BAB IV. MEDIA DAN TEKNIS PRODUKSI

IV.1. Spesifikasi Media

IV.1.1. Media Utama



Gambar IV.1. Media Utama

Sumber: Dokumen pribadi (2017)

Tabel IV.1. Spesifikasi Buku

Sumber: Dokumen pribadi (2017)

Ukuran	B5 (17,6cm X 25cm)
Material	*Cover Artpaper* 260gsm laminasi doff panas, Isi artpaper 150gsm
Teknik Cetak	*Digital Printing*

Buku merupakan media yang cukup dengan audiens terutama dalam kegiatan sehari hari seperti belajar. Media buku ini bisa dibawa kemana-mana dengan ukuran seperti buku tulis dan cukup ringan untuk audiens anak-anak. Penggunaan laminasi doff panas agar *cover* dari buku ini tidak mudah luntur dari segi warna.

IV.1.2. Media Pendukung

IV.1.2.1. Poster



Gambar IV.2. Poster

Sumber: Dokumen pribadi (2017)

Tabel IV.2. Spesifikasi Poster

Sumber: Dokumen pribadi (2017)

Ukuran	A3+ (31,8cm X 48cm)
Material	*Cover Artpaper* 260gsm
Teknik Cetak	*Digital Printing*

Media poster dipilih Karena cukup membantu dalam mempromosikan media utama. Dengan ketebalan 260 gsm media poster ini cukup tebal dan kuat sehingga tidak mudah robek.

IV.1.2.2. *X Banner*



Gambar IV.3. *X banner*

Sumber: Dokumen pribadi (2017)

Tabel IV.3. Spesifikasi *x-banner*

Sumber: Dokumen pribadi (2017)

Ukuran	60cm X 160cm
Material	*Cluster*
Teknik Cetak	*Digital Printing*

X-banner ditempatkan diluar/didalam kelas ketika proses penyuluhan sedang berlangsung agar menarik perhatian anak-anak karena ukurannya yang cukup besar sehingga mudah terlihat dari jarak yang cukup jauh. Pemilihan media ini bertujuan untuk memberikan informasi tentang media utama dan media utama versi digital. Untuk didalam ruangan media ini cukup membantu agar siswa tidak jenuh dengan suasana penyuluhan.

IV.1.2.3. Brosur



Gambar IV.4. Brosur

Sumber: Dokumen pribadi (2017)

Tabel IV.4. Spesifikasi brosur

Sumber: Dokumen pribadi (2017)

Ukuran	A5 (14,8cmX21cm)
Material	*Artpaper 150 gsm*
Teknik Cetak	*Digital Printing*

Ketika penyuluhan sudah selesai brosur dibagikan ke setiap siswa yang hadir. Pemilihan media brosur ini merupakan tata cara untuk mengunduh versi digital dari buku sehingga siswa yang belum membaca secara langsung (buku cetak) dapat mambaca secara digital.

IV.1.2.4. Stiker



Gambar IV.5. Stiker

Sumber: Dokumen pribadi (2017)

Tabel IV.5. Spesifikasi stiker

Sumber: Dokumen pribadi (2017)

Ukuran	5,5cm X 8,5cm
Material	*Vinyl* laminasi doff dingin
Teknik Cetak	*Digital Printing*

Diberikan kepada siswa yang dapat menjawab pertanyaan dari para penyuluh sebagai hadiah. Pemilihan media ini mendukung materi pesan tersampaikan pada audiens. Selain itu audiens dapat menempelkannya pada benda-benda yang sering digunakan seperti buku, meja, lemari.

IV.1.2.5. Kaos



Gambar IV.6. Kaos

Sumber: Dokumen pribadi (2017)

Tabel IV.6. Spesifikasi kaos

Sumber: Dokumen pribadi (2017)

Ukuran	A3 (29,7cm X 42cm)
Material	*Cotton*
Teknik Cetak	*Digital Printing*

Digunakan oleh para penyuluh dari BNN agar menyesuaikan dengan tema. Pemilihan media ini karena simpel dan *casual*, sehingga ketika para penyuluh memberikan materi pada audiens terlihat seperti orang yang sedang bercerita sehingga mudah dekat dengan audiens

IV.1.2.6. *Tottebag*



Gambar IV.7. *Tote bag*

Sumber: Dokumen pribadi (2017)

Tabel IV.7. Spesifikasi *tote bag*

Sumber: Dokumen pribadi (2017)

Ukuran	A4 (21cm X 29,7cm)
Material	*canvas*
Teknik Cetak	*Digital Printing*

Diberikan kepada siswa yang dapat menjawab pertanyaan dari para penyuluh sebagai hadiah. Pemilihan media ini mendukung menyampaikan pesan materi sebaga pengingat. Selain itu media berguna untuk audiens dalam membawa perlatan sekolah maupun pribadi.

IV.1.2.7. Pembatas Buku



Gambar IV.8. *Bookmarks*

Sumber: Dokumen pribadi (2017)

Tabel IV.8. Spesifikasi *tote bag*

Sumber: Dokumen pribadi (2017)

Ukuran	7cm X 18,5cm
Material	*Artpaper 260gsm* laminasi *dof dingin*
Teknik Cetak	*Digital Printing*

Diberikan kepada siswa yang dapat menjawab pertanyaan dari para penyuluh sebagai hadiah.. Dengan target audiens yang suka membaca dan belajar pembatas buku sangat membantu menyampaikan pesan materi sebaga pengingat

IV.1.2.8. Pin



Gambar IV.9. Pin

Sumber: Dokumen pribadi (2017)

Tabel IV.9. Spesifikasi pin

Sumber: Dokumen pribadi (2017)

Ukuran	5cm X 5cm
Material	*Artpaper 150 gsm* laminasi *dof dingin*
Teknik Cetak	*Digital Printing*

Media pin membantu dalam mempromosikan media utama. Pemilihan media ini anak-anak dapat menempelkannya pada tas, topi, dan baju.

IV.1.2.9. *Notebook*



Gambar IV.10. *Notebook*

Sumber: Dokumen pribadi (2017)

Tabel IV.10. Spesifikasi *notebook*

Sumber: Dokumen pribadi (2017)

Ukuran	A5 (14,8cmX21cm)
Material	*Artpaper 260gsm* laminasi *dof dingin*
Teknik Cetak	*Digital Printing*

Media *notebook* digunakan oleh anak-anak untuk mencatat bahkan menggambar. Media ini cukup memenuhi kebutuhan dalam hal menulis dengan ukuran a5 cukup ringan dan kecil untuk digunakan oleh anak-anak

IV.1.2.10. *Drawing Book*



Gambar IV.11. *Drawingbook*

Sumber: Dokumen pribadi (2017)

Tabel IV.11. Spesifikasi *drawing book*

Sumber: Dokumen pribadi (2017)

Ukuran	A4 (21cm X 29,7cm)
Material	*Artpaper 260gsm* laminasi *dof dingin*
Teknik Cetak	*Digital Printing*

Menggambar menjadi hal yang disukai anak-anak. Karena pertumbuhan kreatifitas dan imajinasi dapat disalurkan melalui karya seni gambar. Pemilihan media ini dapat membantu menampung hobi dari menggambar anak-anak

IV.1.2.11. Tempat Alat Tulis



Gambar IV.12. Tempat alat tulis

Sumber: Dokumen pribadi (2017)

Tabel IV.12. Spesifikasi tempat alat tulis

Sumber: Dokumen pribadi (2017)

Ukuran	25cm X 10cm
Material	*Vinyl* laminasi dof dingin
Teknik Cetak	*Digital Printing*

Pemilihan media ini karena anak-anak Anak-anak sangat membutuhkan alat tulis untuk membantu dalam proses pembelajaran. Pemilihan alat ini dapat membantu mengemas perlatan tulis anak-anak, ditambah dengan visual yang dapat memberikan informasi untuk mengingatkan.

IV.1.2.12. Tempat Makan



Gambar IV.13. Tempat makan

Sumber: Dokumen pribadi (2017)

Tabel IV.3. Spesifikasi tempat makan

Sumber: Dokumen pribadi (2017)

Ukuran	25cm X 10cm
Material	Vinyl laminasi dof dingin
Teknik Cetak	*Digital Printing*

Pemilihan media ini diharapkan dapat membantu anak-anak agar tidak jajan sembarangan dan lebih memilih membawa bekal dari rumah, hal tersebut merupakan salah satu materi didalam buku cerita bergambar ini.

IV.2. *Hardware, Software* dan Teknis Produksi

Teknis produksi sebuah media terdiri dari beberapa tahap. Tahap pertama adalah mempersiapkan seluruh peralatan yang berhubungan dengan pembuatan media. Berikut beberapa tahap yang harus dipersiapkan

- *Hardware* (perangkat keras)
- *Software* (perangkat lunak)
- Teknis produksi

Berikut *hardware* dan *software* yang digunakan dalam pembuatan media buku cerita bergambar:

IV.2.1. *Hardware* (Perangkat Keras)

Pada *hardware* menggunakan teknologi komputer terutama untuk desainer saat ini agar proses pembuatan karya digital menjadi lebih mudah.

Hardware yang mendukung dalam proses pembuatan media utama dan pendukung adalah komputer (*laptop* atau *desktop*), *pentab*, *mouse*, *keyboard*, *scanner*, kertas dan *printer*

IV.2.2. *Software* (Perangkat Lunak)

Software sangat membantu dalam hal pembuatan karya desain, mulai dari pembuatan sketsa *asset*, karakter, *storyboard*, hingga ke proses digital berikut beberapa *software* yang digunakan dalam pembuatan karya:

- *Adobe Illustrator CC 2015*

  Adobe Illustrator merupakan aplikasi yang berfokus dalam pembuatan vektor digital. Membuat sketsa menjadi vektor dengan cara *tracing.*

- *Paint Tool Sai*

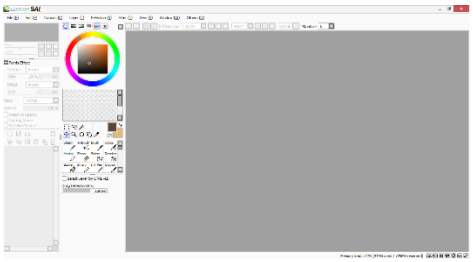
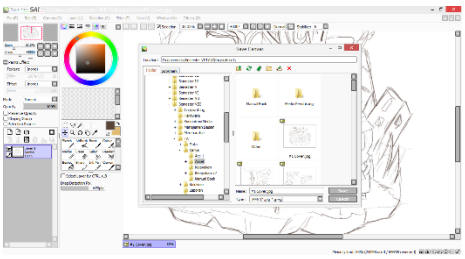
  Paint tool sai merupakan aplikasi yang berfokus dalam pembuatan *bitmap* atau *digital painting* digunakan untuk membuat sketsa *asset, storyboard*.

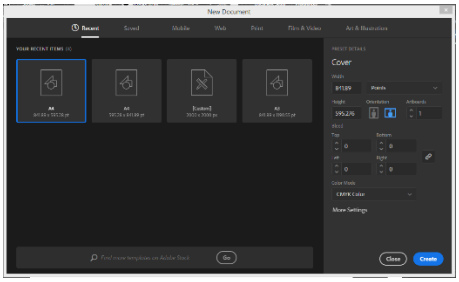
IV.2.3. Teknis Produksi

Berikut beberapa tahap dari sketsa hingga proses digital

Tabel IV.14. Teknis Produksi

Sumber: Dokumen pribadi (2017)

No	*Screenshot*	Keterangan
1		Buka aplikasi *paint tool sai*
2		Sketsa gambar yang sudah ditentukan pada *storyline*
3		Simpan pada *folder* yang telah ditentukan

4		Buka aplikasi *Adobe Illustrator*
4		Buat *new file* dengan ukuran A4 *landscape*
5		Masukan gambar sketsa yang telah di buat oleh aplikasi sebelumnya
6		*Tracing* seluruh karakter
7		Tambah *property* dan benda lainnya

8		Buat *background* dan pendetailan