BAB IV MEDIA DAN TEKNIS PRODUKSI

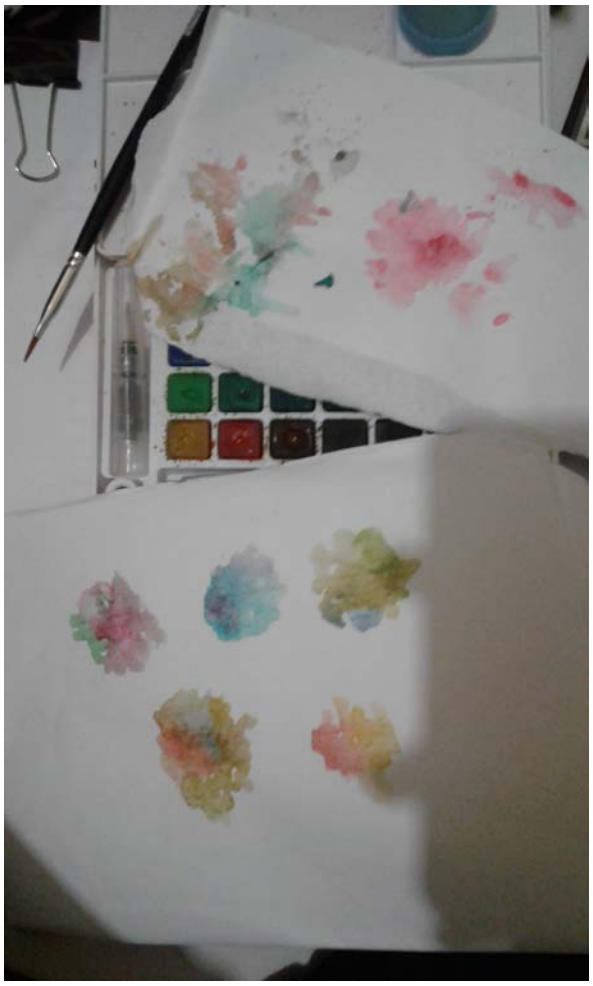
IV.1 Media Utama

Media utama ini berupa ensiklopedia media utama ini dipilih karena dinilai mampu menjabarkan hewan dari segi pengetahuan secara fisiknya, dari segi bahasa dalam pembahasan materi yang terkandung didalamnya. Isi dari ensiklopedia ini adalah penjelasan klasifikasi hewan, penjelasan hewan, keunikan yang dimiliki hewan, dan gambar asli dari hewan tersebut. Proses pertama dalam membuat ensiklopedia ini adalah dengan mencari referensi ensiklopedia lain, pencarian referensi tersebut meliputi tata letak, ilustrasi maupun bentuk fisik buku tersebut. Setelah itu, mencari referensi bentuk hewan yang dimaksud. Hasil data dan referensi tersebut diwujudkan dalam bentuk ilustrasi, ilustrasi dilakukan menggunakan pensil dan dikerjakan diatas kertas *canson* 185gr dan melalui tahap pewarnaan menggunakan cat air.



Gambar IV.1 Cat Air

Sumber: data pribadi (2017)



Gambar IV.2 Teknik Pewarnaan

Sumber: data pribadi (2017)

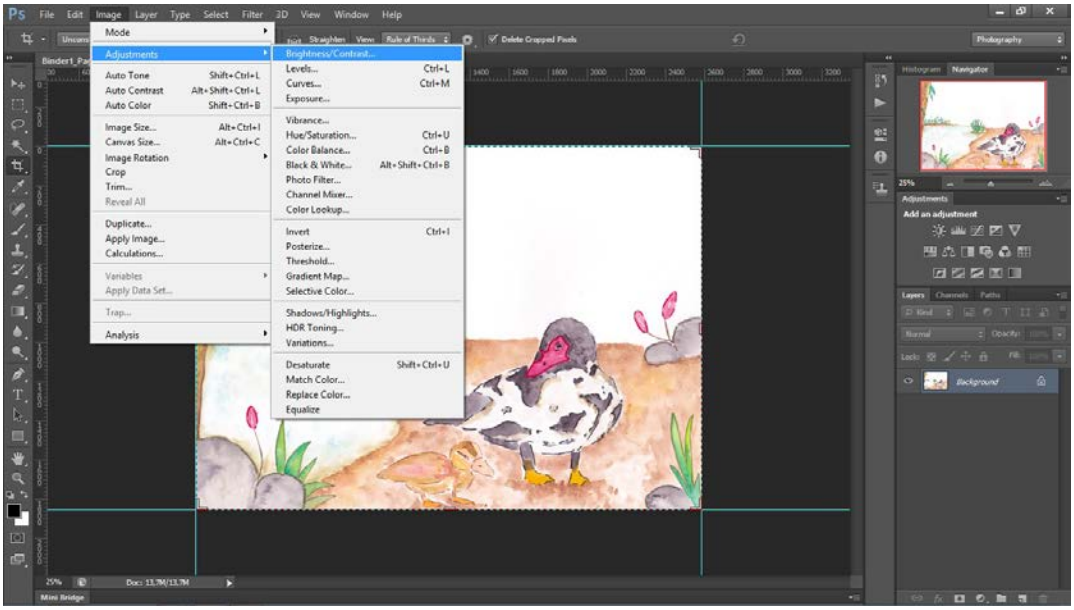
Teknik cat air yang dipakai tentunya sesuai dengan referensi yang telah dipilih yaitu referensi dari Naela Ali seorang illustrator yang aktif di dunia maya seperti *Instagram*, pada pewarnaan yang Naela ambil adalah dengan menonjolkan energi air, air dibiarkan lebih menguasai cat dan membentuk tekstur yang alami dari cat air tersebut. Dalam teknik pewarnaan cat air, biasa disebut teknik atas bawah atas atau warna yang disapu diatas permukaan kertas yang basah menjadikan tekstur cat air lebih rata , lebih hidup dan menjadikan gambar memiliki efek sinar pada bagian tertentu. Teknik ini akan menimbulkan kesan hidup dimana bagian gelap terang bagian hewan lebih terlihat menimbulkan kesa hidup dan alami.



Gambar IV.3 Sketsa dan Pewarnaan

Sumber: data pribadi (2017)

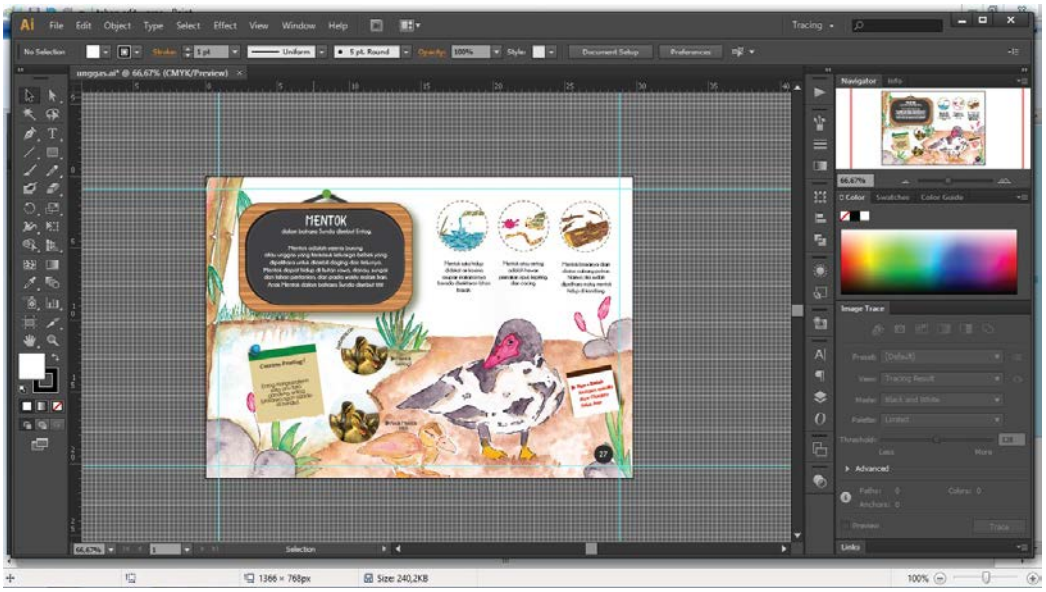
Dirancang menggunakan ilustrasi tangan serta pewarnaan menggunakan cat air, teknis ini dipilih untuk lebih menghidupkan gambar serta memberikan sensasi lain saat melihat isi dari buku ensiklopedia tersebut. Penggunaan ilustrasi tangan ini juga bertujuan untuk menghindarkan target audiens merasa jenuh dengan buku ensiklopedia yang pada umumnya terjual dipasaran. Pengalaman membaca ensiklopedia *full* ilustrasi ini juga bertujuan untuk menarik minat anak dalam bidang seni rupa, memperkay aanak dengan warna-warna yang baru. Untuk mendapatkan hasil yang maksimal maka dilakukan proses *editing* pada pemotongan gambar hasil *scan*nan agar dapat mendapatkan bentuk margin yang sesuai. Proses ini menggunakan *Adobe Photoshop cs 6* sebagai *software*nya, setelah melalui tahapan *cropping*, gambar diedit kepekatan warnanya.



Gambar IV.4 Proses edit warna

Sumber: data pribadi (2017)

Warna cat air tidak akan terlihat pekat pada aslinya karena penggunaan air yang lebih dominan dibandingan konsetrat cat air, cat air sebagai media pencampur cat ini dibiarkan tipis agar teksturnya lebih menonjol, karena penggunaan teknik tersebut maka hasil yang didapat akan terlihat warna yang lebih terang, lebih bertekstur dan lebih alami, namun penggunaan warna tersebut akan terlihat terlalu tipis dan pucat untuk sebuah bukku ilustrasi. Oleh karena itu perlu adanya pemekatan warna melalui *software* ini untuk mendapatkan hasil warna yang diinginkan. Pengaturan warna hanya pada *brightness* dan *contrast* nya saja untuk mengurangi warna manipulasi dan untuk menambah kesan natural pada ilustrasi tersebut. Penyempurnaan warna ini juga berfungsi sebagai penyeimbang warna dengan elemen estetis lainnya agar tidak terlalu berbeda. Warna yang lebih pekat memiliki tujuan untuk lebih menonjolkan gambar tersebut. Konsistensi penggunaan warna-warna natural pada gambar dijaga agar setiap gambar memiliki kesan alami, juga menyeimbangkan dengan tema dari buku tersebut.



Gambar IV.5 Proses memasukan *text*

Sumber: data pribadi (2017)

Setelah proses *editing* warna, gambar memasuki tahap pemasukan text menggunakan *software Adobe Illustrator cs 6*, penempatan ini berguna untuk memasukan informasi yang terkait pada gambar agar pesan verbal dan visual media terpenuhi dan tersampaikan dengan baik.



Gambar IV.6 Hasil pemasukan *text*

Sumber: data pribadi (2017)

Setelah proses sketsa, pewarnaan, *editing* warna, dan penambahan teks pada gambar sudah terpenuhi maka, tahap selanjutnya yaitu *Printing.* Ensiklopedia ini dicetak pada *Art paper* 160gr sebagaimana material buku pada umumnya dicetak dengan jilid *hardcover* berisikan 15halaman penuh ilustrasi. Mekanisme yang dipakai adalah dengan *cetak offset,* yang mana merupakan teknis dari mencetak sebuah buku untuk dipasarkan. *Cetak offset* dipilih karena pembuatan masal buku untuk dijual kepasaran.



Gambar IV.7 Hasil buku ensiklopedia

Sumber: data pribadi (2017)

IV.2 Media Pendukung

Media pendukung adalah media yang dekat dengan keseharian target. Media–media yang dipakai adalah media yang dapat menunjang penjualan dari buku ini juga tahapan pengingat dari buku tersebut. Ensiklopedia ini menggunakan media pendukung yang memang terfokus pada target audiens, selain sebagai media pengingat juga dapat digunakan oleh target tersebut.

IV.2.1 Poster A3

Poster dicetak pada art paper 150gr ukuran A3 (42 cm x 29,7 cm)



Gambar IV.8 Poster

Sumber: data pribadi (2017)

Poster digunakan sebagai media informasi, ukuran ini memudahkan khalayak melihat dengan jelas informasi yang terkait pada isi poster tersebut, poster ini dicetak dengan teknik cetak *offset* untuk memenuhi kuantitas yang diperlukan. Poster tersebut dipajang di toko buku, perpustakaan, sekolah, ruang publik yang memiliki madding atau majalah dinding atau tempat informasi. Isi dari poster tersebut merupakan informasi segera terbitnya buku dengan beberapa elemen visual yang tidak jauh dari tema ensiklopedia, yaitu alam.

IV.2.2 *X-Banner*

X - Banner dicetak pada *Flexy* china ukuran A3 160cm x 60cm



Gambar IV.9 *X – Banner*

Sumber: data pribadi (2017)

X–Banner ini digunakan untuk media informasi terbitnya buku biasanya disimpan di toko buku atau di tempat pameran, *X-banner* ini berisikan informasi bagi terbitnya buku yang menjadi penting disetiap pameran atau *launching* buku, karena merupakan informasi utama yang terdapat pada tempat. *X-banner* ini menggunakan bahan *flexy* china karena materialnya yang lebih bagus dan halus. Teknis produksi dari *X-banner* ini adalah dengan cetak laser.

IV.2.3 *Flyer* Media Sosial

Flyer memiliki ukuran 8:10 px



Gambar IV.10 *twitter*

Sumber: data pribadi (2017)

Flyer ini merupakan media promosi yang menyebarkan informasi pra-terbit dan terbit dari buku tersebut, media ini dipilih karena dapat jauh lebih luas informasinya mencapai target selain dari tempat dimana buku tersebut diperjual belikan, karena jangkauan internet yang terkoneksi banyak aspek memudahlan target mengetahui informasi dan mendapatkan buku tersebut. Selain itu, twitter juga dapat dipakai untuk promosi penjualan jual buku tersebut.

IV.2.4 *Flyer* Cetak

Flyer dicetak pada *Art paper* 150gr ukuran 14cm x 21cm



Gambar IV.11 *flyer* cetak

Sumber: data pribadi (2017)

Flyer ini digunakan untuk media promosi telah terbitnya buku, didalamnya terdapat beberapa penawaran khusus di buku ensiklopedia ini, setiap orang yang mendapatkan *flyer* ini dan membawanya saat pembelian buku ensiklopedia , ia berhak mendapatkan hadiah eksklusif dari buku tersebut, yaitu *box* eksklusif atau kartu kuartet. *Flyer* menggunakan material *Art paper* yang tipis dan tidak berat membuatnya mudah dibawa kemana saja. Karena ukurannya yang kecil *flyer* ini tidak memakan banyak ruang ketika akan disebar dan disimpan khalayak. Teknis yang digunakan adalah *cetak offset* untuk memenuhi kuantitas yang dibutuhkan.

IV.2.5 Pembatas Buku

Pembatas buku dicetak pada *Art paper* 180gr ukuran 13cm x 3cm



Gambar IV.12 Pembatas Buku

Sumber: data pribadi (2017)

Pembatas buku ini menggunakan material *Art paper* karena ketebalannya yang pas untuk membatas buku tidak mudah terlipat dan sobek, pembatas ini dilapisi laminasi doff untuk mengeluarkan warna yang lebih terang. Laminasi tersebut bertujuan untuk membuat bahan *Art paper* tahan lama. Bentuk yang menarik membuat pembatas buku ini tidak monoton. Karena kepala hewan tersebut dapat muncul diluar buku. Teknis cetaknya memakai cetak *offset* untuk memenuhi kuantitas dari kebutuhan pemasaran buku tersebut.

IV.2.6 Stiker

Stiker dicetak pada *vinyl* laminasi *doff* ukuran 7cm x 5cm



Gambar IV.13 Stiker

Sumber: data pribadi (2017)

Stiker ini dibuat menggunakan kertas stiker *Vinyl* karena memiliki tekstur halus yang cukup mengkilap, agar stiker dapat bertahan lama maka stiker tersebut dilaminasi *doff*. Stiker ini merupakan media pengingat yang dapat diaplikasikan pada beberapa tempat contohnya pada buku binder, pintu meja belajar , dan kaca. Stiker ini berisikan informasi hewan sebagai bentuk dari *brain strom* buku agar ilmu yang terdapat dalam buku dapat diingat oleh target. Stiker merupakan media paling sering dipakai karena pemanfaatannya dan pengaplikasiannya yang mudah. Stiker ini di *cetak offset* untuk memenuhi kuantitas yang dibutuhkan untuk disebar luaskan.

IV.2.7 Gantungan Kunci

Gantungan kunci dicetak pada kayu ukuran 6cm x 6cm



Gambar IV.12 Gantungan Kunci

Sumber: data pribadi (2017)

Gantungan kunci ini menggunakan bahan dasar kayu untuk menyesuaikan tema besar dari ensiklopedia yaitu alam, kayu yang dipakai pun merupakan kayu yang empuk dan ringan agar pemakaian dari gantungan ini tidak berat ataupun mengganggu ruang gerak. Pemakaian kayu ini dilapisi stiker agar terlihat lebih menarik dan lebih terlihat wujud hewwannya. Teknis pembuatan gantungan kunci ini dengan *laser cutting* untuk mendapakan hasil yang rapih dan akurat sesuai dengan ukuran yang diinginkan. Ukuran gantungan kunci ini pas untuk pemakain pada tas ransel karena tidak terlalu besar dan kecil. Gantungan ini di produksi *offset* untuk memenuhi kuantitas yang dibutuhkan untuk disebar luaskan.

IV.2.8 Kartu Kuartet

Kartu kuartet dicetak pada kayu ukuran 5cm x 8cm.



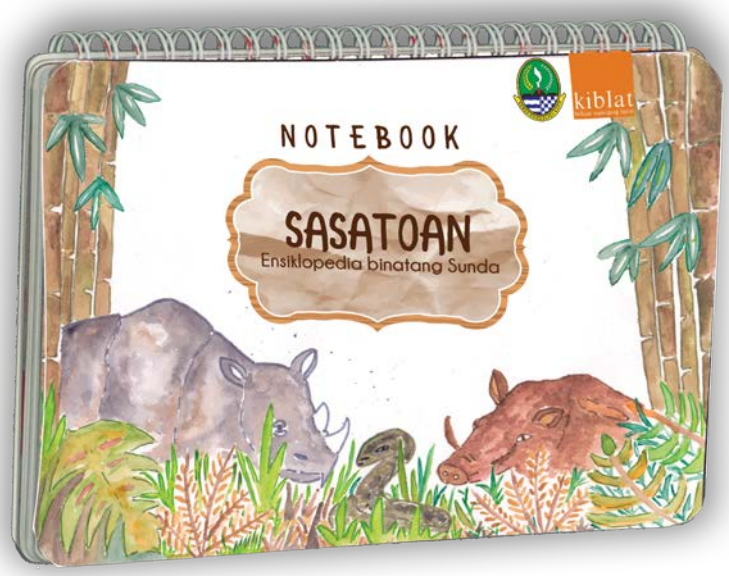
Gambar IV.15 Kartu Kuartet

Sumber: data pribadi (2017)

Kartu kuartet ini pada dasarnya sama seperti gantungan kunci berbahan dasar kayu yang dilapisi oleh stiker, ini bertujuan agar permainan kuartet tidak melulu berbahan dasar kartu kertas, kesan ekslusif muncul setelah pemakaian kayu di aplikasikan pada kartu. Selain itu, lebih tahan lama dan memiliki nilai keunikan tersendiri. Permainan ini dipilih untuk meningkatkan kreatifitas anak, menambah pengetahuan anak namun tidak memberatkan anak karena mereka dididik bermain sambil belajar. Teknis pembuatan kartu ini menggunakna *laser cutting* untuk mendapati hasil yang akurat dan rapih. Teknik produksi yang dipakai adalah *offset* untuk memenuhi kuantitas yang dibutuhkan untuk disebar luaskan.

IV.2.9 *Notebook*

Notebook dicetak pada *Art paper* 260gr ukuran 14cm x 21cm



Gambar IV.16 *Notebook*

Sumber: data pribadi (2017)

Notebook ini menggunakan bahan yang umum digunakan oleh *notebook* yaitu kertas *sketchbook* karena dinilai lebih efisien, selain itu bahannya yang tidak tembus tinta jika dipakai. *Cover* pada *notebook* ini dipotong dengan teknis *laser cutting* untuk mendapatkan hasil yang rapih dan sesuai dengan yang diinginkan. Kegunaan *notebook* sangatlah beragam maka, penyesuaiannya digunakanlah bahan yang dapat dipakai menulis atau menggambar. Desain sampul *notebook* sesuai dengan buku terbitnya menjadikan *notebook merch* yang baik dan efektif dan memberikan keunikan tersendiri.

IV.2.10 *Puzzle*

Puzzle dicetak pada triplek 3mg ukuran 19cm x 12cm



Gambar IV.17 *Puzzle*

Sumber: data pribadi (2017)

Puzzle ini diproduksi melalui tahapan *laser cutting* dengan bahan triplek, bahan ini dipilih agar *puzzle* lebih ringan namun tetap mengikuti tema yaitu alam, *laser cutting* juga digunakan untuk mencapai bentukan yang rapih dan tebal. *Puzzle* ini prinsipnya sama seperti gantungan yaitu hasil jadi dilapisi dengan stiker *vinyl*. Stiker ini dipilih untuk memperjelas bentukan *puzzle*, stiker yang dipakai berupa hewan yang terdapat dalam buku. Permainan *puzzle* ini dipilih untuk meningkatkan kreatifitas anak dan daya berpikir cepat anak agar apa yang dipelajari dalam buku dapat diaplikasikan dikehidupan sehari-hari.