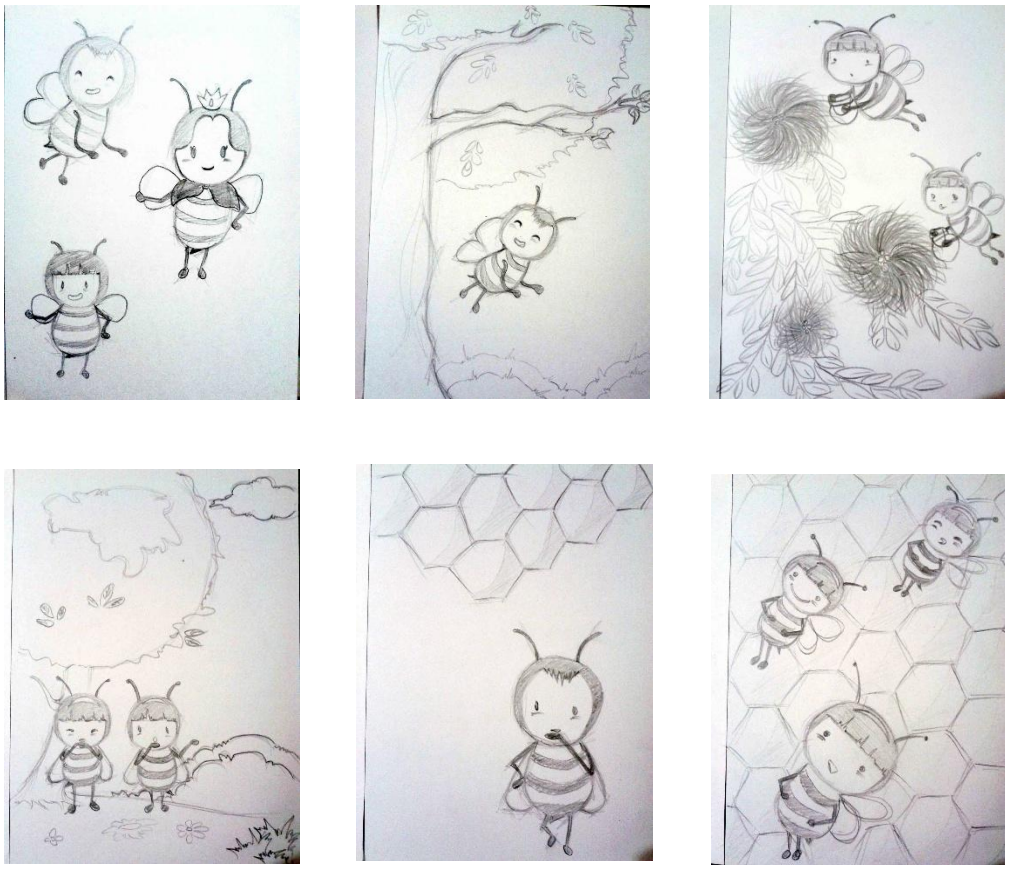
BAB IV
MEDIA DAN TEKNIS PRODUKSI

IV.1 Media Utama

IV.1.1 Proses Perancangan Buku Cerita Bergambar

Proses perancangan buku cerita bergambar diawali dengan membuat konsep pada isi dan informasi yang akan disampaikan melalui buku cerita bergambar. Selanjutnya mencari data-data yang berhubungan dengan materi yang akan disampaikan di dalam buku dan menganalisa materi yang di dapatkan. Selanjutnya dilakukan pembuatan sketsa visual atau ilustrasi manual pada *sketchbook* menggunakan pensil. Sketsa yang dibuat untuk membantu memudahkan proses pembuatan gambar yang ditampilkan pada buku. Sketsa yang dibuat yaitu sebagai berikut :



Gambar IV.1 Sketsa

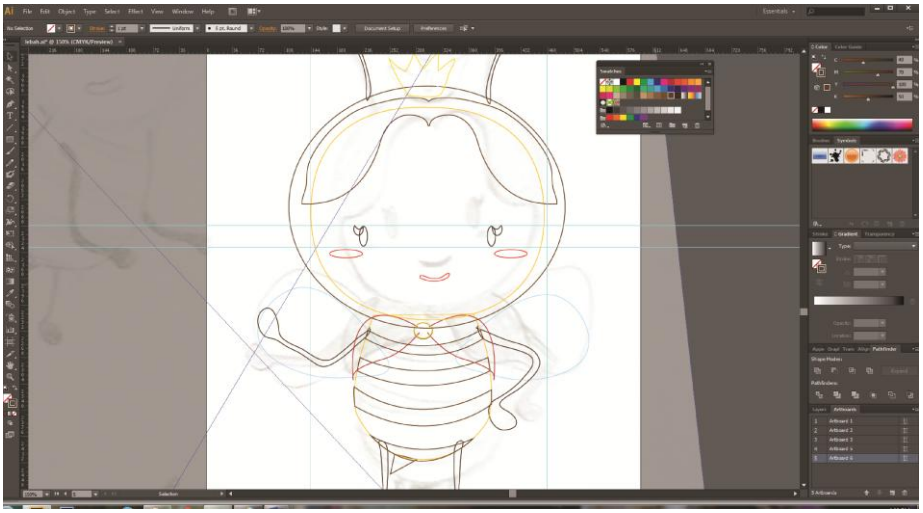
Sumber : Pribadi



Gambar IV.2 Sketsa *Landscape*

Sumber : Pribadi

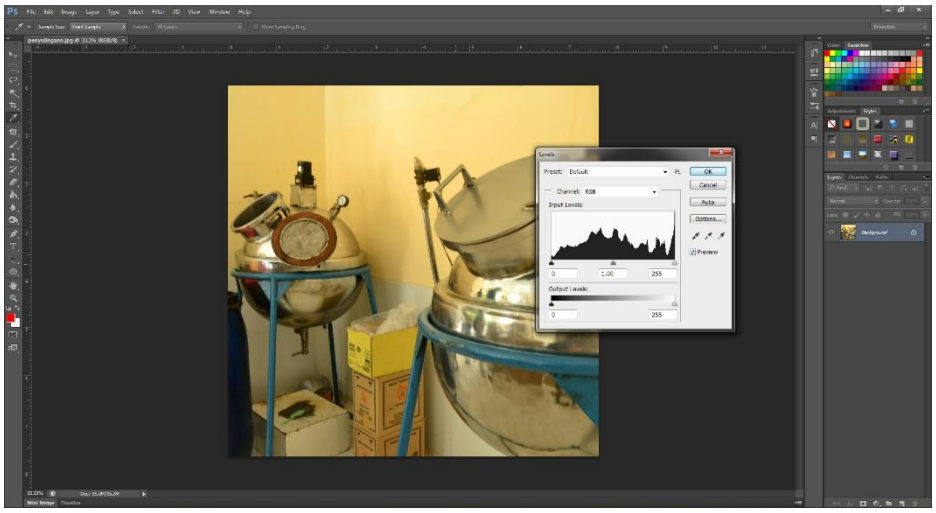
Setelah selesai menggambar sketsa maka selanjutnya dilakukan proses *scanning* untuk memindahkan sketsa manual menjadi sketsa *digital* dengan menggunaan media *scanner*. Selanjutnya semua sketsa manual dipindahkan menjadi data *digital* dan di lakukan tahap pewarnaan dan penyempurnaan sketsa gambar hasil akhirnya dengan proses *digital* menggunakan software *Adobe Illustratror CS6.* Pada proses *digital* mengunakan *Adobe Illustrasi CS6* seperti pewarnaan, pembuatan karakter, pembuatan *background*, penempatan naskah dan penataan tata letak. Pembuatan karakter dan *background* dilakukan dengan teknik *tracing* seperti contoh di bawah ini :



Gambar IV.3 Proses *Tracing*

Sumber : Pribadi

Selain *Adobe Illustrator CS6* digunakan juga *Adobe Photoshop CS6* untuk membantu proses pengeditan foto yang ada di dalam buku seperti mencerahkan, memotong dan proses pengeditan lainnya. Contoh pengerjaannya sebagai berikut :



Gambar IV.4 Proses *Editing*

Sumber : Pribadi

Setelah proses *editing*, penyusunan tata letak, pembuatan *visual*, penyusunan halaman, dan semua proses selesai maka dilakukan proses pencetakan.

IV.1.2 Sampul Depan dan Sampul Belakang

Sampul merupakan bagian dari kemasan yang mengemas buku, pada sampul bagian depan dan belakang buku digunakan warna orange yang membentuk dan menyerupai bagian dari sarang lebah. Sampul depan buku menggunakan teknik *cutting* di bagian tengah yang membentuk sarang lebah dan memakai cover dalam. Sedangkan pada sampul bagian belakang terdapat ilustrasi tiga lebah pekerja yang terdapat pada buku dengan memegang kendi madu yang mereka gunakan sebagai tempat untuk membawa madu. Adapun ukuran pada cover adalah sebagai berikut :

Ukuran : 20x20 cm

Material : *Hard cover*

Teknis Produksi : Cetak *offset*

Laminasi : *Doff*



Gambar IV.5 Sampul depan dan sampul belakang

Sumber : Pribadi

Ukuran : 20x20 cm

Material : *Linen*

Teknis Produksi : *Cetak offset*



Gambar IV.6 Sub Sampul dalam depan dan sampul dalam belakang

Sumber : Pribadi

IV.1.3 Isi Buku

Isi pada buku menggunakan ilustrasi yang informatif dan mudah dimengerti oleh anak-anak. Pada setiap ilustrasi yang terdapat pada buku disederhanakan dari bentuk aslinya. Ilustrasi atau gambar pada buku disertai teks atau tulisan yang berfungsi untuk menjelaskan informasi yang disampaikan.

Ukuran : 20x20 cm
Material : *Linen*
Teknis Produksi : Cetak *offset*



Gambar IV.7 Isi Buku
Sumber : Pribadi

IV.2 Media Pendukung

IV.2.1 Poster

Poster dibuat sebagai media promosi dan informasi yang bertujuan untuk menyampaikan bahwa buku cerita bergambar "Kenalan Sama Lebah Yuk!" sudah terbit dan bisa didapatkan segera. Poster akan diletakkan di tempat-tempat yang berada di sekitar sekolah dan tempat bermain anak-anak.

Ukuran : A3 (29 x 42 cm)
Material : *Linen*
Teknis Produksi : Cetak *offset*



Gambar IV.8 Poster

Sumber : Pribadi

IV.2.2 *X-Banner*

Pembuatan *X-Banner* sebagai media promosi yang ditempatkan di lokasi pemasaran PUSBAHNAS.

Ukuran : 160 x 60 cm

Material : *Flexy Korea*

Teknis Produksi : Cetak *digital*



Gambar IV.9 *X-Banner*

Sumber : Pribadi

IV.2.3 Stiker

Stiker menjadi salah satu bagian dari *merchandise* buku yang befungsi sebagai pengingat dan bisa di temple dimana saja.

Ukuran : 8 x 3.5 cm
Material : *Sticker Chrome*
Teknis Produksi : Cetak *offset*



Gambar IV.10 Stiker
Sumber : Pribadi

IV.2.4 Pembatas Buku

Pembatas buku dibuat sebagai bagian dari buku yang berfungsi menandakan halaman yang sedang di baca, juga penanda halaman tertentu yang penting.

Ukuran : 15 x 5 cm
Material : *Linen*
Teknis Produksi : Cetak *offset*



Gambar IV.11 Pembatas Buku
Sumber : Pribadi

V.2.5 Pin

Pin merupakan bagian dari *merchandise* buku yang berfungsi untuk menarik peminat pengunjung, pengingat yang bisa diletakkan dimana saja.

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



Gambar IV.12 Pin
Sumber : Pribadi

IV.2.6 Jadwal Pelajaran Sekolah

Pembuatan jadwal pelajaran sekolah menjadi *merchandise* dari buku yang berfungsi untuk menuliskan jadwal pelajaran anak-anak dan berfungsi sebagai pengingat.

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





Gambar IV.13 Jadwal Pelajaran Sekolah

Sumber : Pribadi

IV.2.7 Buku Catatan

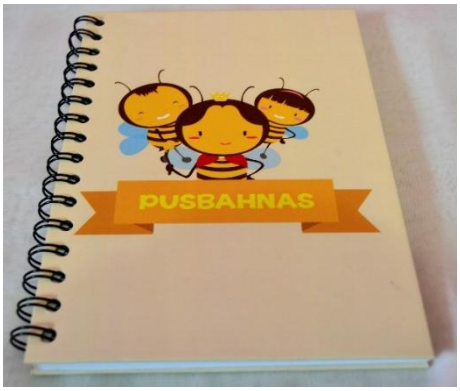
Buku catatan dibuat sebagai bagian dari *merchandise* buku cerita bergambar yang bisa digunakan anak-anak untuk menulis catatan-catatan penting mereka.

Ukuran : A5

Material : *Linen*

Teknis Produksi : Cetak *offset*





Gambar IV.14 Buku Catatan

Sumber : Pribadi

IV.2.8 Gantungan Kunci

Gantungan kunci dibuat sebagai pengingat dan sebagai bagian dari *merchandise* yang dapat digunakan anak sebagai hiasan.

Ukuran : 4 x 4 cm
Material : Laminasi *Doff*
Teknis Produksi : Cetak *offset*



Gambar IV.15 Gantungan Kunci
Sumber : Pribadi

IV.2.9 Boneka

Boneka merupakan salah satu *merchandise* yang dibuat untuk menarik minat anak-anak untuk mengunjungi PUSBAHNAS. Bisa digunakan sebagai hiasan atau mainan.

Ukuran : 30 x 30 cm
Material : *Flanel*
Teknis Produksi : *Hand made*



Gambar IV.16 Boneka

Sumber : Pribadi

IV.2.10 Kalender

Kalender adalah salah satu bagian dari *merchandise* yang dibuat untuk mengingat tanggal, hari, tahun, dan peringatan hari besar.

Ukuran : A3 (29,7 x 42 cm)

Material : *Linen*

Teknis Produksi : Cetak *offset*



Gambar IV.17 Kalender

Sumber : Pribadi

IV.2.10 Mug

Mug adalah salah satu *merchandise* yang dibuat untuk menarik minat anak-anak untuk mengunjungi PUSBAHNAS. Bisa digunakan dirumah dan dapat dijadikan sebagai pengingat.

Material : Keramik

Teknis Produksi : Cetak *digital* sablon



Gambar IV.18 Mug
Sumber : Pribadi

IV.2.10 Kaos

Kaos merupakan bagian dari salah satu *merchandise* yang bisa digunakan langsung saat mengunjungi PUSBAHNAS.

Ukuran : S, M, L

Material : *Cotton combed*

Teknis Produksi : *Sablon garment*



Gambar IV.19 Kaos
Sumber : Pribadi

IV.2.10 *Tote Bag* (Tas Jinjing)

Tote Bag adalah bagian dari *merchandise* yang berfungsi sebagai tempat untuk mengemas *merchandise* secraa keseluruhan agar memudahkan anak ketika membawanya.

Ukuran : 40 x 30 cm

Material : Belacu

Teknis Produksi : *Print* Tinta *textille*



Gambar IV.20 *Tote Bag*

Sumber : Pribadi