerita bergambar yang melalui beberapa tahapan proses, yaitu tahapan sketsa, pindai, pewarnaan, penyelesaian.

4.1.1 Media Utama

Aplikasi media utama yang akan ditampilkan yaitu buku cerita bergambar teka-teki.

- Cover Buku Cerita Bergambar



Gambar IV.1 Cover Media Utama

Media : Buku Cerita Bergambar Teka-Teki

Ukuran : 20,5 cm x 29 cm

Material : Art Paper 260 gsm

Teknis Produksi : Cetak Offset

Pada cover bagian depan terdapat judul buku bertuliskan Lutung Kasarung dengan seri “Menaklukkan Banteng Lilin” yang merupakan buku pertama dari cerita bergambar Lutung Kasarung ini.



Gambar IV.2 Bagian Cover Depan Media Utama 1

Pada bagian bawah cover depan terdapat informasi jenis buku, yaitu buku cerita bergambar teka-teki.



Gambar IV.3 Bagian Cover Depan Media Utama 2

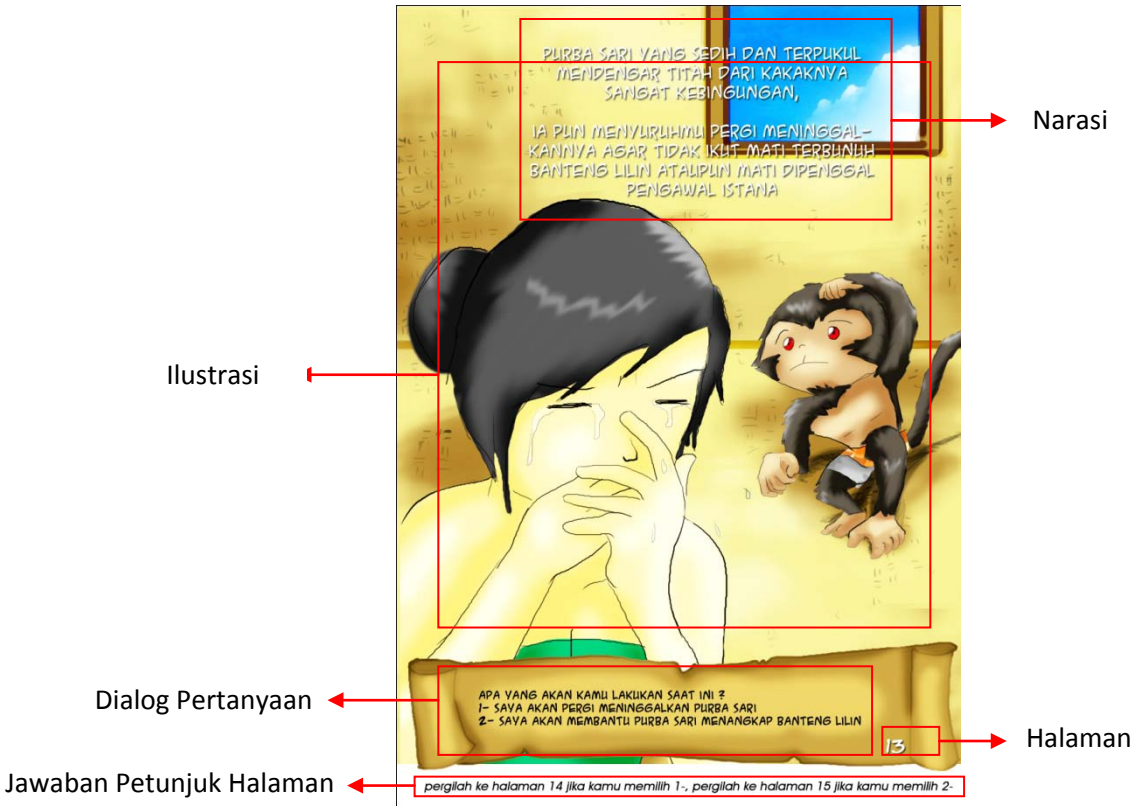
- Isi Buku Cerita Bergambar



Gambar IV.4 Isi Media Utama

Media	: Buku Cerita bergambar Teka-Teki
Ukuran	: 20,5 cm x 14,5 cm
Material	: Art Paper 150 gsm
Jumlah Halaman	: 28 Halaman
Teknis Produksi	: Cetak Offset

Terdapat beberapa bagian dalam isi buku cerita bergambar Lutung Kasarung ini, diantaranya adalah:



Gambar IV.5 Bagian-bagian Isi Media Utama

- Narasi dalam buku cerita bergambar Lutung Kasarung ini menggunakan huruf A.C.M.E Secret Agent dengan besaran huruf 12 pt, berwarna putih dengan efek bayangan serta

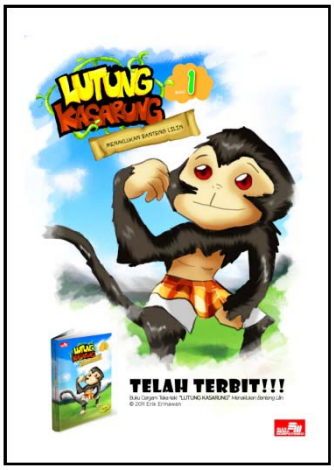
menggunakan bahasa Indonesia sehari-hari agar mudah dipahami oleh para pembaca.

- Ilustrasi dalam buku cerita bergambar ini dibuat dengan *full color* agar menarik bagi anak-anak melihat isi tiap halaman buku cerita bergambar ini.
- Dialog pertanyaan merupakan bagian pertanyaan serta pilihan jawaban yang akan dipilih dari situasi yang dihadapi dalam cerita tiap halaman.
- Nomor Halaman sebagai informasi halaman yang sedang dibaca.
- Jawaban petunjuk halaman dalam buku cerita bergambar ini terdapat di bagian bawah halaman dengan jenis huruf AvantGarde Bk Bt sebesar 9 pt berwarna hitam dan *background* putih, bagian ini merupakan bagian penting dalam halaman karena bagian ini merupakan informasi yang dapat menentukan jalan cerita yang telah dipilih.

4.1.2 Media Pendukung

Media pendukung yang digunakan untuk menginformasikan perancangan buku cerita bergambar teka-teki Lutung Kasarung ini antara lain:

- **Poster**



Gambar IV.6 Poster

Media	: Poster
Ukuran	: 42 cm x 29,7 cm
Material	: Art Paper 150 gsm
Teknis Produksi	: Cetak Offset

Poster merupakan media informasi yang memuat gambar dan huruf di atas kertas berukuran besar. Pengaplikasian poster ini dapat ditempel baik pada dinding, majalah dinding sekolah, ataupun di tempat-tempat umum. Untuk memberikan informasi kepada target tentang buku cerga Lutung Kasarung.

- **Mini X Banner**



Gambar IV.7 Mini X Banner

Media	: Mini X Banner
Ukuran	: 24 cm x 40 cm
Teknis Produksi	: Digital Printing

Mini X-Banner ini digunakan sebagai informasi tentang buku cerita bergambar Lutung Kasarung, pengaplikasian mini x-banner ini dapat ditempatkan di stand atau meja tempat dimana buku cerita bergambar ini disimpan.

- Iklan buku



Gambar IV.8 Iklan Buku

Media : Iklan Buku

Ukuran : 11 cm x 17 cm

Teknis Produksi : Cetak Offset

Iklan buku ini ditempatkan dihalaman belakang buku lain untuk menginformasikan adanya buku cerita bergambar Lutung Kasarung.

- *Sign System*



Gambar IV.9 *Sign System*

Sign System ini ditempatkan di rak buku cerita, sebagai petunjuk informasi tempat buku cerita bergambar Lutung Kasarung berada.

4.1.3 Merchandise

Merchandise yang dibuat dalam perancangan buku cerita bergambar ini adalah:

- Jadwal Pelajaran Sekolah



Gambar IV.10 Jadwal Pelajaran

Media : Jadwal pelajaran

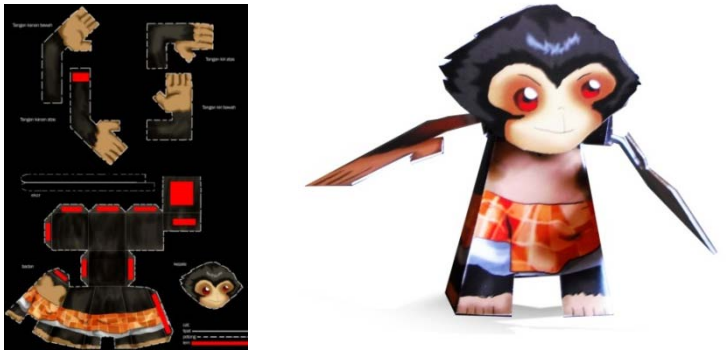
Ukuran : 16 cm x 15 cm

- Stiker



Gambar IV.11 Stiker

- **Paper Toy**



Gambar IV.12 Paper toy

Pemilihan merchandise ini karena target utama dari perancangan buku cerita bergambar ini adalah anak-anak usia sekolah 10-12 tahun, (kelas 4-6 SD). Merchandise ini bisa didapat dalam buku cerita bergambar sebagai hadiah.

4.2. Teknis Produksi

4.2.1 . Sketsa

Pada pembuatan sketsa, pertama-tama penulis mencari beberapa referensi visual untuk membuat karakter yang kemudian di sederhanakan menjadi gaya ilustrasi kartun.



Sumber http://bujanggamanik.files.wordpress.com/2008/04/lutung_200.jpg (05 April 2011, 10:35:48)

Gambar IV.13 Referensi Visual Karakter

Dengan bertumpu pada referensi visual penulis kemudian membuat sketsa sesuai dengan gaya ilustrasi kartun yang ditampilkan.



Gambar IV.14 Sketsa Karakter Lutung Kasarung

4.2.2. Pemindaian

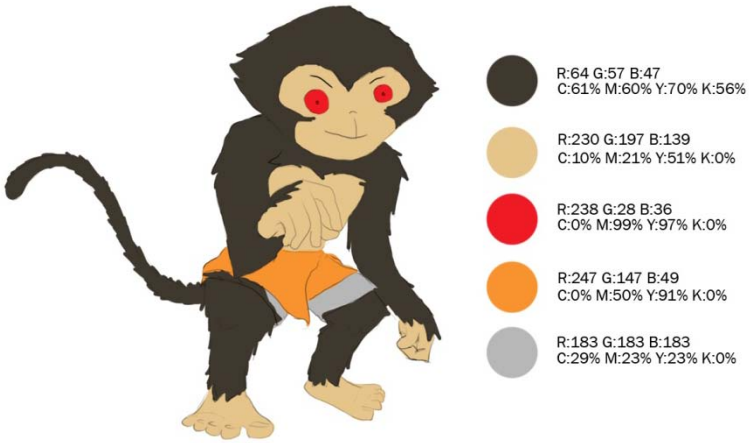
Sketsa yang telah dibuat kemudian di pindai kedalam komputer untuk dilakukan proses digital dalam *Adobe photoshop*.



Gambar IV.15 Pemindaian Karakter Lutung Kasarung

4.2.3 Pewarnaan

Gambar yang telah melalui proses pemindaian kemudian diberi warna dengan *software Adobe Photosop*.



Gambar IV.16 Pewarnaan Karakter Lutung Kasarung

4.2.4 Penyelesaian

Gambar yang telah melalui proses pewarnaan selanjutnya diberi detail untuk memunculkan dimensi karakter yang telah dibuat. Proses penyelesaian dilakukan dengan menggunakan *software Adobe Photoshop.*



Gambar IV.17 Penyelesaian Karakter Lutung Kasarung