BAB IV
MEDIA DAN TEKNIS PRODUKSI

IV.1 Paska Produksi

Tahap produksi pembuatan karakter dan latar selesai maka selanjutnya dilakukan tahap *tracing* ulang pada *software* Adobe Ilustrator CS6. Tahap awal adalah membuat latar dan suasana. Lalu dilanjutkan dengan pembuatan karakter dan teks dialog.



Gambar IV.1 Proses pembuatan Karakter dan Latar
Sumber : Dokumentasi Pribadi

Dibawah ini adalah hasil visualisasi karakter dan latar halaman satu yang berisikan Tata sebagai tokoh utama dalam cerita dan berlatar didalam suatu ruangan khusus untuk pembalap dan motor yang dikendarai oleh Tata. Sedangkan halaman dua berisikan Tata, Rama dan pemeran pendukung. Rama yang menonjolkan kesombongannya berada di belakang Tata, latar halaman dua menggambarkan suasana samping sirkuit disiang hari .



Gambar IV.2 Hasil Akhir Visualisasi Pembuatan Karakter Buku Hal 1 dan 2.
Sumber. Dokumentasi Pribadi

Visualisasi dibawah adalah halaman 3 dan 4 yang memperlihatkan adegan Tata yang ramah terhadap orang disekitarnya dan Rama yang sebaliknya. Latar halaman satu dan dua adalah ruangan untuk memperbaiki motor pembalap.



Gambar IV.3 Hasil Akhir Visualisasi Pembuatan Karakter Buku Hal 3 dan 4.
Sumber : Dokumentasi Pribadi

Di bawah ini visualisasi halaman lima dan enam. Di halaman lima hanya mengilustrasikan waktu Tata akan mengikuti balapan pukul 10.00 pagi. Sedangkan pada halaman enam menggambarkan Rama yang sedang menjahili motor Tata. Latar pada halaman 6 digambarkan di ruangan khusus pembalap.



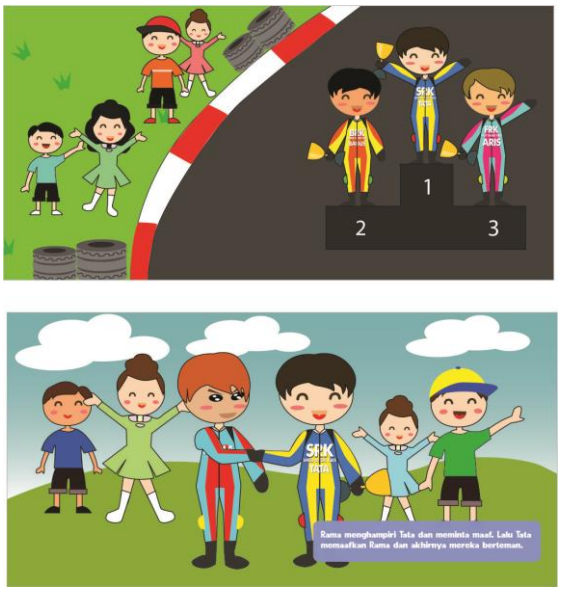
Gambar IV.4 Hasil Akhir Visualisasi Pembuatan Karakter Buku Hal 5 dan 6
Sumber. Dokumentasi Pribadi

Berikut halaman tujuh dan delapan. Pada halaman tujuh yaitu Tata dan Pakde sedang berbincang mengenai masalah pada motor Tata. Dan pada halaman delapan digambarkan Tata dan pembalap lainnya sedang mengikuti balapan. Latar pada halaman delapan digambarkan di sirkuit balap pada siang hari yang cerah diselimuti awan.



Gambar IV.5 Hasil Akhir Visualisasi Pembuatan Karakter Buku Hal 7 dan 8
Sumber : Dokumentasi Pribadi

Berikut halaman akhir yaitu halaman Sembilan dan sepuluh. Pada halaman Sembilan digambarkan pemeran karakter pendukung wanita dan laki-laki bersorak sorai Tata memenangkan juara pertama dalam lomba balap motor. Dan pada halaman sepuluh digambarkan Rama meminta maaf kepada Tata lalu mereka berteman. Latar pada halaman Sembilan dan sepuluh digambarkan di samping sirkuit pada siang hari yang cerah diselimuti awan.



Gambar IV.6 Hasil Akhir Visualisasi Pembuatan Karakter Buku Hal 9 dan 10
Sumber : Dokumentasi Pribadi



Gambar IV.7 Hasil Akhir Buku Cerita Bergambar
Sumber : Dokumentasi Pribadi

Buku cerita bergambar diatas berukuran 21 x 21 cm dengan kertas bahan *Art Paper* Tebal dan tipis. Buku dicetak oleh penerbit PT. Gramedia Pustaka Utama.

IV.2 Media Pendukung

a. Tempat Makan

Tempat makan digunakan sebagai media pendukung digunakan sebagai merchandise pembelian 100 orang pertama. Tempat makan digunakan sebagai media pengingat bahwa makan diharuskan untuk duduk. Tempat makan menggunakan material plastik yang dilapisi stiker Ritrama laminasi *glossy.*

Dalam tempat makan diberi elemen visual tipografi teks berwarna putih diatas background warna kuning dengan menggunakan dua bahasa yaitu bahasa Jawa dan bahasa Indonesia sebagai terjemahan dari pesan yang disampaikan dalam tempat makan. Teks bahasa Jawa yang berisikan pengingat mengenai tata krama makan dan minum diharuskan untuk duduk terlebih dahulu.



Gambar IV.8 Hasil Akhir Tempat Makan
Sumber : Dokumentasi Pribadi

a. Tempat Minum

Tempat minum atau botol minum digunakan sebagai media pendukung sama fungsinya seperti tempat minum yang berbahan plastik dan dilapisi stiker Ritrama laminasi *glossy* yang fungsinya untuk mengingatkan bahwa minum diharuskan untuk duduk. Tempat minum bermaterial pastik dan berukuran tinggi 22 cm. Dalam tempat minum sama halnya seperti tempat makan diatas diberi elemen visual tipografi teks berwarna putih diatas background warna kuning dengan menggunakan dua bahasa yaitu bahasa Jawa dan bahasa Indonesia sebagai terjemahan dari pesan yang disampaikan dalam tempat minum.



Gambar IV.9 Hasil Akhir Tempat Minum
Sumber : Dokumentasi Pribadi

b. Alat Tulis

Alat tulis yang terdiri dari pensil, penghapus, rautan pensil, penggaris dan *Note book* digunakan media pendukung digunakan untuk dijadikan *merchandise* saat promosi penjualan berlangsung.



Gambar IV.10 Hasil Akhir Alat Tulis
Sumber : Dokumentasi Pribadi

c. Tempat pensil

Tempat pensil digunakan sebagai media pendukung yang dijadikan sebagai *merchandise*. Material tempat pensil adalah kotak pensil plastik yang dilapisi stiker berbahan stiker Ritrama dilaminasi *Glossy*.

Layout desain tempat pensil yaitu menggunakan salah satu bagian dari adegan Tata yang telah mendapatkan juara dalam pertandingan balapan. Tempat pensil diberi elemen visual tipografi di bagian sisi-sisi tempat pensil dan bagian pembuka tempat pensil agar tokoh Tata dikenal dibenak audiens.



Gambar IV.11 Hasil Akhir Tempat pensil
Sumber : Dokumentasi Pribadi

d. Stiker pengingat

Stiker pengingat digunakan sebagai *merchandise* saat penjualan. Stiker pengingat bermaterial stiker berbahan stiker Rirtama dilaminasi *doff* dan *glossy*. Ukuran stiker pengingat berbentuk persegi adalah 11,2 x 16,8 cm sedangkan bentuk *custom* berukuran 9,5 x 13,5 cm.

Bentuk stiker pengingat berbentuk persegi panjang diberi elemen visual karakter Tata yang sedang makan dan minum, warna kuning dan biru diambil dari *wearpack* yang digunakan Tata. Tipografi stiker pengingat diberi 2 bahasa yaitu bahasa Jawa dan bahasa Indonesia sebagai penerjemah. Stiker *custom* berbentuk meliuk mengikuti gambar diberi elemen visual yang ada pada satu adegan dibuku cerita.



Gambar IV.12 Hasil Akhir Stiker Pengingat
Sumber : Dokumentasi Pribadi

e. Standing character

Standing character digunakan sebagai media pendukung untuk disimpan pada display buku tepatya diatas meja bersebelahan dengan tumpukan buku pada saat dijual. *Standing character* bermaterial stiker Ritrama ditempel pada kertas daluang ukuran 3 mm. Ukuran standing karakter 50 x 15 cm.



Gambar IV.13 Hasil Akhir *Standing character*
Sumber : Dokumentasi Pribadi

f. Poster

Poster digunakan media pendukung untuk media promosi ketika buku dijual di Gramedia maupun toko buku lainnya. Material poster pada media promosi berbahan *Art Paper* 210 gram berukuran A3.

Desain pada poster diberi elemen visual pada desain poster disamakan dengan visual pada *cover* media utama, buku cerita. Hal ini dilakukan untuk memudahkan khalayak sasaran mengingat visual dari media utama. *Flash* berwarna merah digunakan untuk penarik konsumen agar cepat cepat membeli buku cerita Tata Pembalap Cilik di Gramedia terdekat untuk mendapatkan *merchandise* yang menarik.



Gambar IV.14 Hasil Akhir Poster
Sumber : Dokumentasi Pribadi

g. *X-banner*

X-Banner digunakan saat promosi buku di Gramedia maupun toko buku lainnya. *X-banner* berukuran 60 x 160 cm dengan bahan *Flexi* Korea dan dicetak *Digital Printing.*

Layout dan desain sama dengan poster yaitu dengan tipografi yang mencolok dan media utama yang besar disimpan didepan agar menarik perhatian konsumen.



Gambar IV.15 Hasil Akhir X-Banner
Sumber : Dokumentasi Pribadi

h. Topi

Topi digunakan sebagai media pendukung yang dapat diperoleh di Gramedia secara penjualan terpisah jika masa promosi telah berakhir. Topi yang digunakan adalah topi yang berbahan canvas, dan dicetak menggunakan teknik *Printing* menggunakan bahan *Poliflex*. Desain topi diberi elemen visual dari salah satu adegan Tata Pembalap Cilik yang sedan naik podium. Dan diberi elemen tipografi pada topi berguna untuk mengingatkan konsumen terhadap buku cerita Tata Pembalap Cilik.



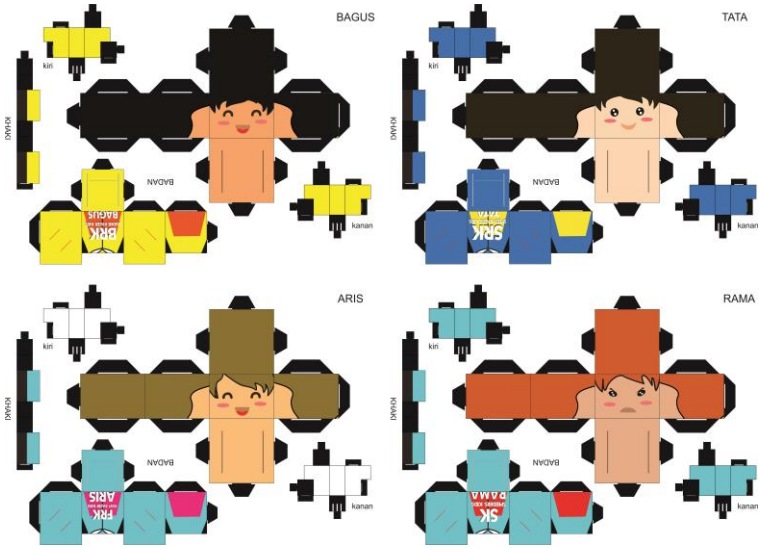
Gambar IV.16 Hasil Akhir Topi
Sumber : Dokumentasi Pribadi

i. Papercraft

Papercraft digunakan saat promosi yang disimpan dikasir sebagai hiasan display. *Papercraft* bermaterial kertas *Art paper* yang dilaminasi *doff*. *Papercraft* berukuran 12 x 6 cm.



Gambar IV.17 Hasil Akhir *Papercraft*
Sumber : Dokumentasi Pribadi



Gambar IV.18 *Template Papercraft*
Sumber : Dokumentasi Pribadi