BAB IV MEDIA DAN TEKNIK PRODUKSI

IV.1 Pra Produksi

Sebelum memulai tahap produksi, ada beberapa tahap yang harus dikerjakan dalam perancangan buku ilustrasi peribahasa ini diantaranya adalah :

- Pencarian Data

  Pencarian data dilakukan jauh sebelum dimulainya perancangan. Data yang dicari meliputi data primer dan data sekunder seperti melakukan wawancara langsung seperti wawancara kepada orang-orangtua yang ada di kota Bandung, dan wawancara dengan guru bahasa Sunda yang ada di Sekolah Dasar. Selain dengan wawancara secara langsung data juga didapatkan dengan cara mencari informasi melalui buku, jurnal dan situs yang dapat dipertanggung jawabkan kepercayaannya.

- Sketsa

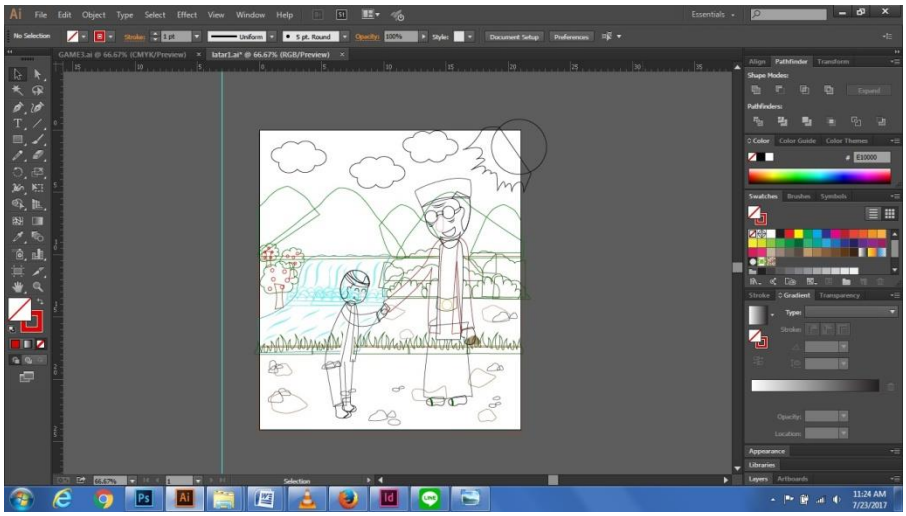
  Sketsa merupakan tahapan kedua setelah didapatkannya data-data dan menetapkan konsep perancangan yang akan dibuat. Sketsa dapat berupa sebuah gambarn sederhana dengan visual yang jelas untuk dibuat di tahap selanjutnya.



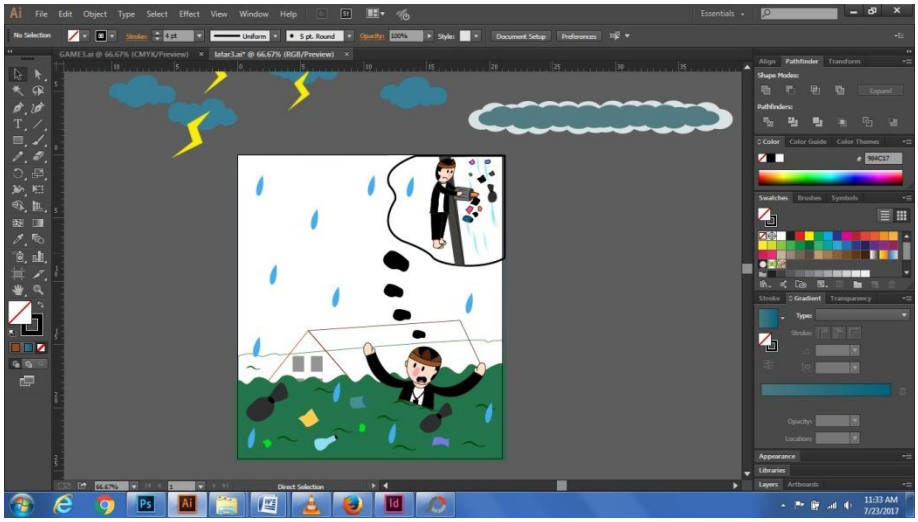
Gambar IV.17 Sketsa sebelum dijadikan digital *imaging*

- *Digital Editing*

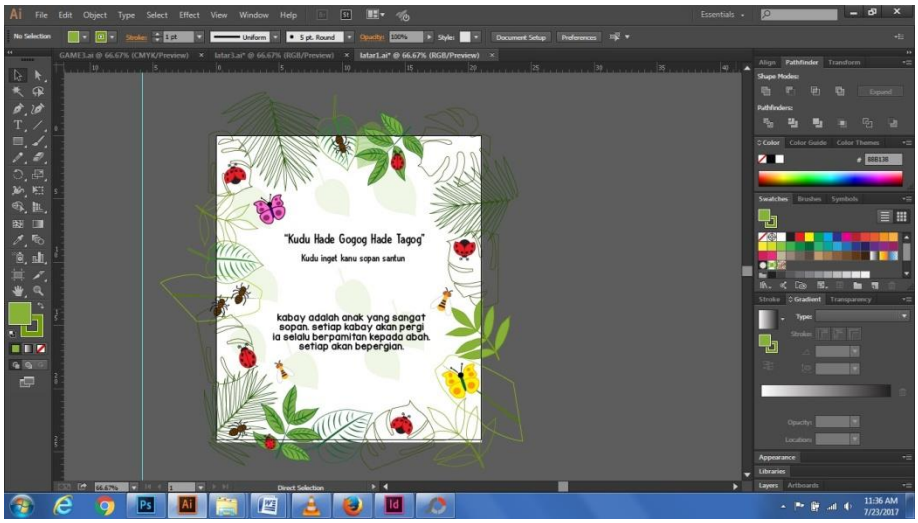
  Dalam pengolahan gambar sketsa menjadi vektor dilakukan dengan menggunakan *Adobe Photoshop cc* dan *Adobe Illustrator CC* dengan resolusi 300 px. Berikut adalah cara yang dilakukan saat proses menuju digitalisasi:



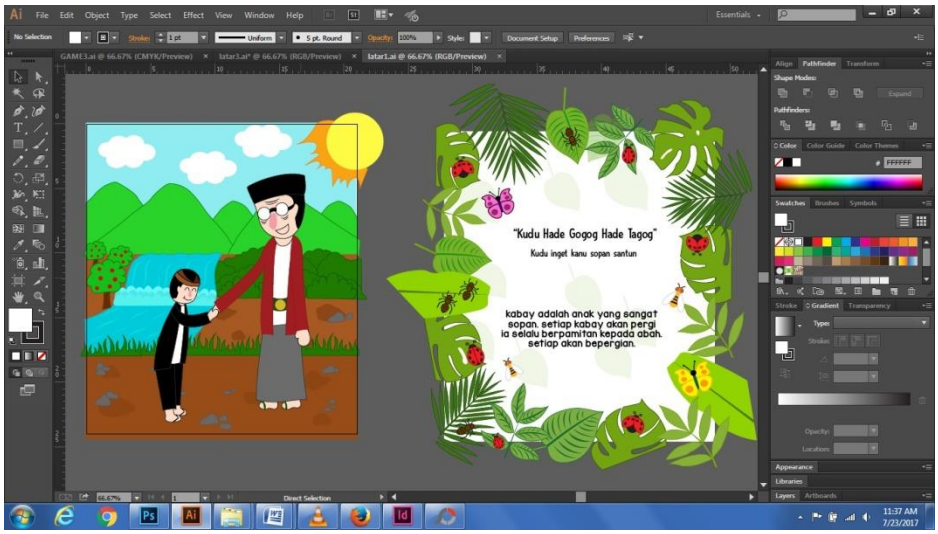
Gambar IV.18 Sketsa Outline sebelum diberikan warna



Gambar IV.19 Proses Pewarnaan digital



Gambar IV.20 Proses pewarnaan *frame* peribahasa

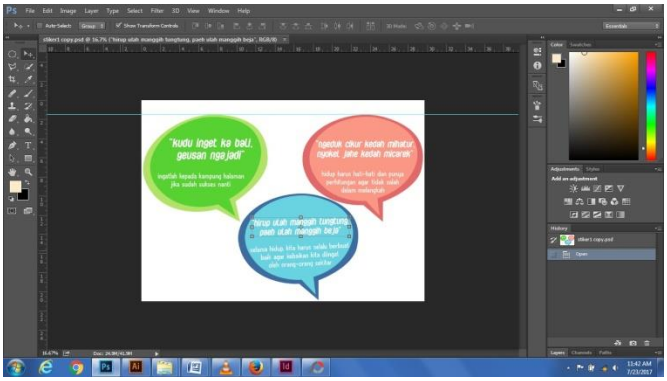


Gambar IV.21 Hasil perwarnaan secara keseluruhan





Gambar IV.22 Pewarnaan cover depan dan belakang buku



Gambar IV.23 Editing Stiker kata

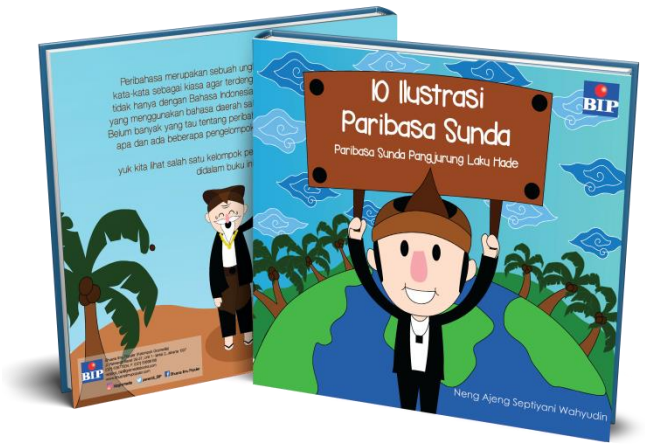
Setelah proses pewarnaan selesai, dilanjutkan dengan mengolah secara keseluruhan yang telah didapat dengan menentukan letak tipografi dan *layout.*

IV.2 Proses Produksi

Pada proses ini mulai melakukan pembuatan media utama dan media pendukung. Berikut adalah jabaran proses produksi yang dilakukan pada media utama dan media pendukung

IV.2.1 Media Utama

Media utama buku ilustrasi 10 peribahasa Sunda untuk anak-anak ini berukuran 21 x 24 cm dengan tebal 35 lembar. Buku tersebut dibuat berdasarkan ukuran yang memungkinkan untuk diisi dengan lembar-lembar kreatif seperti stiker, lembar mewarnai, dan lembar permainan dengan ukuran tersebut anak-anak akan dapat membaca lebih jelas dan tetap nyaman digenggam oleh anak-anak. Buku ilustrasi ini dibuat dengan teknik digital dan dilanjutkan dengan proses terakhir yaitu cetak dengan teknik *digital printing* menggunakan bahan kertas *art paper* laminasi agar warna terlihat lebih jelas dan tahan lama. Buku juga dibuat untuk menumbuhkan keinginan anak-anak untuk membaca dan membiasakan budaya membaca buku.



Gambar VI. 24 Media utama buku 10 ilustrasi peribahasa Sunda untuk anak-anak

IV.2.2 Media Pendukung

- ***Merchandise***

Kaos

Kaos digunakan sebagai media pendukung untuk menarik perhatian target audiens pada saat membeli buku kreatif 10 Ilustrasi Peribahasa Sunda Untuk Anak-anak. Mengunakan teknik cetak print pada kaos bahan *cotton combad* dengan diberikan ilustrasi ditengahnya agar orang-orang selalu ingat terhadap kebudayaan peribahasa Sunda. Kaos ini dicetak dengan teknik *digital printing* menggunakan bahan yang tahan lama dan memiliki berbagai macam isinya dengan ukuran 38x55 cm.



Gambar IV. 25 *Merchandise* Kaos

Bantal

Bantal juga banyak dicari oleh-para orang tua maupun anaknya untuk dijadikan sebagai pajangan ataupun untuk digunakan. Bantal ini dibuat dengan ukuran yang tidak terlalu besar yaitu 40x 40 cm karena disesuaikan dengan fungsinya sebagai hiasan. Bahan yang digunakan adalah bahan velboa karena lebih lembut dan halus cocok untuk digunakan oleh anak-anak. Setelah proses selesai maka proses terakhir adalah proses produksi dengan teknik cetak *printing*.



Gambar IV. 26 *Merchandise* Bantal

Tas Serut

Tas serut dijadikan sebagai media pendukung karena melihat target audiens yang masih dalam usia sekolah sehingga membutuhkan sesuatu yang dapat membawa buku pelajaran atau membawa barang-barang. Tas serut terbuat dari bahan canvas menggunakan teknik produksi cetak *printing* dengan ukuran 45 x 30 cm



Gambar IV. 27 *Merchandise* Tas serut yang

Totopong



Gambar IV. 28 *Merchandise* Totopong

Totopong/iket kepala khas Sunda akan diberikan sebagai gimmick untuk anak-anak sekaligus untuk memperkenalkan kebudayaan khas Sunda kepada anak-anak.

- ***Gimmick***

Gantungan Kunci

Gantungan kunci dijadikan sebagai media pendukung untuk dijadikan sebagai hiasan yang disenangi anak-anak. Pada gantungan kunci ini terdapat salah satu dari peribahasa Sunda yang dapat dibaca oleh anak-anak. Gantungan kunci ini berukuran 6x5cm menggunakan bahan *acrylic* dengan teknik produksi cetak lapis *acrylic* 3mm



Gambar IV. 29 *Gimmick* Gantungan Kunci

Pembatas Buku

Pembatas buku dbuat untuk anak-anak menandai halaman buku yang mereka baca. Pembatas buku ini dibuat dengan kertas *art paper* tebal laminasi *glossy* dengan ukuran 5x12 dengan teknik produksi *printing.*



Gambar IV. 30 *Gimmick* Pembatas Buku

Stiker

Stiker dijadikan sebagai media pendukung untuk menarik perhatian anak-anak. Dalam stiker ini terdapat kata-kata yang mengajak anak-anak untuk menggunakan dan mengingat peribahasa Sunda. Stiker dibuat dengan ukuran 6 x 8 cm, dan 3,3 x 4,9 cm teknik produksi digital printing menggunakan bahan *viynl* laminasi dof.



Gambar IV. 31 *Gimmick* Stiker

- ***Reminding***

Poster

Poster digunakan sebagai media untuk promosi sebelum diterbitkannya buku 10 Peribahasa Sunda Untuk Anak-anak. Poester akan dibuat dalam 2 jenis yaitu poster sebelum buku diterbitkan dan sesudah diterbitkan. Poster dibuat ukuran A3 dengan proses produksi cetak printing menggunakan kertas *art paper* 100gr



Gambar IV. 32 Media Promosi Poster

Flyer

Flyer digunakan sebagai media untuk promosi sebelum diterbitkannya buku 10 Peribahasa Sunda Untuk Anak-anak. Flyer akan diterbitkan bersama dengan poster dengan ukuran 14,8 x 21 cm. Proses produksi flyer menggunakan kertas *art paper* 100gr.



Gambar IV. 33 Media Promosi *Flyer*

X-Banner

*X-banne*r digunakan sebagai media promosi pada saat perilisan buku. Ukuran yang dipakai adalah 160 x 80 cm dengan material korea untuk out door dan proses produksi cetak *printing.*



Gambar IV. 34 Media Promosi *X-banner*