BAB IV
MEDIA DAN TEKNIS PRODUKSI

IV.1 Buku Cerita Bergambar Hanoman

IV.1.1 Media

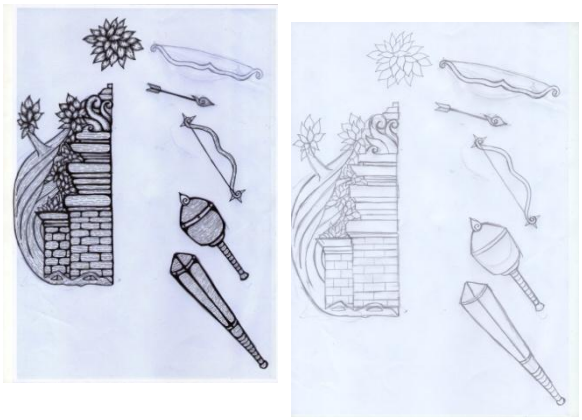
Pada media buku cerita bergambar Hanoman ini berukuran 19cm x 20cm. Untuk kertas print menggunakan A3 *Artpaper* 250 gram.

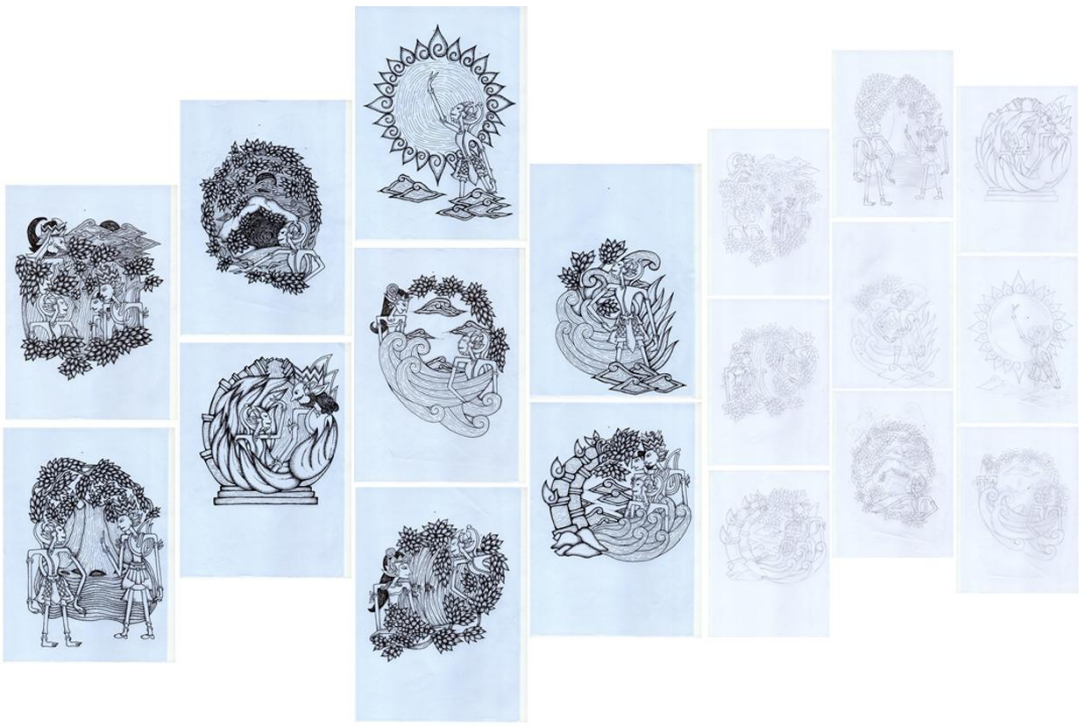


Gambar IV.1: Buku Cerita Bergambar Hanoman

IV.1.2 Teknis Perancangan

Teknis pengerjaan media utama buku ini menggunakan penggambaran sketsa secara manual. Sketsa awal menggunakan pensil 2b dan *drawing pen* untuk menebalkan dan pendetailan pada sketsa.



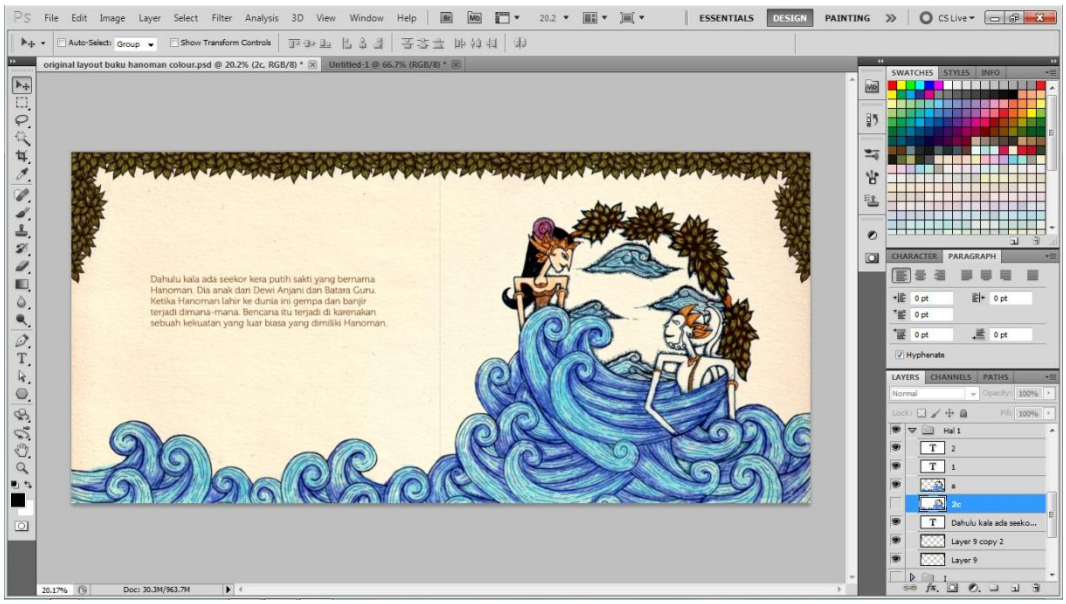


Gambar IV.2: Sketsa Pensil Dan *Drawing Pen*

Setelah mengerjakan sketsa, proses selanjutnya media akan diberi warna dengan menggunakan pensil warna. Setelah pewarnaan selesai lalu di scan dan di perhalus menggunakan Software Adobe Photshop CS5. Hal ini diperlukan agar warna yang dihasilkan menjadi lebih halus.

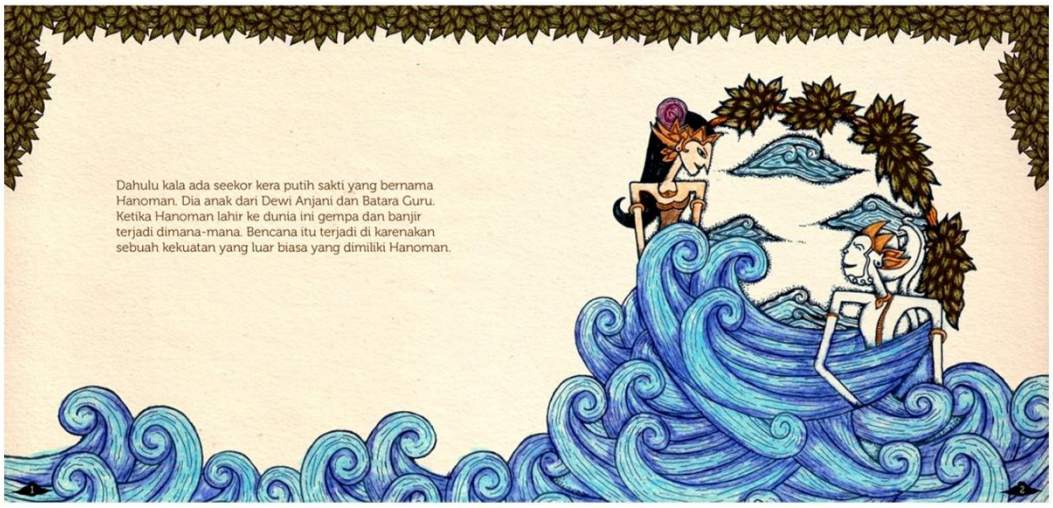


Gambar IV.3: Pewarnaan Menggunakan Pensil Warna



Gambar IV.4: Pewarnaan Mneggunakan Adobe Photoshop CS 6

Proses selanjutnya adalah proses Layout. Konsep desain layout yang digunakan dalam buku ini, untuk ilustrasi diletakan disebelah kanan dan teks di sebelah kiri, tiap halaman buku memiliki layout yang sama agar lebih fokus dan mudah untuk di baca oleh anak-anak. Mode warna yang digunakan adalah RGB, karena pengerjaanya dilakukan didalam komputer dan untuk cetak menggunakan warna CMYK agar ketika di cetak warna menyesuaikan dengan warna aslinya.



Gambar IV.5: Hasil Akhir *Artwork*

IV.2 Media Promosi

IV.2.1 Poster

Untuk media promosi buku cerita bergambar Hanoman ini, menggunakan poster sebagai media informasi telah terbitnya buku cerita bergambar Hanoman ini. Layout poster dibuat agar lebih fokus pada judul, objek buku dan karakter Hanoman agar dapat menarik rasa penasaran.

Ukuran dan kertas poster menggunakan *artpaper* (150 gr) A3 29,7 cm x 42 cm Karena mempunyai kualitas yang tidak gampang kotor dan kualitas warnanya terjaga. Warna cetak menggunakan CMYK Teknis cetak ofset sparasi. Media poster ini akan ditempatkan di tempat-tempat yang sering dilewati target, seperti daerah sekolah yaitu majalah dinding, tempat-tempat bimbingan belajar dan toko buku.



Gambar IV.6: Poster Promosi

IV.2.2 Mini Flag

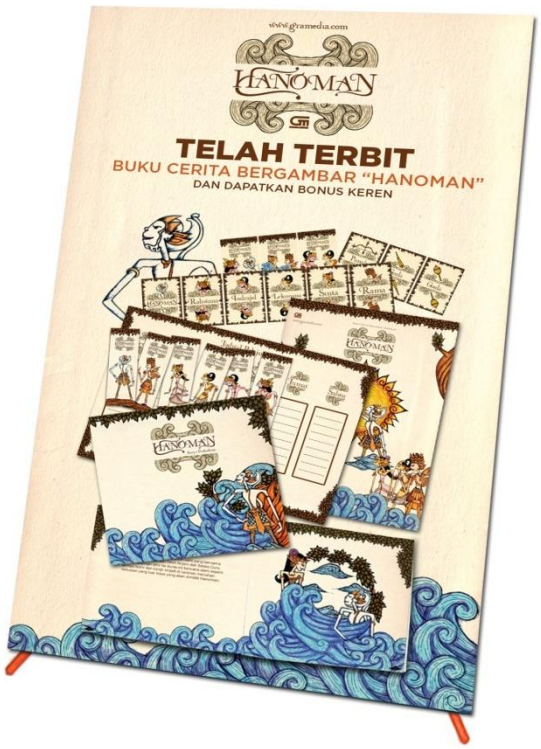
Ukuran *mini flag*\ yang digunakan adalah 15 cm x 8 cm di kertas berjenis *artpaper* (260 gr), Teknis cetak digital laser printing.



Gambar IV.7: Mini Flag

IV.2.3 Mini X-Banner

Selain Poster Untuk media promosi buku cerita bergambar Hanoman ini, menggunakan mini X-Banner. Mini X-Banner ditempatkan di dekat display promosi bertujuan untuk menginformasikan pada pelanggan atau pembeli.

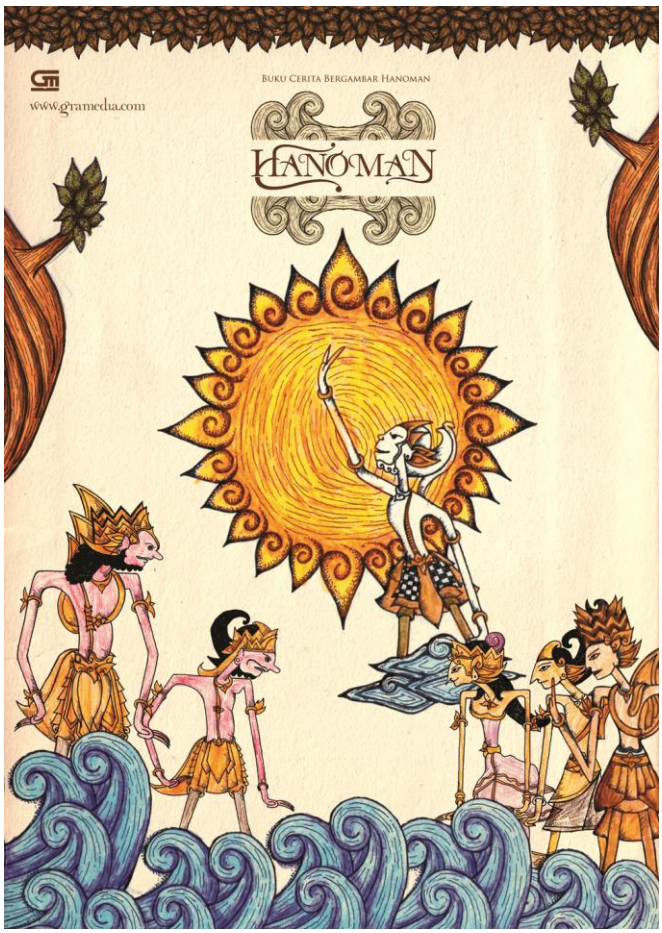


Gambar IV.8: Mini X-Banner

IV.3 Media Pendukung

IV.3.1 Poster

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



Gambar IV.9: Poster Bonus

IV.3.2 Pembatas Buku

Pembatas buku mempunyai desain hampir sama dengan Ilustrasi *layout* cerita agar lebih mengingatkan pada produk media utama dan diberi beberapa ilustrasi karakter Ukuran 5 x 15 cm . Material *Artpaper* (250 gr). Teknis cetak print laser.



Gambar IV.10: Pembatas Buku

IV.3.3 Jadwal Pelajaran

Jadwal pelajaran mempunyai desain sederhana dengan menampilakan frame berbentuk daun dan menambahkan judul buku Hanoman. Material *Artpaper* A4 21 cm x 29,7 cm (250 gr) dan Teknis cetak print laser.



Gambar IV.10: Jadwal Pelajaran

IV.3.3 Stiker

Stiker di desain dengan menampilkan setiap karakter yang digambarkan atas bawah agar dapat dilihat dari dua sisi, Stiker bertujuan untuk mengingatkan setiap karakter pewayangan seperti Hanoman. Stiker berbentuk lingkaran dengan diameter 6 cm x 9 cm Material kertas *sticker* (150 gr). Teknis cetak print laser *sticker* dan teknik laser cutting.



Gambar IV.11: Stiker

IV.3.4 Pin

Pin mempunyai desain hampir sama dengan stiker. Pin menampilkan setiap nama karakter. Desain pin bertujuan untuk mengingatkan konsumen akan karakter pewayangan yang ada dalam buku cerita bergamabar Hanoman. Pin berbentuk lingkaran dengan diameter 5,8 cm Material kertas *sticker* (150 gr). Teknis cetak print laser *sticker* dan teknik laser cutting.



Gambar IV.12: Pin