BAB IV
MEDIA DAN TEKNIS PRODUKSI

IV.1 Media Utama

IV.1.1 Proses Perancangan Buku Bergambar

Proses dimulai dengan pembuatan dan pengembangan *storyline* atau konsep isi dan informasi yang akan disampaikan di dalam buku bergambar. Setelah itu dilakukan pencarian data-data yang berhubungan dan mendukung isi buku. Proses selanjutnya adalah pembuatan sketsa visual atau ilustrasi dengan menggunakan pensil. Sketsa dibuat di atas kertas *concorde* berukuran 20x20 cm dalam bentuk yang sama persis seperti yang akan ditampilkan pada buku. Setelah semua sketsa selesai, selanjutnya adalah proses pewarnaan dengan menggunakan media cat air.

Proses setelah pewarnaan adalah proses *scanning* atau proses memindahkan sketsa manual menjadi sketsa digital dengan menggunaan media *scanner*. Setelah semua sketsa manual dipindahkan menjadi data *digital*, selanjutnya setsa-sketsa tersebut memasuki proses *edit* menggunakan *software Adobe Photoshop*. Proses *editing* meliputi pengaturan gelap terang sketsa, kontras, dan warna. Setelah *proses tersebut selesai, sketsa disimpan dalam format JPEG dan dilakukan proses editing* kembali dengan menggunakan *software Adobe Indesign*. Proses dengan *Adobe Indesign* ini meliputi pengaturan tata letak *(layout)* dan penambahan tipografi atau tulisan.

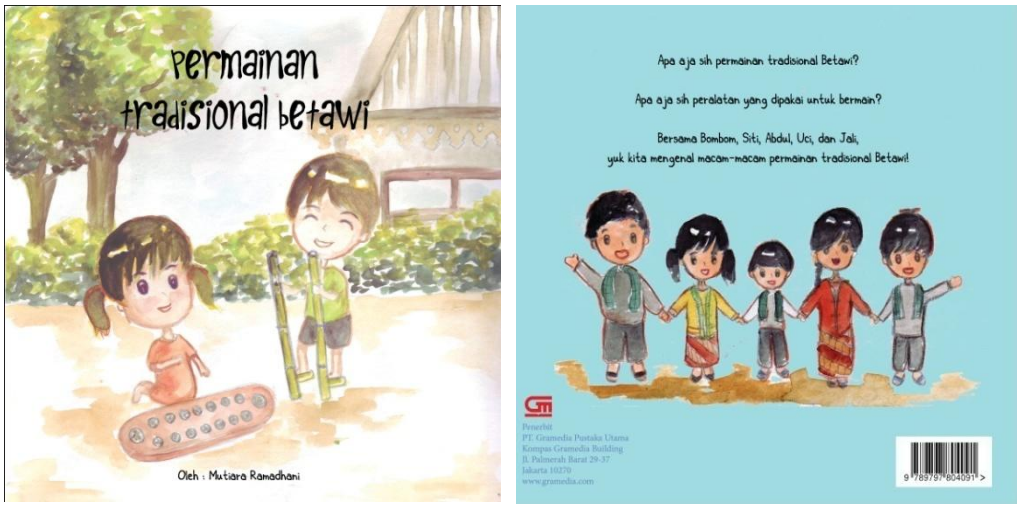
Setelah semua proses *editing* dan penyusunan tata letak buku sesuai dengan urutan halaman selesai, maka dilakukan proses pencetakan.

IV.1.2 Sampul Depan dan Sampul Belakang

Pada bagian sampul depan buku terdapat ilustrasi dua anak yang sedang memainkan permainan tradisional Betawi. Dua anak tersebut adalah karakter Jali yang bermain jangkungan dan Siti yang memainkan congklak. Dua anak tersebut

mewakilkan beberapa anak yang terdapat di dalam isi buku. Kemudian terdapat judul "Yuk, Mengenal Permainan Tradisional Betawi!" untuk mengidentifikasi buku. Sedangkan pada sampul belakang terdapat ilustrasi lima anak yang menjadi tokoh di dalam buku. Lima anak tersebut menggunakan pakaian Betawi. Sampul depan buku menggambarkan permainan sementara sampul belakang buku menggambarkan Betawi.

Ukuran : 20x20 cm
Material : *Hard cover*
Teknis Produksi : Cetak *offset*



Gambar IV.1 Sampul depan dan sampul belakang
Sumber : Pribadi

IV.1.3 Isi Buku

Isi buku menggunakan ilustrasi yang informatif dan mudah dimengerti anak-anak. Setiap ilustrasi atau gambar disertai teks atau tulisan yang berfungsi sebagai penjelas.

Ukuran : 20x20 cm
Material : *Art paper* 150 gr
Teknis Produksi : Cetak *offset*



Gambar IV.2 Isi Buku

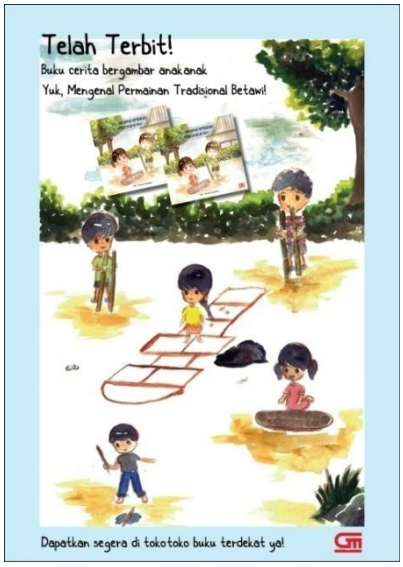
Sumber : Pribadi

IV.2 Media Pendukung

IV.2.1 Poster

Media poster dibuat sebagai media promosi dan informasi yang memberitahukan bahwa buku bergambar "Yuk, Mengenal Permainan Tradisional Betawi!" sudah terbit. Poster akan diletakkan di dekat-dekat sekolah dan di dekat toko buku.

Ukuran : A3 (29 x 42 cm)
Material : *Art Paper* 180 gr
Teknis Produksi : Cetak *offset*



Gambar IV.3 Poster
Sumber : Pribadi

IV.2.2 *Mini X-Banner*

Mini X-Banner dibuat sebagai media promosi dan ditempatkan di meja kasir di toko buku untuk menarik perhatian.

Ukuran	: 40 x 25 cm
Material	: *Art paper* 260 gr laminasi doff
Teknis Produksi	: Cetak *offset*



Gambar IV.4 *Mini X-Banner*

Sumber : Pribadi

IV.2.3 *Flyer*

Flyer dibuat sebagai sarana mempromosikan buku dan disebarkan di dekat sekolah-sekolah atau di dekat pintu masuk toko buku.

Ukuran	: A6 (10,5 x 14,8 cm)
Material	: *Art paper* 180 gr
Teknis Produksi	: Cetak *offset*



Gambar IV.5 *Flyer*

Sumber : Pribadi

IV.2.4 Stiker

Stiker menjadi bagian dari *merchandise* buku yang befungsi sebagai pengingat. Stiker bisa ditempel dimana saja.

Ukuran : 11,5 x 10,5 cm dan 5x5 cm

Material : *Sticker Chrome*

Teknis Produksi : Cetak *offset*





Gambar IV.6 Stiker

Sumber : Pribadi

IV.2.5 Pembatas Buku

Pembatas buku menjadi bagian dari buku yang berfungsi sebagai penanda sampai halaman berapa pembaca terakhir kali membaca buku atau sebagai penanda halaman tertentu yang penting bagi pembaca.

Ukuran : 15 x 5 cm

Material : *Art paper* 260 gr

Teknis Produksi : Cetak *offset*



Gambar IV.7 Pembatas Buku

Sumber : Pribadi

IV.2.6 Pin

Pin menjadi bagian dari *merchandise* buku. Berfungsi sebagai pengingat dan bisa diletakkan dimana saja.

Ukuran : 5 x 5 cm
Material : Laminasi *Doff*
Teknis Produksi : Cetak *offset*



Gambar IV.8 Pin
Sumber : Pribadi

IV.2.7 Jadwal Pelajaran Sekolah

Jadwal pelajaran sekolah menjadi *merchandise* dari buku yang berfungsi untuk anak-anak menuliskan jadwal pelajaran sehari-hari mereka dan berfungsi sebagai pengingat.

Ukuran : A3 (29,7 x 42 cm)
Material : HVS 80 gr
Teknis Produksi : Cetak *Offset*



Gambar IV.9 Jadwal Pelajaran Sekolah

Sumber : Pribadi

IV.2.8 *Notes* (Buku catatan sekolah)

Notes atau buku catatan sekolah merupakan bagian dari *merchandise* buku bergambar yang berguna untuk anak-anak dalam menuliskan catatan-catatan penting yang mereka dapat dari sekolah.

Ukuran : A5

Material : *Art paper* 210 gr

Teknis Produksi : Cetak *offset*



Gambar IV.10 *Notes* (buku catatan)

Sumber : Pribadi