BAB IV

TEKNIS PRODUKSI MEDIA

IV.1 Media Utama

Media utamanya dipilih berupa sebuah buku dengan isi cerita *Ramayana* pada bagian *Khiskidakanda,* dimana isi dari buku adalah cerita *Ramayana* pada bagian Rama yang mencari Shinta lalu bertemu dengan raja wanara untuk bersekutu melawan *Rahwana*. Kemudian dilanjutkan dengan pembuatan *storyboard* untuk memudahkan pengaturan skema tata letak cerita dan penempatan ilustrasi pada buku dengan menggunakan sketsa manual, setelah itu dibuat kedalam sketsa digital dengan *layout* buku menggunakan *Adobe Photoshop CS4* untuk melakukan editing pada gambar ilustrasi. Program *CorelDraw X5* digunakan untuk beberapa elemen visual vektor yang nantinya akan dimasukan kedalam *layout* isi buku maupun sampul buku. Pertama gambar ilustrasi yang sudah dibuat dipertebal menggunakan *Drawing pen* agar terlihat lebih jelas.



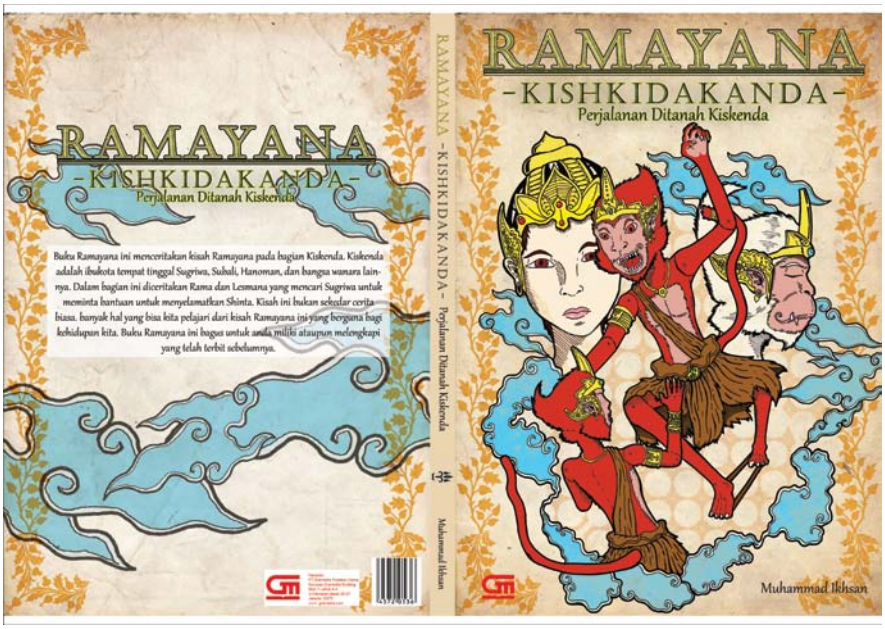
Gambar IV.1 Sketsa yang sudah dipertebal dan diubah menjadi format digital

Setelah ilustrasi dirubah kedalam bentuk digital, selanjutnya ilustrasi dimasukan kedalam program *Photoshop CS4* untuk diberi warna atau *coloring.*



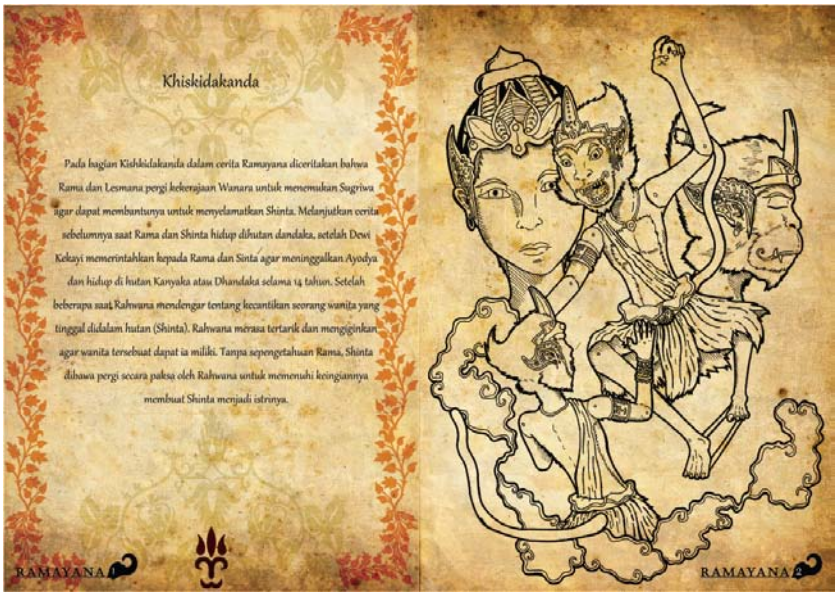
Gambar IV.2 Proses pewarnaan

Tahapan selanjutnya ilustrasi akan digabungkan dengan elemen visual lainnya dalam mendesain sampul ataupun *layout* isi buku. Penyusunan *layout* ini meliputi penerapan elemen visual dan elemen teks pada buku, dimulai dari sampuldepan buku, isi tiap halaman buku, hingga sampul belakang buku. Setelah selesai, seluruh pekerjaan dalam file disusun dengan ukuran 17 x 24 cm. Proses terakhir adalah pencetakan semua desain yang sudah jadi. Untuk cover menggunakan kertas *Art Papper* 210 gram dan diberi laminasi doff. Sedangkan isi buku menggunakan kertas *Art Papper* 160 gram.



Gambar IV.3 Sampul depan dan belakang

Sampul buku terdiri dari elemen visual teknik manual atau *hand draw* dan vektor, untuk bingkai pada sampul dibuat menggunakan teknik vektor pada program *Coreldraw X5* agar lebih mudah pada pengerjaannya. Sedangkan pada bagian ilustrasi, teknik yang digunakan adalah *hand draw* atau manual yang telah dirubah menjadi format digital untuk diedit dan diberi warna agar tampilan sampul dapat terlihat lebih menarik, lalu dipadukan dengan nama penulis dan logo Gramedia sebagai penerbit buku ini. Pada bagian sampul belakang, teknik yang digunakan juga sama dengan desain sampul bagian depan, penggabungan antara *hand draw* yang telah diubah kedalam betuk *digital* dan elemen visual pendukung yang di buat menggunakan teknik vektor, yang dilengkapi dengan elemen lainnya berupa keterangan penerbit, *barcode*, dan narasi sekilas tentang isi buku.



Gambar IV.4 Salah satu bagian isi buku

IV.2 Media Pendukung

Media pendukung merupakan media yang berfungsi sebagai pelengkap dan membantu dalam penyampaian informasi maupun promosi media utama, yaitu buku *Ramayana-Khiskidakanda*-perjalanan ditanah *Kiskenda.*

IV.2.1 Poster



Gambar IV.5 Desain Poster

Layout isi poster berisi tentang penjelasan singkat mengenai isi buku. Poster ini akan dibuat kedalam dua ukuran yaitu A3 dan A4, ukuran A4 dibuat dengan maksud distribusi akan dilakukan ketempat – tempat seperti sekolah atau kampus, poster dalam ukuran A4 ini akan dipasang di tempat informasi, dengan ukurannya yang tidak terlalu besar akan lebih menghemat ruang dari tempat informasi tersebut.

Ukuran 1: A3 (29,7 X 42 cm)

Ukuran 2: A4 (29 X 21 cm)

Material: *Art Papper* 160 gram

Teknis Produksi: Cetak offset

IV.2.2 *Mini Note Book*



Gambar IV.6 Desain *mini note book* sampul belakang (kiri)
dan sampul depan (kanan)

Desain cover depan dan cover belakang yang dibuat menarik namun tetap sesuai konsep yang dipakai dalam media utama, buku *Ramayana- Khiskidakanda.*

Ukuran: A5 (21 X 14,8 cm)

Material: *Art Papper* 210 gram

Teknis Produksi: Cetak offset laminasi doff

IV 2.3 *T-shirt*



Gambar IV.7 *T-shirt*

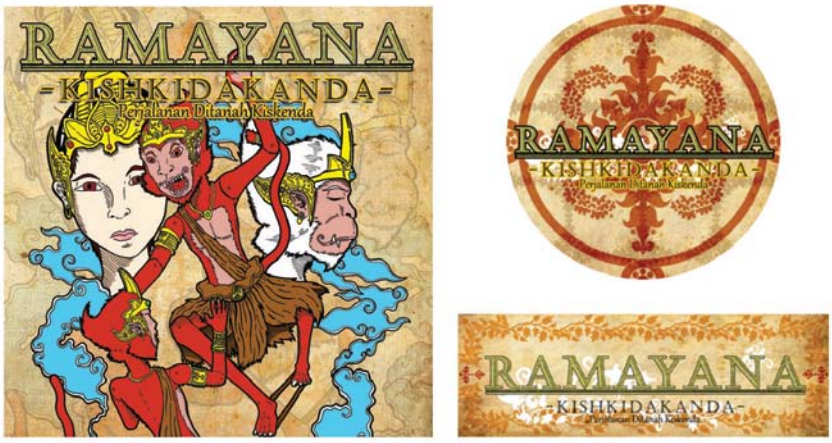
T-shirt atau kaos berfungsi sebagai bonus dari setiap pembelian buku *Ramayana-Khiskidakanda* pada masa promosi. Setelah masa promosi dihentikan baju akan menjadi *merchandise.*

Ukuran: s, m, dan l

Material: cotton combat 30s

Teknis Produksi: Sablon

IV 2.4 Stiker



Gambar IV.8 Desain stiker dengan 3 varian

Media ini berfungsi sebagai salahsatu media promosi dan bonus dari setiap pembelian buku *Ramayana-Khiskidakanda*.

Ukuran sticker persegi: 8 x 8 cm

Ukuran sticker persegi panjang: 15 x 5 cm

Diameter sticker bulat: 7 cm

Material: Stiker plastik

Teknis Produksi: Cetak offset

IV 2.5 Pembatas Buku



Gambar IV.9 Desain pembatas buku depan dan belakang

Pembatas buku menggunakan motif *layout* dalam buku. Dan mengambil ilustrasi dari sampul buku *Ramayana – Khiskidakanda.*

Ukuran: (22 x 6 cm)

Material: *Art Papper* 210 gram

Teknis Produksi: Cetak offset

IV 2.6 Gantungan Kunci



Gambar IV.10 Desain gantungan kunci

Media ini berfungsi sebagai salah satu bonus dari setiap pembelian buku *Ramayana-Khiskidakanda*.

Ukuran: Diameter 5 cm

Material: HVS laminasi doff, frame plastik

Teknis: Cetak offset

IV 2.7 Pin



Gambar IV.11 Desain pin

Media ini berfungsi sebagai salah satu *merchadise* atau bonus dari setiap pembelian buku *Ramayana-Khiskidakanda*.

Ukuran: Diameter 6 cm

Material: HVS laminasi doff, frame plastik

Teknis: Cetak offset

IV 2.8 *Tote bag*



Gambar IV.12 Desain *tote bag*

Tote bag atau tas merupakan media pendukung yang dibuat dengan tujuan sebagai wadah atau tas yang diberikan apabila membeli buku *Ramayana – Khiskidakanda*. Pada awalnya tas ini akan diberikan sebagai bonus, namun setelah masa promosi berhenti tas ini akan berubah fungsi menjadi *merchandise*.

Ukuran: 40 x 28 cm

Material: *kanvas*

Teknis: Sablon

IV 2.9 *X – banner*



Gambar IV.13 Desain x – banner

X – banner ini adalah media pendukung promosi dari buku *Ramayana – Kishkidakanda.* Media ini akan disebar ditoko buku dan cafe yang mempunyai konsep tempat membaca didaerah Bandung dan sekitarnya.

Ukuran: 160 x 60 cm

Material: *German papper* 170 gram

Teknis: Cetak offset