BAB IV MEDIA DAN TEKNIK PRODUKSI

IV.1 Media Utama

Proses awal yang dilakukan yaitu mencari referensi buku cerita anak bergambar melalui internet, perpustakaan anak dan toko buku. Referensi yang didapat akan digunakan pada perancangan media utama ini yaitu buku cerita anak bergambar ini dikemas dalam jilid *hard cover* dan isi halaman dicetak pada kertas Art Paper.

Media utama dalam perancangan ini adalah buku cerita anak bergambar yang dibuat menggunakan teknik *digital painting* dengan visualisasi latar dikehidupan sehari-hari yang mudah dipahami oleh anak-anak, dibuat berdasarkan uraian sebelumnya.

Perancangan buku cerita bergambar ini merupakan buku yang dipenuhi oleh gambar-gambar dan warna yang mencolok dengan memiliki alur cerita yang sesuai berdasarkan kehidupan anak-anak sehari-hari dengan menghasilkan nilai-nilai yang ada pada cerita dan untuk memberikan informasi bahwa kuda lumping adalah sosok karakter yang penuh semangat, pantang menyerah, dan enerjik.

Isi buku menceritakan pertemanan seorang anak kecil yang bernama Jihad mempunyai sifat pemalas dengan Kuda Lumping yang selalu memotivasi Jihad untuk berubah demi kebaikannya sendiri. Ilustrasi dan karakter yang dibuat mengikuti gaya anak-anak kartun 2 dimensi, tidak dibuat dengan perspektif mungkin sehingga pada pembuatan karakter kuda lumping sedikit berubah pada bentuk aslinya namun sebagai ciri khas terdapat ornamen yang diterapkan pada Kuda Lumping.

Konsep visual *cover* terdapat karakter peran utama yaitu Jihad yang sedang menaiki Kuda Lumping dengan latar bukit seperti ditaman yang dipenuhi tanaman, daun, dan bunga. Konsep ini menggambarkan Kuda Lumping yang selalu dimainkan atau dipertunjukkan di lapangan terbuka yang menyatu dengan alam, serta mimik wajah Kuda Lumping yang tersenyum menggambarkan bahwa pertunjukkan kuda lumping adalah sebagai media hiburan dan kesenangan yang memberikan kesemangatan. Penerbit buku DAR! Mizan disertakan pada bagian *cover* dan *backcover.*

IV.1.1 Teknis Produksi

Teknik produksi yang dilakukan untuk perancangan media utama yaitu pada proses perancangan buku cerita bergambar dengan tahap-tahap pembuatan cerita, sketsa digital, dan pewarnaan secara *digital painting*. Berikut beberapa tahapan dalam teknik produksi adalah sebagai berikut, praproduksi, produksi, dan tahap paska prduksi.

IV.1.1.1 Praproduksi

Proses praproduksi yaitu proses pada tahapan awal pembuatan media, dalam proses perancangan ini merupakan bentuk pengaplikasian media melalui proses ide kemudian membuat *storyline, storyboard*, proses digital, *coloring* lalu ke tahap *layouting.*

Storyline ini buat dengan menceritakan seorang anak laki-laki yang pemalas lalu dipertemukan dengan kuda lumping yang penuh semangat, dalam cerita ini disisipkan beberapa nilai yang terkandung didalamnya seperti, masalah kesehatan, memilih pertemanan dan menolong orang lain.

Pembuatan *storyboard* pada perancangan ini secara langsung menggunakan teknik digital dengan aplikasi Manga Studio, sebab teknik digital akan memudahkan dan mempercepat dalam proses produksi. Penggambaran karakter dan latar dibuat secara kasar agar proses penempatan selanjutnya dapat disesuaikan.



Gambar IV.1 Proses pembuatan *storyboard cover*
Sumber: Dokumen pribadi (2017)

IV.1.1.2 Produksi

Produksi menjadi tahapan untuk merealisasikan konsep yang telah disusun pada awal pembuatan cerita, pada tahap produksi pembuatan sketsa menggunaan aplikasi digital, menentukan pembentukan visual secara digital hingga proses pewarnaan. Proses produksi ini menggunakan aplikasi Adobe Photoshop dan Manga Studio.

- Sketsa

  Sketsa dibuat untuk mempermudah pada tahap pembuatan *digital painting.* Pembuatan sketsa gambar dilakukan langsung melalui proses digital, dibuat langsung menggunakan *outline* tanpa melalui proses sketsa secara manual untuk mempercepat proses produksi. Aplikasi yang digunakan yaitu Manga Studio. Pembuatan karakter dilakukan pada tahap awal agar proses selanjutnya dapat menyesuaikan pemakaian karakter pada proses sketsa. Berikut sketsa yang dibuat dari awal karakter sampai dengan latar dan properti:



Gambar IV.2 Sketsa karakter Jihad
Sumber: Dokumen pribadi
(2017)



Gambar IV.3 Penambahan sketsa latar
Sumber: Dokumen pribadi
(2017)



Gambar IV.4 Perubahan sketsa
Sumber: Dokumen pribadi
(2017)

- Pewarnaan

  Proses pewarnaan atau *coloring* menggunakan teknil *digital painting* dengan menggunakan aplikasi Adobe Photoshop melalui Tools Brush *effect crayon*, mulai dari pewarnaan karakter, latar, dan properti.



Gambar IV.5 Proses pewarnaan
Sumber: Dokumen pribadi
(2017)

- *Layout*

  Proses menentukan *layout* dilakukan untuk menempatan naskah atau teks cerita agar tata letaknya tepat tidak semabarangan diletakkan, melalui arah baca yang benar dari kiri ke kanan, proses *layouting* dilakukan sama dengan proses pewarnaan yatitu mengguanakan aplikasi Adobe Photoshop dengan format ukuran 42x21 cm dengan resolusi 300 *dpi.*



Gambar IV.6 Proses *layout* dan pemberian naskah cerita
Sumber: Dokumen pribadi
(2017)

Tahap setelah mengatur *layout*, lalu diberikan penambahan *effect* bayangan berwarna hitam dengan *opacity* yang tipis agar gambar ilustrasi menjadi tampak lebih hidup tidak datar, penggunaan bayangan menggunakan aplikasi Adobe Photoshop dengan teknik memilih *style layer* Blending Option lalu Drop Shadow.



Gambar IV.7 Pemberian *effect* bayangan
Sumber: Dokumen pribadi (2017)

IV.1.3 Paska Produksi

Paska produksi adalah hasil dari sebuah tahapan-tahapan sebelumnya melalui proses yang menghasilkan sebuah gambar dikemas dalam buku (karya nyata). Pencetakan melalu mesin cetak dilakukan agar menjadi hasil karya yang utuh yang menghasilkan kertas bergambar untuk dijadikan buku yang siap dipublikasikan kepada audiens.



Gambar IV.8 Hasil akhir dari media utama
Sumber: Dokumen pribadi (2017)

Perindustrian Media Utama

Ukuran : 21 x 21 cm

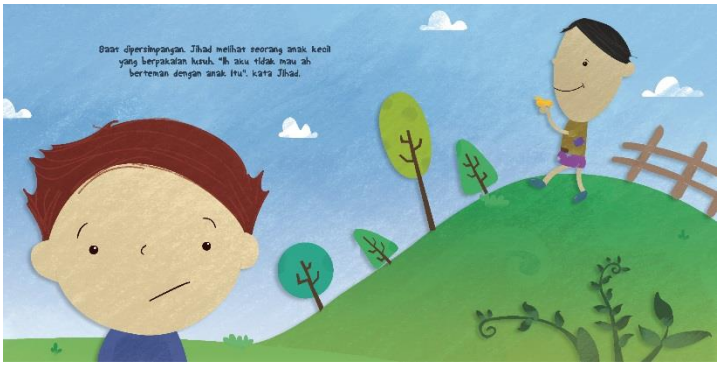
Material : *Hard cover* duplek dilapisi kertas Art Paper 120 gr dengan laminasi glossy, Isi kertas Art Paper 150 gr 34 halaman

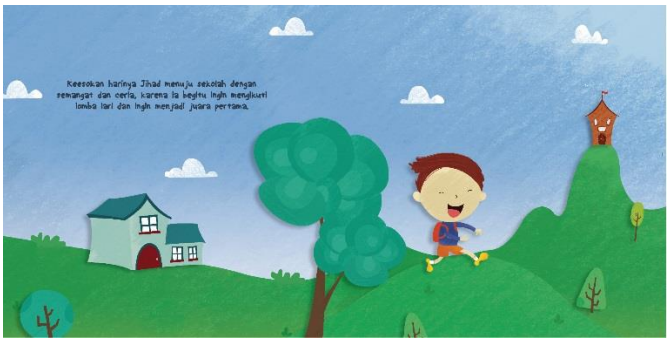
Teknik Produksi : Jilid Benang, Cetak *Offset*

Tabel IV.1 Halaman isi buku
Sumber: Dokumen pribadi (2017)

Halaman Cerita	Gambar
Cover dan *Backcover*	
Halaman 1	
Halaman 2	 Bismillahirrahmanirrahim Kenalan dulu sama Kuda Lumping, yu! "Kuda Lumping adalah kuda bohongan yang terbuat dari lumping (kulit kerbau atau kulit sapi) yang telah dikeringkan kemudian diukir dan diberi motif atau hiasan beraneka warna. Kuda Lumping memiliki sifat yang kuat, semangat, lincah, dan gagah. Kuda Lumping adalah kesenian tari yang sering dimainkan dengan diiringi gamelan seperti gong, kendang dan slompret. Gerakan-gerakan energik semangatnya Kuda Lumping mengikuti irama lagu dengan suara yang keras mengiringi pertunjukkan dan terlihat kompak dengan para penarinya." (Kendra Karyawan)

Halaman 3	
Halaman 4	
Halaman 5	
Halaman 6	

Halaman 7	
Halaman 8	
Halaman 9	
Halaman 10	

Halaman 11	
Halaman 12	
Halaman 13	
Halaman 14	

Halaman 15	
Halaman 16	

IV.2 Media Pendukung

Pada media pendukung melakukan proses teknik perancangan yang sama seperti pada media utama namun dalam penetapan tata letak yang lebih detail serta beberapa informasi yang lebih kompleks mengenai Kuda Lumping pada beberapa media, sedangkan media lainnya sebagai bentuk publikasi pendukung mengenai media utama agar lebih tersampaikan.

IV.2.1 *Standing Character*

Standing Character pada perancangan ini menggunakan bentuk 2 dimensi dengan gambar Jihad dan Kuda Lumping, tujuannya untuk menarik perhatian audiens yang penasaran dengan gambar objek yang berukuran besar.

Perindustrian *Standing Character*

Ukuran : 55 x 58 cm

Material : *Sticker Vynil* lapis *Styrofoam* 3 mm

Teknik Produksi : *Cutting* manual dan Print Digital



Gambar IV.9 Hasil akhir dari *Standing Character*
Sumber: Dokumen pribadi
(2017)

IV.2.2 Poster

Poster digital digunakan untuk mempromosikan dan menginformasikan produk kepada konsumen melalui media sosial. Poster digital disebarkan melalui web resmi Toko Mizan dan media sosial sebagai pencarian informasi terhadap media utama. Tujuannya agar memudahkan untuk mangajak konsumen agar membeli buku dengan menemukan informasi detail diterbitkan dan harga buku.

Perindustrian Poster

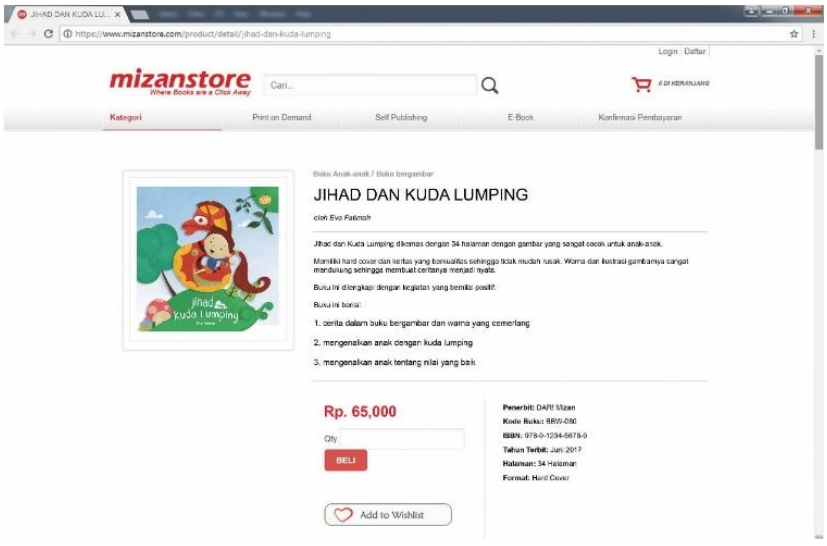
Ukuran : 29,7 x 42 cm

Material : Kertas Art Paper 150gr

Teknik Produksi : Cetak Offset



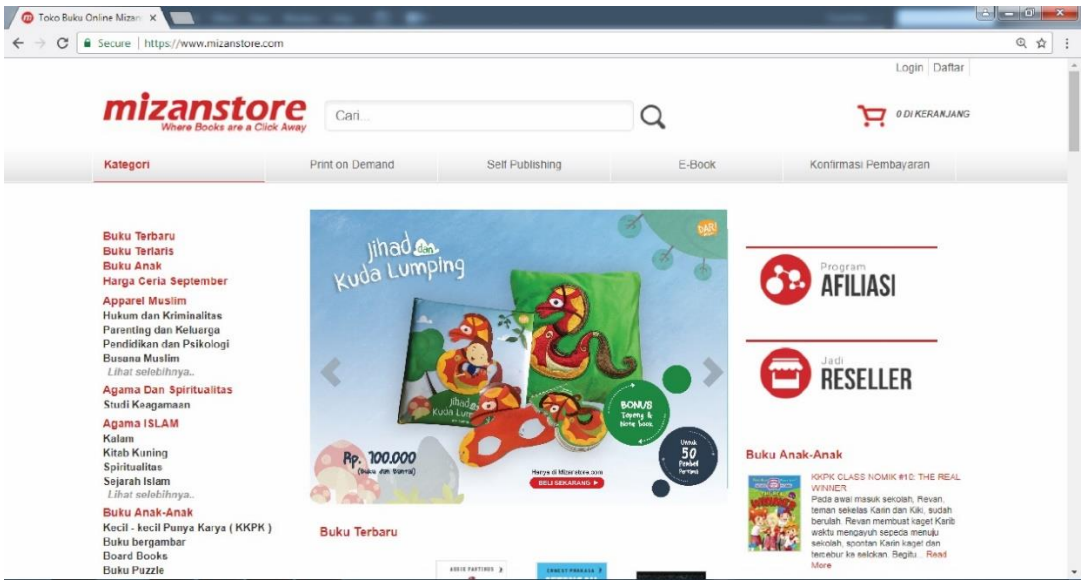
Gambar IV.10 Hasil akhir dari Poster
Sumber: Dokumen pribadi (2017)



Gambar IV.11 Iklan media *online*
Sumber: Dokumen pribadi (2017)



Gambar IV.12 Hasil akhir dari Poster *digital*
Sumber: Dokumen pribadi
(2017)



Gambar IV.13 Penerapan Poster pada media *online*
Sumber: Dokumen pribadi
(2017)

IV.2.3 *Counter Display Box*

Kotak display produk berfungsi melengkapi dalam penataan, pemajangan atau tata letak dalam penjualan buku serta sebagai media promosi yang menjual. Penempatan *counter display box* langkah untuk menarik perhatian pembeli dengan rak buku yang berbeda dari biasanya, untuk mengetahui langkah yang dilakukan selanjutnya.

Perindustrian Ukuran : 65 x 28 cm

Material: *Corrugated cardboard* 4,8 mm dengan dilapisi *sticker vynil*

Teknik Produksi : *Cutting* dan Print Digital



Gambar IV.14 Hasil akhir dari *Counter Display Box*
Sumber: Dokumen pribadi (2017)

IV.2.4 Gantungan Kunci

Gantungan kunci digunakan sebagai media pengingat terhadap media utama yang tepat untuk anak-anak karena menjadi pengalaman bagi anak-anak dengan menggantungkannya pada ritsleting tas sekolah sehingga banyak orang yang akan melihatnya dan membuat penasaran orang lain ingin memilikinya dan mencari informasi lain. Gantungan kunci ini dijual secara terpisah.



Gambar IV.15 Gantungan Kunci
Sumber: Dokumen pribadi (2017)

Perindustrian Gantungan Kunci

Ukuran : 6x6 cm

Material : *Arcliric* dan *sticker transparant*

Teknik Produk : *Cutting laser digital*

IV.2.5 Bantal Boneka

Bantal boneka merupakan media pendukung yang cocok digunakan sebagai suatu media pendukung buku, dikarenakan bisa dipakai pada saat membaca buku bersandar dengan santai dan bisa mengingatkan kembali tentang buku tersebut pada saat memakai bantal karena disisipkan gambar karakter Kuda Lumping di tengah-tengah desain gambar bantal. Boneka bantal ini dijual secara terpisah.

Perindustrian Bantal

Ukuran : 30 x 30 cm

Material : Bahan boneka teknik bordir

Teknik Produksi : Jahit manual



Gambar IV.16 Hasil akhir dari Bantal Boneka
Sumber: Dokumen pribadi (2017)

IV.2.6 Buku Catatan Kecil

Buku catatan merupakan bentuk buku pengingat, buku catatan yang dipakai termasuk dalam *merchandise* buku, buku catatan bisa digunakan oleh khalayak untuk menuliskan kembali cerita atau bisa menulis hal yang lain. Buku catatan ini sepaket dengan media utama karena penerbit DAR! Mizan yang selalu menyelipkan halaman-halaman catatan pada setiap bukunya, sedangkan pada perancangan ini halaman catatan dipisahkan dengan buku agar dapat memuat lebih banyak catatan.



Gambar IV.17 Buku Catatan
Sumber: Dokumen pribadi (2017)

Perindustrian Buku Catatan

Ukuran : A6 (10,5 x 14,8 cm)

Material : *Cover* Art Paper *Sticker*

Isi kertas HVS 50 lembar

Teknik : *Cutting, Ring,* Cetak Offset

Laminasi *Glossy*

IV.2.7 Topeng

Topeng mata termasuk media yang dapat dimainkan dipasang di area wajah, dalam konsep perancangan ini topeng berbahan kertas yang dapat membedakan anak-anak dalam membaca. Penempatan topeng menjadi bentuk kelucuan anak tersendiri, dicetak dengan bahan duplek dilaminasi *glossy* dan cetak offset dalam produksi banyak, teknik produksi *cutting*.



Gambar IV.18 Topeng
Sumber: Dokumen pribadi (2017)

IV.2.8 *Sticker*

Sticker ini digunakan sebagai media pengingat yang disertai pesan-pesan singkat pada media utama. Sifat *sticker* yang bisa ditempel dimana saja menjadi penguat media pengingat. *Sticker* dibagikan secara gratis. Ukuran masing-masing *sticker* memiliki ukuran panjang 6 cm di cetak pada bahan *sticker vynil,* teknik produksi *cutting* dan cetak offset untuk memproduksi dalam jumlah banyak.



Gambar IV.19 Desain *Sticker*
Sumber: Dokumen pribadi (2017)

IV.2.9 *Puzzle*

Puzzle aadalah permainan dengan menyusun kepingan-kepingan *puzzle* yang berantakan. Diatur satu per satu dan menyatu. Menurut Naqqiyyah (2015) permainan ini mengajak anak untuk berlatih dalam meningkatkan kreativitas, daya ingat, dan kesabaran.



Gambar IV.20 Hasil Akhir *Puzzle*
Sumber: Dokumen pribadi (2017)

Perindustrian *Puzzle*

Ukuran : 29,5 x 20,8 cm

Material : *MDF Board* 3 mm

Teknik Produksi : *Cutting Laser, Sticker Vynil* dan Cetak Offset