BAB IV
TEKNIS PRODUKSI MEDIA

IV.1 Proses Perancangan *Papertoy* Bawang Merah Bawang Putih

Proses pembuatan *papertoy* "Bawang Merah Bawang Putih" ini dimulai dari pengembangan materi alternatif cara bercerita yang baru dan konsep pembuatan suatu bentuk *papertoy*, dimana penulis mengambil tema bercerita menggunakan media papertoy yang terdiri dari diorama, objek dan karakter yang mewakili cerita Bawang Merah Bawang Putih yang memiliki *storyline* yang dikembangkan menjadi bentuk *storyboard* hingga pembuatan sketsa gambar untuk setiap objek.

Berawal dari ide, setelah sketsa-sketsa selesai dikerjakan lalu diberi outline dengan menggunakan *drawingpen* agar terlihat jelas pada proses *scanning*, proses selanjutnya adalah membuat model 3D dan masuk pada proses *unfold* / *pembedahan* yang selanjutnya diberi warna menggunakan *software* grafis *Adobe Ilustrator CS5*. Setelah proses pewarnaan masuk ke proses pencetakan, dan dilanjutkan pada proses pembentukan *papertoy* mulai dari menggunting, melipat, mengelem dan menyatukan bagian per bagian sehingga membentuk hasil akhir berupa diorama *papertoy* lengkap dengan karakter dan objek pendukung.

IV.2 Media Utama

IV.2.1 *Papertoy*

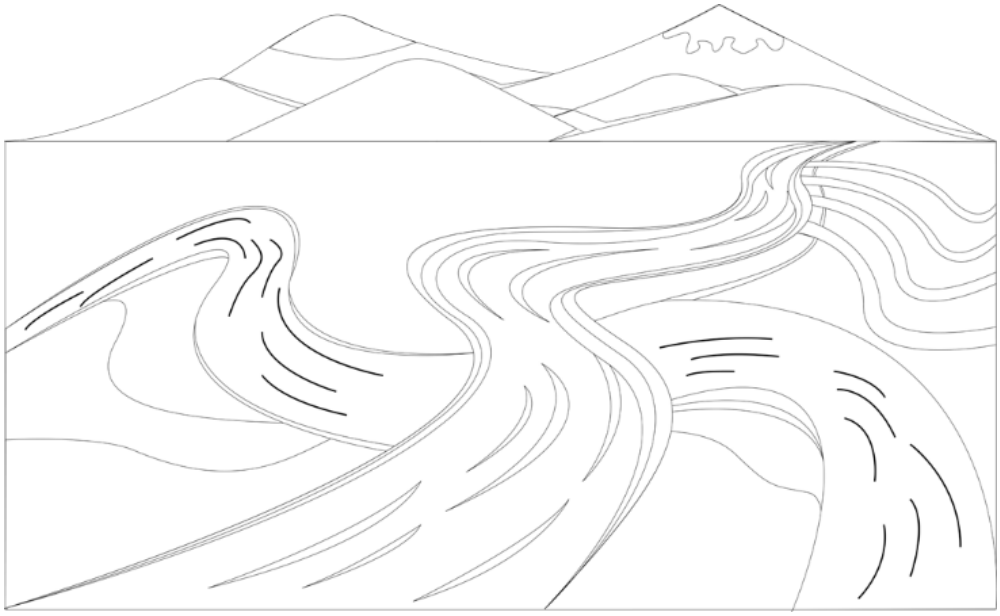
IV.2.1.1 Media

Pada media utama *papertoy* Bawang Merah Bawang Putih ini menggunakan kertas berukuran 88,5 x 42 Cm yang dibagi menjadi 3 bagian. Jenis kertas yang gunakan adalah *double side matte inkjet paper* 220gsm untuk objek *papertoy*nya dan untuk diorama lantai menggunakan *artpaper* 120gsm menggunakan laminasi *doff* yang dilapis seng pada bagian bawahnya yang dimaksudkan agar sistem magnet pada *papertoy* dapat merekat kuat.

Ukuran : 88,5 x 42 cm (Saat terbuka)
46 x 36 x 22 cm (Saat tertutup)
Material : *Double side matte inkjet paper* 220gsm
Artpaper 120gsm
Teknik Cetak : Cetak offset
Laminasi : Doff
Lem : Lem kertas (Liquid adhesive)
Sistem : Magnet

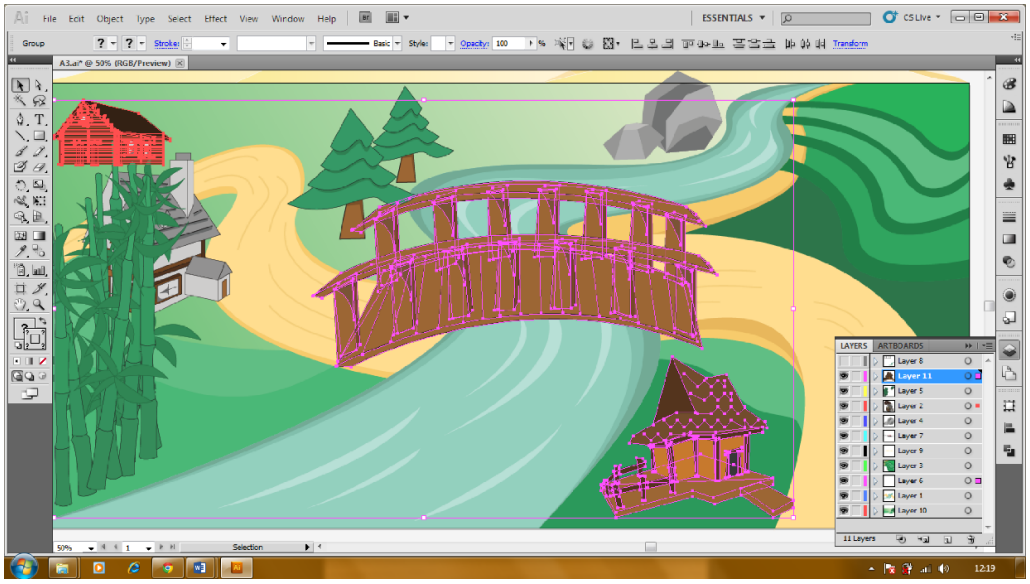
IV.2.1.2 Teknis Produksi Media

Teknis pengerjaan diorama *papertoy* ini menggunakan penggambaran sketsa secara manual dengan menggunakan media pensil yang diberi *outline* menggunakan *drawingpen* untuk sketsanya.



Gambar IV.1. Sketsa diorama
Sumber : Karya Riki S Ramadhansyah

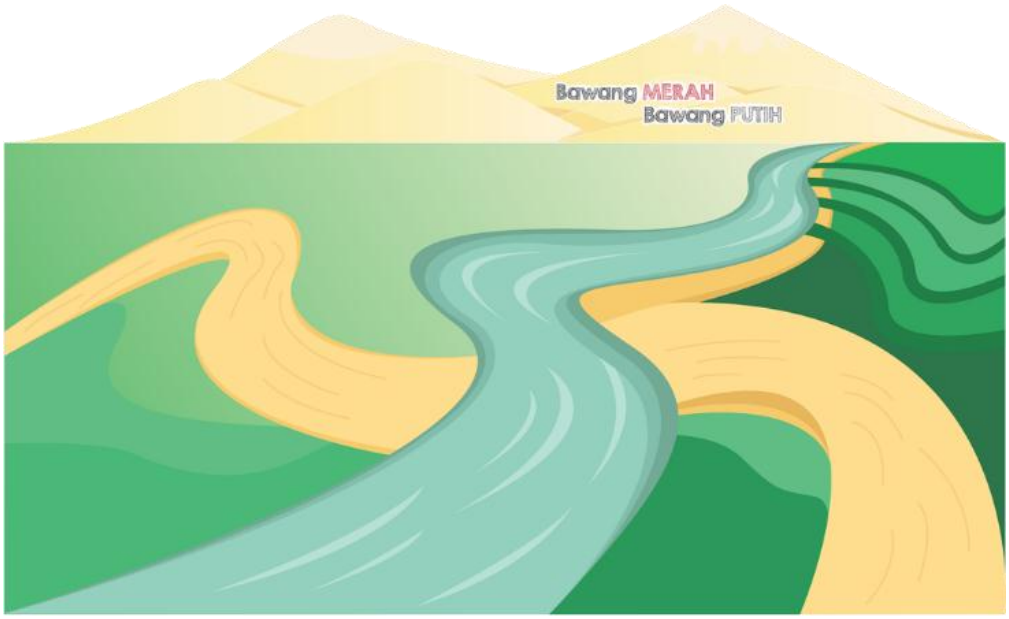
Setelah sketsa selesai dikerjakan, proses selanjutnya adalah *editing* dan pewarnaan dengan media digital. *Software* yang digunakan dalam *editing* dan pewarnaan adalah *software Adobe Ilustrator CS5*.



Gambar IV.2. Proses pewarnaan sketsa digital

Sumber : Karya Riki S Ramadhansyah

Teknis pewarnaan digital media ini menggunakan teknik digital dengan efek *shading* agar terlihat perbedaan gelap dan terang pada ilustrasi warna. Pewarnaan yang dihasilkan memperlihatkan gradasi warna yang cukup mencolok. Mode warna yang digunakan adalah RGB, karena pengerjaan dilakukan dengan komputer sehingga warna yang dihasilkanpun akan menyesuaikan dengan kalibrasi monitor.



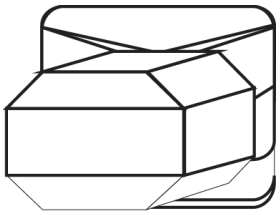
Gambar IV.3. Hasil akhir diorama

Sumber : Karya Riki S Ramadhansyah

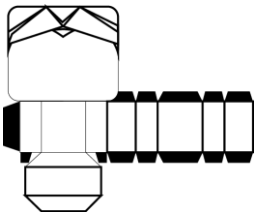
Teknis pembuatan *papertoy* melalui beberapa tahapan yaitu, ide (pengumpulan referensi), membuat model 3D, u*nfold* (membedah model 3D menjadi pola papertoy), mewarnai pola, dan masuk pada proses pembuatan yang melalui tahap-tahap mencetak, memotong, melipat, mengelem dan menggabungkan bagian-bagian papertoy.



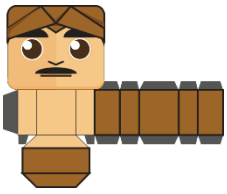
Ide



Model 3D



Unfold



Pewarnaan



Mencetak



Menggunting *Papertoy*



Melipat *Papertoy*



Mengelem *Papertoy*



Membentuk *Papertoy*



Hasil Jadi *Papertoy*

Tabel IV.1. Proses pembuatan *papertoy*

Sumber : Karya Riki S Ramadhansyah



Gambar IV.4. Hasil cetak diorama

Sumber : Karya Riki S Ramadhansyah



Gambar IV.5. *Packaging*

Sumber : Karya Riki S Ramadhansyah

IV.3 Media Kreatif

Media kreatif merupakan media pendukung untuk menunjang media utama yang memamerkan kesan kreatifitas yang bertujuan mengasah dara kreatifitas dan imajinasi konsumennya. Ada dua macam media yang digunakan sebagai media kreatif, yaitu :

IV.3.1 Buku Cerita

IV.3.1.1 Media

Buku cerita dipilih sebagai media kreatif dalam media cerita *papertoy*. Berisi cerita mengenai Bawang Merah dan Bawang Putih hingga percakapan-percakapan yang terjadi didalam cerita yang menggunakan foto *papertoy.* Buku cerita menggunakan hardcover yang dimaksudkan agar kondisi buku tetap awet baik dalam waktu lama.

IV.3.1.2 Teknis Produksi

Buku cerita berukuran A4 (29,7 x 21 cm), menggunakan kertas samsons 75 gsm, menggunakan *hardcover* dan berisi 15 halaman, 1 halam pembuka, 1 halaman pengenalan karakter, 13 halaman isi cerita dan 1 halaman pesan moral. Dengan teknik cetak *offset* .



Gambar IV.6. Buku cerita

Sumber : Karya Riki S Ramadhansyah

IV.3.2 Template P*apertoy*

IV.3.2.1 Media

Template papertoy merupakan suatu bentuk papertoy yang masih menjadi bentuk lembaran. *Papertoy* yang belum masuk proses gunting, lipat dan lem. *Template papertoy* dimaksudkan untuk mengajak dan melatih para konsumen untuk membuat dan membentuk suatu *papertoy*.

Template papertoy adalah merupakan bentuk-bentuk karakter yang ada pada cerita Bawang Merah Bawang Putih, yaitu Bawang Merah, Bawang Putih, Ibu Tiri, Bunda, Ayah, Paman Penggembala, Nenek Tua.

IV.3.2.2 Teknis Produksi

Template papertoy berukuran A4 (29,7 x 21 cm), berbentuk *potrait.* Menggunakan kertas *Double side matte inkjet paper* 220gsm. Berjumlah 7 karakter. Dilengkapi dengan instruksi pembuatan dan menggunakan *packaging* berupa amplop kertas samson yang berwarna coklat.



Gambar IV.7. *Template papertoy*

Sumber : Karya Riki S Ramadhansyah

IV.4 Media Promosi

Dalam perancangan *papertoy* sebagai media bercerita "Bawang Merah dan Bawang Putih" ini, telah dipertimbangkan akan beberapa penggunaan media yang terkait pada target yang dituju dengan efisien dan efektif dari penggunaan media tersebut, diantaranya adalah sebagai berikut.

IV.4.1 Poster

IV.4.1.1 Media

Untuk media promosi *papertoy* Bawang Merah Bawang Putih digunakan poster sebagai media informasi telah terbitnya *papertoy* ini. Layout poster dibuat agar lebih fokus pada bentuk *papertoy* yang memamerkan karakter-karakter pada cerita Bawang Merah Bawang Putih. Media poster menggunakan ilustrasi dari semua karakter *papertoy* yang ada didalam cerita dengan tipo "WE ARE PAPERTOYS" dimaksudkan agar para konsumen mengetahui bentuk *papertoy*.

IV.4.1.2 Teknis Produksi

Poster ini menggunakan kertas *artpaper* 230gsm karena mempunyai tektur yang kokoh dan dapat mempertajam warna, menggunakan laminasi *doff* karena dapat menjaga kualitas warna. Poster ini berukuran A3 (29,7 x 42 cm) dirasa cukup besar untuk dapat dilihat oleh konsumen dengan teknik cetak offset.



Gambar IV.8. Poster

Sumber : Karya Riki S Ramadhansyah

IV.4.2 Mini X Banner

IV.4.2.1 Media

Mini x banner digunakan sebagai media promosi yang ditempatkan pada meja-meja kasir atau *stand-stand* toko buku untuk menggambarkan dan menjelaskan sekilas mengenai produk *papertoy* ini.

Agar dapat menarik dan menggambarkan akan bentuk produk *papertoy* maka pada banner ini ditempatkan gambar karakter-karakter yang ada didalam cerita Bawang Merah Bawang Putih dengan tipo "WE ARE PAPERTOYS" dimaksudkan agar para konsumen mengetahui bahwa itu merupakan bentuk *papertoy* .

IV.4.2.2 Teknis Produksi

Berukuran 25 x 40 cm dan menggunakan kertas *art papert* 230 gsm karena dianggap kokoh untuk tetap berbentuk tegak rapi, menggunakan laminasi *doff* dan menggunakan rangka plastik berbentuk X yang bisa dilipat sehingga tidak menghabiskan tempat dalam *packaging* dengan teknik cetak offset.



Gambar IV.9. Mini x banner

Sumber : Karya Riki S Ramadhansyah

IV.5 Media Pengingat

Agar para konsumen tetap dapat mengingat cerita Bawang Merah Bawang Putih maka dibuatlah media pendukung yang berfungsi untuk mengingatkan para konsumen. Media pendukung merupakan perlatan tulis menulis yang dimaksudkan agar konsumen dalam hal ini anak-anak agar dapat semakin menulis atau bahkan menggambar bentuk-bentuk karakter lucu dari setiap cerita yang mereka suka, media pendukung itu berupa *notebook*, pembatas buku, tempat pensil *papertoy*, pensil, penghapus, penggaris, gantungan kunci, pin.

IV.5.1 *Notebook*

IV.5.1.1 Media

Notebook berfungsi sebagai tempat menulis bagi anak-anak. Menggunakan ilustrasi bentuk karakter *papertoy.* Mengunakan kertas samson yang merupakan kertas yang ramah lingkungan karena adalah kertas daur ulang dan berwana coklat yang menunjukkan persahabatan, kedamaian, produktivitas, praktis, kerja keras.

IV.5.1.2 Teknis Produksi

Berukuran A5 (21 x 15 cm), menggunakan material kertas samson 75 gsm dengan jilid ring menggunakan kawat dimaksudkan agar mudah bila ingin dirobek per halamannya, menggunakan *cover* dari mika plastik tebal berwarna transparan.



Gambar IV.10. *Notebook*

Sumber : Karya Riki S Ramadhansyah

IV.5.2 Pembatas Buku

IV.5.2.1 Media

Pembatas buku berfungsi sebagai pembatas pada buku untuk mengingat halaman terakhir saat membaca. Meggunakan ilustasi dari karakter-karakter yang ada didalam cerita, dicetak bolak-balik dengan ilustrasi yang sama. Ada dua bentuk pembatas buku ilustrasi Bawang Merah dan Bawang Putih, dan ilustrasi semua karakter.

IV.5.2.2 Teknis Produksi

Menggunakan kertas *Double side matte inkjet paper* 220gsm. Dengan ukuran 19 x 5,3 cm, teknik cetak menggunakan cetak offset.



Gambar IV.11. Pembatas buku

Sumber : Karya Riki S Ramadhansyah

IV.5.3 Tempat Pensil *Papertoy*

IV.5.3.1 Media

Fungsi dari tempat pensil adalah sebagai tempat untuk meletakan berbagai alat tulis, seperti, penggaris, pulpen, pensil, penghapus, dsb. Tempat pensil berbentuk persegi panjang. Terdiri dari 2 bentuk yaitu karakter bawang merah dan bawah putih.

IV.5.3.2 Teknis Produksi

Menggunakan kertas duplex sebagai bahan utama pembuatannya dengan dilem dan dirangkai sehingga berbentuk balok yang kokoh. Dengan dimensi 7x7x15 cm. Dengan dilapisi oleh kertas stiker yang dicetak dengan teknik cetak offseet berbentuk karakter bawang merah dan bawang putih. Dan dilaminasi dengan laminasi *doff*.



Gambar IV.12. Tempat pensil *papertoy*
Sumber : Karya Riki S Ramadhansyah

IV.5.4 Pensil

IV.5.4.1 Media

Pensil merupakan media untuk menulis. Pensil ini khususkan untuk anak-anak dengan menggunakan pensil yang bisa di isi ulang tanpa harus di serut, sehingga memudahkan bagi anak-anak. Pensil dilapisi dengan kertas stiker yang berbentuk baju karakter bawang merah dan bawang putih dan juga pada bagian atasnya terdapat tutup penghapus yang berupa wajah karakter dari bawang merah dan bawang putih. Dan terbuat dari kertas yang berbentuk kubus.

IV.5.4.2 Teknis Produksi

Pensil berukuran dengan tinggi 16 cm dan diameter 3 mm. Terdapat penghapus pada bagian atas pensil yang ditutup menggunakan kertas *Double side matte inkjet paper* 220 gsm yang di cetak dengan teknik cetak offset berbentuk kubus dengan ukuran 2x2x2 cm dan pada bagian badan pensil dilapisi dengan kertas stiker 120 gsm dengan design ilustrasi badab karakter bawang merah dan bawang putih.



Gambar IV.13. Pensil

Sumber : Karya Riki S Ramadhansyah

IV.5.5 Penghapus

IV.5.5.1 Media

Penghapus digunakan untuk menghapus tulisan atau gambar yang dibuat menggunakan pensil. Penghapus berbentuk balok berwarna hitam. Dengan design berupa karakter-karakter yang ada di dalam cerita.

IV.5.5.2 Teknis Produksi

Penghapus berukuran 4x1,8x1,1 cm. Dengan dilapisi kertas pembungkus dan terbuat dari kertas *Double side matte inkjet paper* 220 gsm yang berukuran 3,1x1,8x1,1 cm dan dicetak dengan teknik cetak offset.



Gambar IV.14. Penghapus

Sumber : Karya Riki S Ramadhansyah

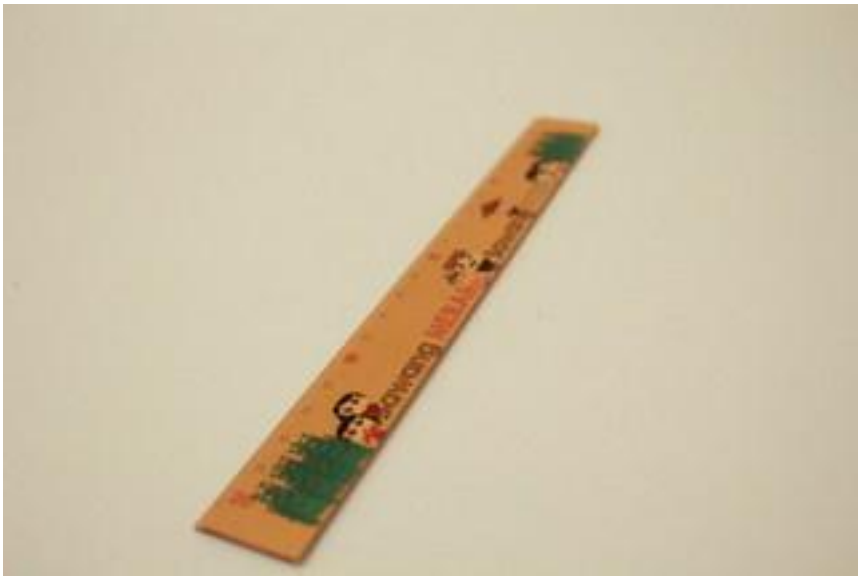
IV.5.6 Penggaris

IV.5.6.1 Media

Penggaris digunakan untuk membuat suatu garis bentuk yang lurus dengan ukuran yang proporsional. Penggaris berbahan plastik keras yang dilapisi dengan kertas stiker dengan design semua karakter pada cerita bawang merah dan bawang putih dan design ukuran perhitungan penggaris 20 cm.

IV.5.6.2 Teknis Produksi

Penggaris berukuran 21x2,6 cm dilapisi dengan kertas stiker 120 gsm yang dilaminasi dengan laminiasi *doff* dengan design pada kedua sisinya.



Gambar IV.15. Penggaris

Sumber : Karya Riki S Ramadhansyah

IV.5.7 Gantungan Kunci

IV.5.7.1 Media

Salah satu media pengingat yang dipakai yaitu gantungan kunci yang dan pada suatu dapat digunakan sebagai gantungan pada suatu benda seperti tas, kunci, dsb. Berbentuk karakter wajah dari bawang merah dan bawang putih yang bertujuan sebagai pengingat dari pemain utama dalam cerita Bawang Merah Bawang Putih.

IV.5.7.2 Teknis Produksi

Terbuat dari kain planel yang dibentuk menyerupai wajah bawang merah dan bawang putih dengan menggunakan lem yang di rangkai membentuk wajah karakter tersebut. Dan di pasang gantungan berupa rantai. Dengan ukuran 7x7 cm.



Gambar IV.16. Gantungan kunci

Sumber : Karya Riki S Ramadhansyah

IV.5.8 Pin

IV.5.8.1 Media

Media pengingat lainnya itu berupa pin. Pin bisa di tempelkan pada pakaian ataupun perlengkapan karena pin di lengkapi dengan peniti pada bagian belakang nya. Berbentuk karakter wajah dari bawang merah dan bawang putih yang bertujuan sebagai pengingat dari pemain utama dalam cerita Bawang Merah Bawang Putih.

IV.5.8.2 Teknis Produksi

Terbuat dari kain planel yang dibentuk menyerupai wajah bawang merah dan bawang putih dengan menggunakan lem yang di rangkai membentuk wajah karakter tersebut. Berukuran 7x7 cm. Dan dipasang peniti yang terbuat dari logam dibagian belakang.



Gambar IV.17. Pin

Sumber : Karya Riki S Ramadhansyah