BAB IV

TEKNIS PRODUKSI MEDIA

IV.1. Teknis Media

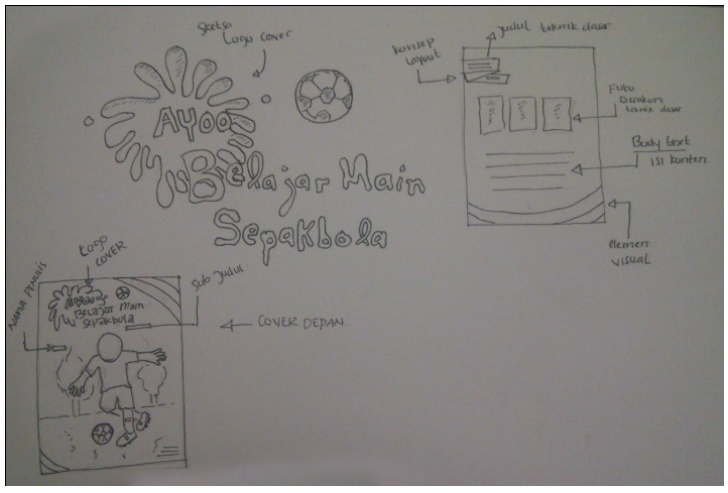
Terdapat beberapa tahapan pembuatan media sebagai berikut :

a. Tahap persiapan ide visual

Tahap ini merupakan tahapan dimana visualisasi perancangan dikumpulkan berdasarkan konsep dasar. Menentukan teknik gaya visual dan elemen visual lainnya.

b. Tahap Sketsa Awal

Sketsa awal merupakan sebuah proses dimana perancangan masuk pada tahap penggambaran ilustrasi, karakter, dan *layout* visual secara manual menggunakan pensil. Hal ini dilakukan dalam upaya memberikan gambaran visual yang nantinya akan diproses ke dalam bentuk digital.



Gambar IV.20 Proses Sketsa

c. Tahap Pengolahan Digital

Tahap digital adalah tahap selanjutnya ketika semua kebutuhan sketsa manual telah terpenuhi. Didalam tahap ini, pengolahan digital memiliki berbagai tujuan dan penggunaan *software* yang beragam sesuai dengan

kebutuhannya. Dalam tahap ini dilakukan beberapa pengolahan karya dalam bentuk visual grafis seperti vektor dan foto.

d. Penyelesaian *Final* Media

Tahap ini merupakan tahap akhir dimana setiap media telah berhasil diselesaikan dan siap untuk dicetak, dipublikasikan, dan dipergunakan sebagaimana harusnya.

IV.2. Teknis Produksi Media

IV.2.1. Buku

Buku adalah sebuah media utama yang dipilih dalam media informasi mengenai teknik dasar sepkbola yang ditargetkan untuk anak-anak. Buku yang memaparkan konten isi buku secara deskriptif. Menjelaskan bagaimana suatu teknik dasar itu bias dipelajari. Media buku ini diharapkan mampu menarik perhatian target audiens yang di khususkan pada anak berusia 8-14 tahun dengan tujuan dapat memahami dan membantu menguasai teknik dasar sepakbola secara baik.



Gambar IV.21 *Screenshot* isi buku

Bentuk : Buku

Ukuran : A5 (14,8cmx21cm)

Teknik : Cetak *Offset*

IV.2.2. Media Pendukung

Media pendukung adalah media yang digunakan sebagai pelengkap komunikasi dan promosi yang hendak disampaikan. Media pendukung dipublikasikan sesuai dengan fungsinya masing-masing meliputi 3 tahapan yaitu dalam tahap mengenalkan (*awareness*), mengajak (*persuasif*) dan juga mengingatkan (*reminder*).

a. Poster

Poster adalah media cetak pendukung sebagai ajang menyampaikan informasi secara informatif dan persuasif kepada audiens. Didalamnya memuat konten informasi tentang penjualan buku seperti penerbit buku kontak penjual dan lokasinya.



Gambar IV.22 Aplikasi Media Poster

Bahan : *Art paper*

Ukuran : A3 (29,7cm x 42cm)

Teknik : Cetak *Offset*

Penempatan : Mading Publik, sekolah, toko buku, dan perpustakaan umum.

b. *X-Banner*

X-Banner merupakan sebuah media cetak lainnya yang dapat menarik perhatian , serta mendukung tersampaikannya informasi kepada audiens.



Gambar IV.23 Aplikasi Media X Banner

Bahan : Luster

Ukuran : 60cm x 160cm

Teknik : Cetak *Offset*

Penempatan : Lobi dan rak toko buku.

c. Kaos/*T-Shirt*

Kaos sebagai media yang menarik dalam tujuan memikat konsumen. Kaos ini di jual di stand dekat rak buku.



Gambar IV.24 Kaos/*T-Shirt*

Bahan : *Combat*

Ukuran : *Custom*

Teknik : Sablon

d. Botol Minuman

Media ini nantinya akan dijadikan *merchandise* bagi konsumen yang membeli 2 buku.



Gambar IV.25 Botol Minuman

Bahan : Plastik

Ukuran : *Custom*

Teknik : *Digital Printing* (Stiker Transparan)

e. *Gimmick*

Gimmick adalah buah tangan yang didapatkan pembeli (target audiens) setelah membeli buku ini. *Gimmick* di sini berbentuk pembatas buku, ban kapten, handuk dan pelindung tulang kering, yang didapatkan secara gratis kepada pembeli.



Gambar IV.26 Pembatas Buku

Media : Pembatas Buku

Ukuran : 5cm x 17cm

Teknik : Cetak *Offset*

Penempatan : Dalam Buku

f. Ban Kapten

Ban kapten merupakan salahsatu perlengkapan dalam permainan sepakbola yang selalu digunakan oleh ketua dari kesebelasan.



Gambar IV.27 Ban Kapten

Media : Ban Kapten

Ukuran : 8cm x 19cm

Teknik : Bordir

g. Handuk

Handuk merupakan salah satu perlengkapan dalam permainan sepakbola yang sangat membantu apabila telah selesai bermain.



Gambar IV.28 Handuk

Media : Handuk

Ukuran : *Custom*

Teknik : Bordir

h. Pelindung Tulang Kering (*Shinguard*)

Media ini sangat vital sekali kebutuhannya dalam permainan sepakbola, tanpa ada media ini pemain tidak akan diijinkan bermain karena dapat berisiko besar seperti mendapat cedera.



Gambar IV.29 Pelindung Tulang Kering

Media : Pelindung Tulang Kering (*Shinguard*)

Ukuran : *Custom*

Teknik : Stiker *Printing*