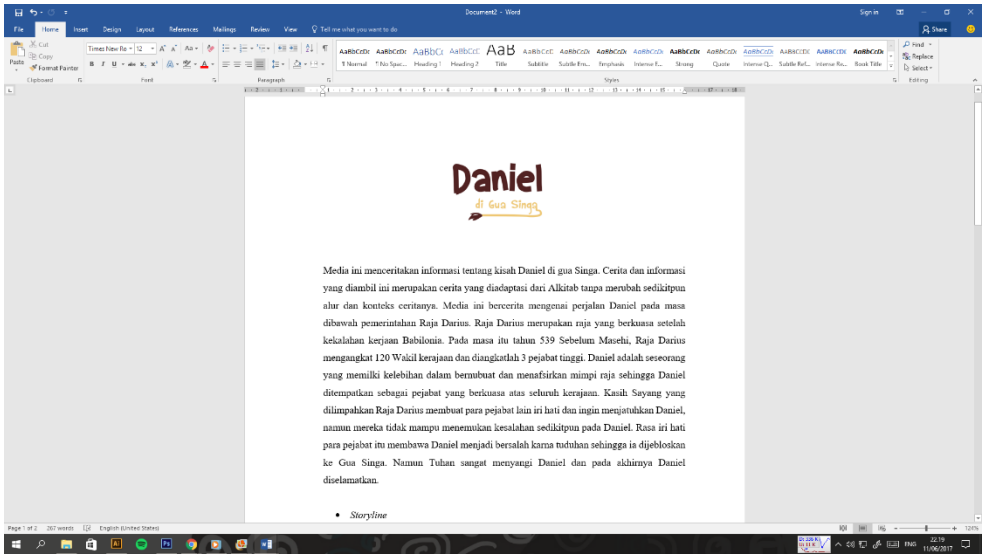
BAB IV
MEDIA & TEKNIS PRODUKSI

IV.1 Media Utama

Media Utama yang dipilih yaitu berupa buku cerita bergambar berbentuk 3 Dimensi dengan Teknik *paper tole*. *Paper tole* memiliki beberapa lapisan yang menampilkan sebuah kedalaman dalam gambar. Buku *paper tole* ini menginformasikan mengenai kisah Daniel di Gua Singa yang terdapat di dalam Alkitab. Adapun tahap tahap pembuatannya yaitu.

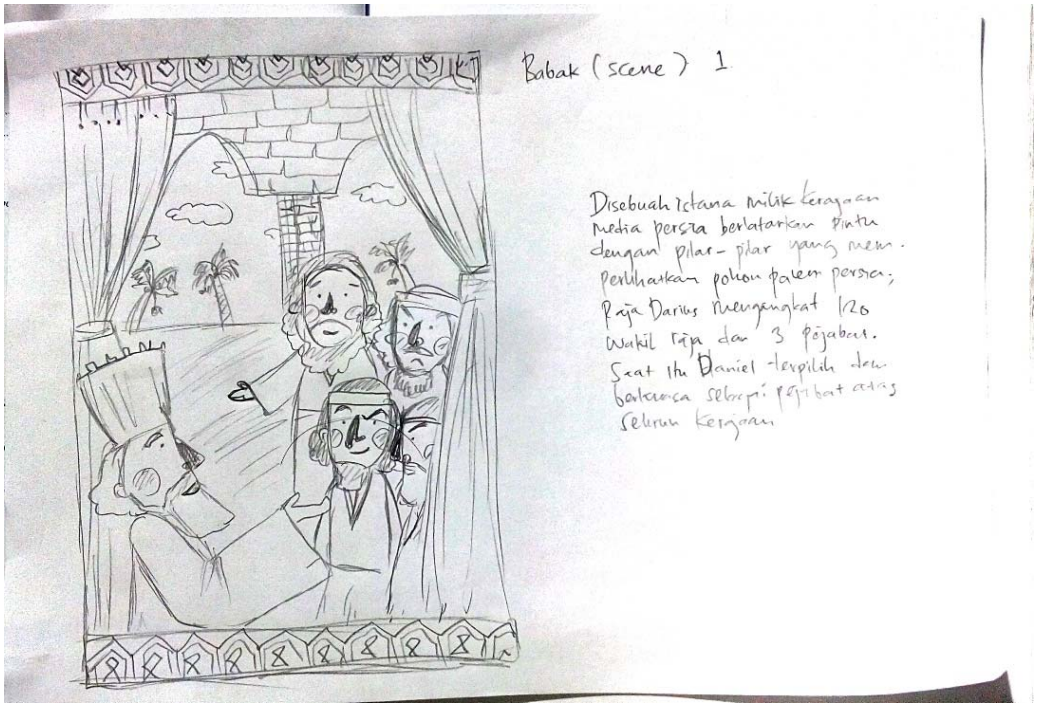
Tahap pertama yaitu pembuatan sinopsis cerita dan *storyline*. Sinopsis cerita dan *storyline* dibuat sekaligus dengan pemilihan bagian mana saja yang akan ditampilkan agar dapat dibuat dengan ringkas, pesannya dapat tersampaikan dan tanpa mengurangi konten dan esensi pada Alkitab aslinya. kemudian dituangkan dan diketik ke dalam *Microsoft Word* untuk memudahkan perancangan dan agar terlihat rapih.



Gambar IV.1 Pembuatan Sinopsis dan *Storyline*
Sumber: Dokumentasi Pribadi (2017)

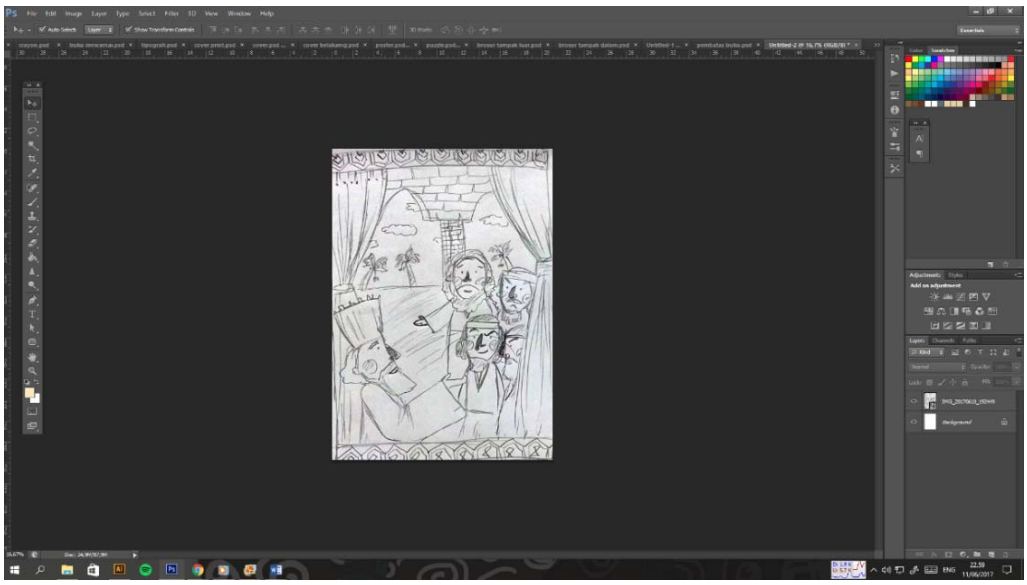
Tahap yang kedua yaitu pembuatan sketsa *storyboard* di setiap halamannya dengan mempertimbangkan komposisi, *layout,* dan visual lainnya. Jumlah halaman dan

babak yang dibuat didalam *story board* yaitu sebanyak 7 babak. Teknis pembuatan sketsa untuk *storyboard* yaitu menggunakan teknik menggunakan pensil dan kertas *HVS.*



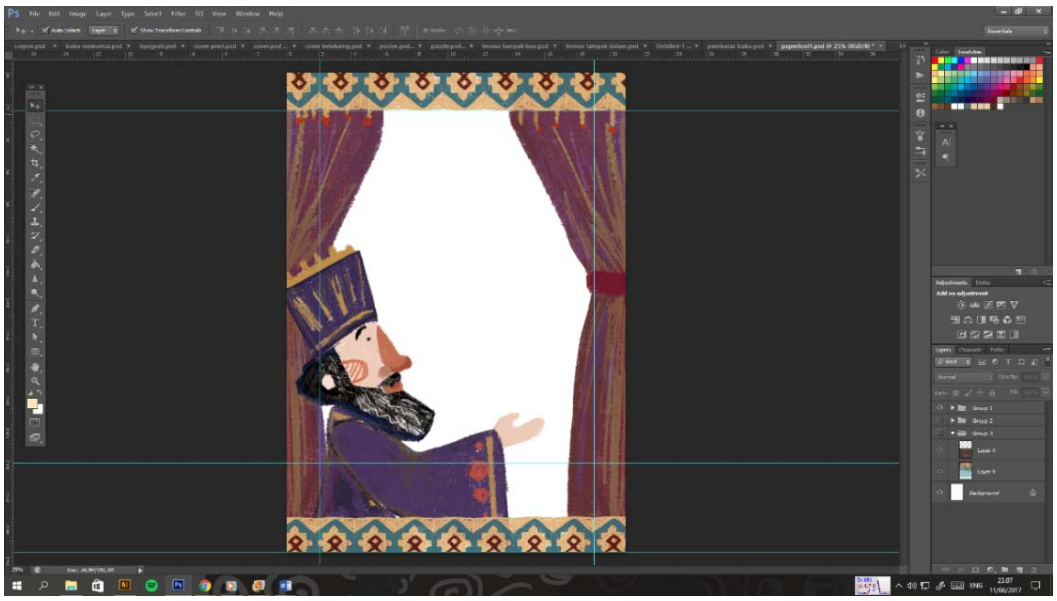
Gambar IV.2 Pembuatan Sketsa *Storyboard*
Sumber: Dokumentasi Pribadi (2017)

Tahap yang ketiga yaitu proses pembuatan sketsa manual menjadi dijital menggunakan komputer. *Software* yang digunakan yaitu *software Adobe Photoshop*. *Adobe photoshop* merupakan *software* yang digunakan untuk mengedit sebuah foto, kegiatan menggambar, mewarnai hingga melukis. Sketsa manual yang telah dibuat melaui proses *tracing* menjadi sebuah gambar yang berwarna. *Adobe photoshop* memungkinkan pengguna untuk menggunakan teknik-teknik manual seperti krayon, cat air, cat minyak dan cat semprot dengan menggunakan *digital brush* yang ada dalam *Adobe Photoshop* tanpa melakukan teknik manual pada aslinya.

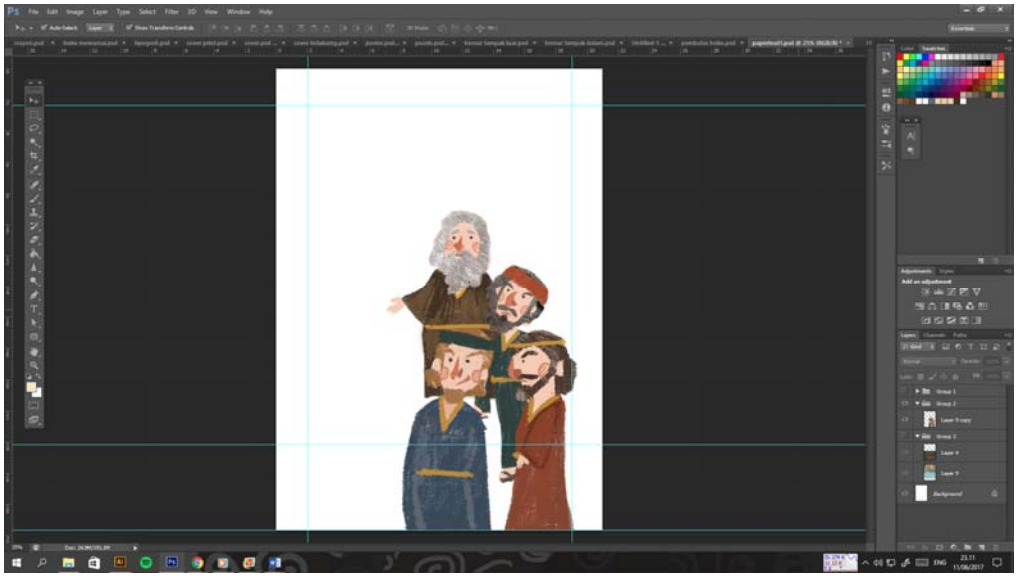


Gambar IV.3 Pembuatan Sketsa *Storyboard*
Sumber: Dokumentasi Pribadi (2017)

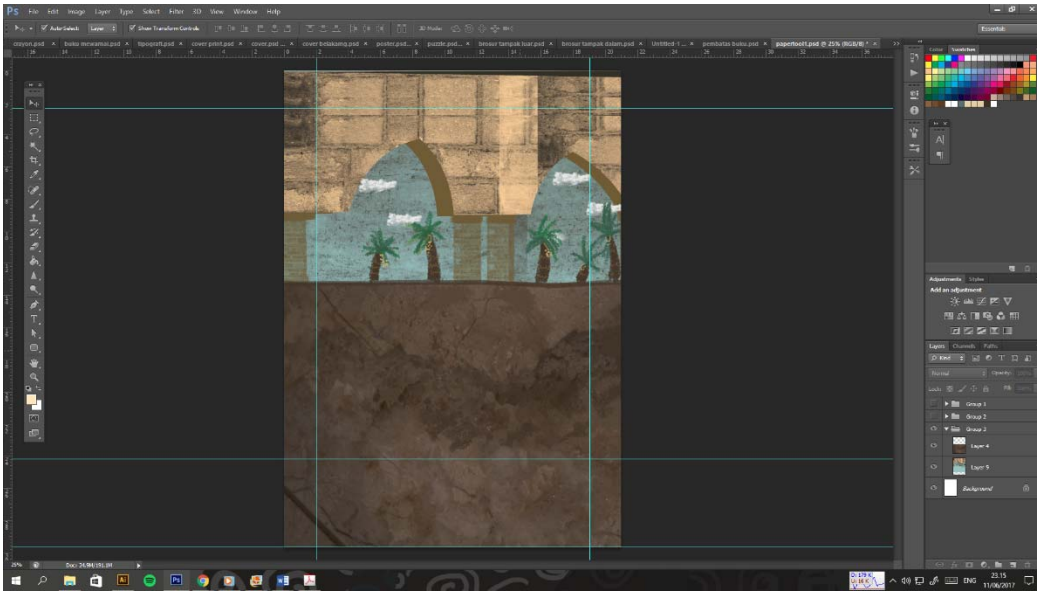
Proses *digital* dilakukan melaui tahap pemilihan objek-objek mana saja yang akan ditempatkan pada bagian *layer* pertama yang berfungsi sebagai *frame*, *layer* kedua sebagai objek, dan *layer* ketiga paling bawah sebagai *background*. Pewarnaan objek dalam proses digitalnya dilakukan pada *layer* yang berbeda di tiap bagiannya.



Gambar IV.4 Proses *Digital Layer* 1 (*frame*)
Sumber: Dokumentasi Pribadi (2017)

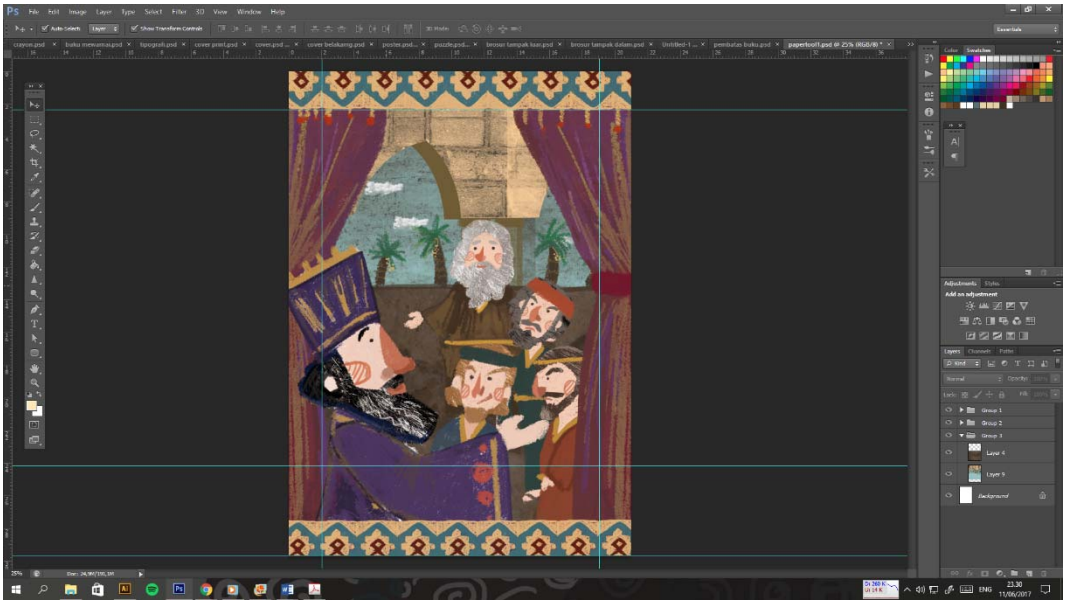


Gambar IV.5 Proses *Digital Layer* 2 (Objek)
Sumber: Dokumentasi Pribadi (2017)



Gambar IV.6 Proses *Digital Layer* 3 (*Background*)
Sumber: Dokumentasi Pribadi (2017)

Layer-layer yang terpisah tersebut kemudian disatukan. Akan tetapi pada saat proses cetak *layer-layer* tersebut di cetak secara terpisah karena akan melalui proses pemotongan dan diberi lem atau *double tape*



Gambar IV.7 Hasil Penyatuan Beberapa *Layer*
Sumber: Dokumentasi Pribadi (2017)

Pewarnaan ilustrasi teknik *digital* menggunakan *brush* yang memberikan efek dengan hasil gambar yang terlihat persis menggunakan alat warna krayon. Beberapa bagian tekstur seperti dinding dan lantai menggunakan teknik *Create Clipping Mask* dengan menggunakan *brush* khusus yg memberikan tekstur.

Tahap keempat yaitu melakukan *Save As* pada *layer-layer* yang terpisah tersebut ke dalam *file* dengan format .JPG dengan pengaturan CMYK *(Cyan, Magenta, yellow, Key)* disertai resolusi 300 ppi pada kertas *Art Paper* 260 gram yang siap untuk di cetak. Khusus pada bagian *layer* 1 dan 3 dicetak pada kertas A3 karena akan membutuhkan ruang yang lebih untuk lipatan dibagian kanan dan kiri.

Tahap kelima selanjutnya adalah proses *cutting.* Proses *cutting* menggunakan alat pisau pemotong atau biasa disebut *cutter.* Proses pemotongan ini dilakukan dengan cara mengiris bagian kertas dengan ujung pisau. Hal ini dilakukan sangat hati-hati. Selain dapat melukai tangan, cara mengiris kertas yang tidak benar akan membuat kertas menjadi mudah sobek. Penggoresan menggunakan *cutting mat* memberikan dampak yang cenderung lebih aman pada hasil goresan. Setelah melakukan pemotongan dan pengirisan pada area kosong, maka dilakukan proses pembuatan penyanggah pada *paper tole* agar dapat berdiri tampak timbul dan naik. Setelah

semua telah terpotong rapih, maka dilakukan pengeleman dengan *double tape* di setiap sudut agar rapi.



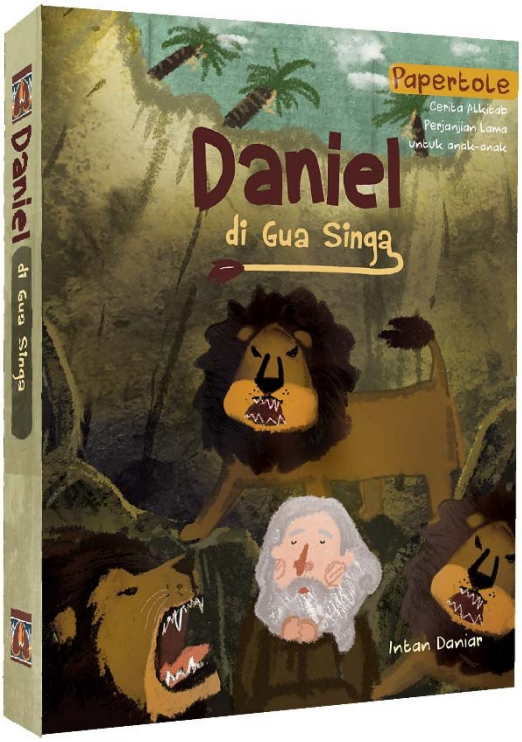
Gambar IV.8 Proses Pembuatan Penyangga *Paper Tole*
Sumber: Dokumentasi Pribadi (2017)



Gambar IV.9 Hasil Halaman *Paper Tole*
Sumber: Dokumentasi Pribadi (2017)

Tahap terakhir yaitu pengemasan media utama buku *paper tole* ini menjadi satu kesatuan buku dengan melakukan penjilidan menggunakan *hard cover* yang terbuat dari karton dupleks kemudian dilapisi oleh kertas *Art Paper* laminasi *doff* sebagai

cover . Buku *paper tole* ini dapat diproduksi masal dan akan dilakukan pemotongan dengan mesin *laser cutting* dengan berbahan kertas *Art Paper* 260 gram.



Gambar IV.10 Hasil Tampilan Media Utama
Sumber: Dokumentasi Pribadi (2017)

IV.2 Media Pendukung

Kehadiran media pendukung sangat membantu proses penyaluran media utama dalam hal promosi hingga pengadaan *merchandise* yang bersifat memberikan *royalty k*epada produk. Media pendukung yang dibuat terdiri dari media yang bersifat promosi, media *online*, dan media bersifat *merchandise.*

- Brosur

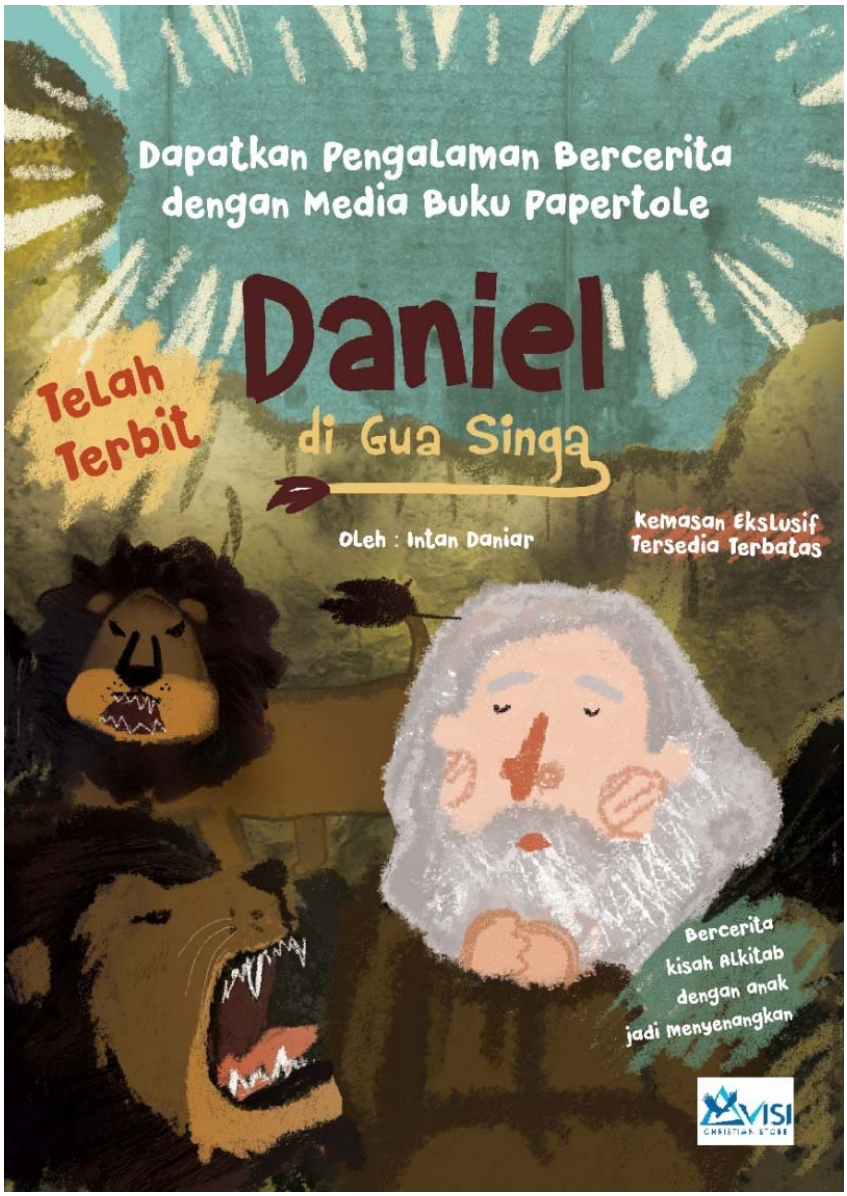
  Brosur ini berukuran A4 dan dilipat hingga menjadi lebih kecil setara berukuran A5. Brosur ini dibagikan pada warta-warta gereja kebaktian dewasa dan dibagikan pada pembeli di toko buku dan event. Teknik Pengerjaannya menggunakan teknik mesin *offset printing* pada kertas *Art Paper* tipis 190 gram agar lebih ekonomis karena dicetak masal.



Gambar IV.11 Tampilan Brosur
Sumber: Dokumentasi Pribadi (2017)

- Poster

Poster ini memilki fungsi sebagai penyampai Informasi kepada khalayak dalam skala lebih besar dari pada brosur. Karakteristik poster dapat dilihat siapapun. Berbeda dengan brosur yang khalayaknya terbatas pada saat itu saja. Teknik pengerjaan media poster ini menggunakan kertas *art paper* tipis 190-210 gram melalui mesin *offset* . Ukuran poster ini ada dua ukuran yaitu ukuran A3 dan A2 yang disesuaikan dengan ukuran dan kecocokan sarana dan fasilitas yang tersedia.



Gambar IV.12 Tampilan Poster
Sumber: Dokumentasi Pribadi (2017)

- *X-Banner*

  Penggunaan *X-banner* ditempatkan pada saat acara *launching*, di gereja dan di toko-toko buku Visi. Fungsi *X-banner* yaitu untuk menandakan bahwa di tempat tersebut tersedia dan terdapat barang yang ditawarkan. Teknis pengerjaan *X-Banner* ini melalui teknik cetak pada mesin print *offset* dengan ukuran pada umumnya 60 cm x 160 cm dan berbahan spanduk korea.



Gambar IV.13 Tampilan *X-Banner*
Sumber: Dokumentasi Pribadi (2017)

- *Photo Booth*

  Photo Booth ini dipasang padaa saat acara *launching* buku. *Photo booth* ini diaplikasikan pada kawasan ramai pengunjung. Material pembuatan *photo booth* ini adalah sehelai kain baliho sepanjang 2 m x 3 m. Sedangkan pada *standing character* menggunakan kertas laminasi dan di print kemudian bagian belakang dilapisi oleh *styrofoam* yang dipasang penyangga.



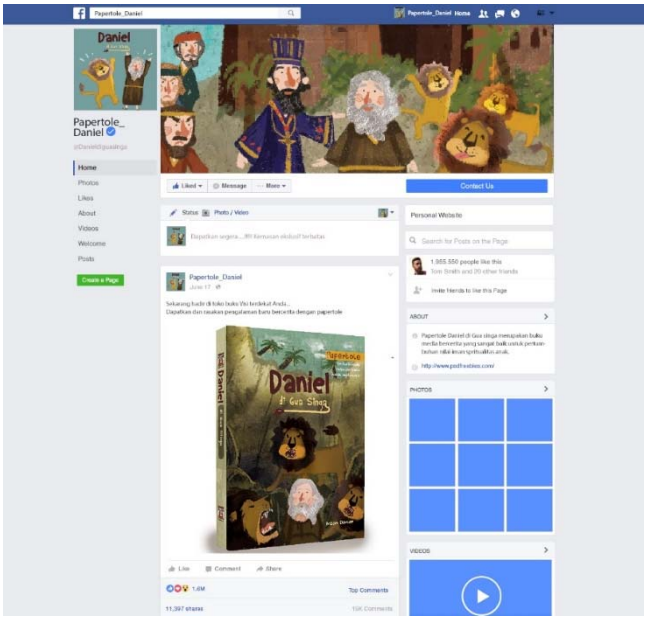
Gambar IV.14 Tampilan *Photo Booth*
Sumber: Dokumentasi Pribadi (2017)

- Media *Online*

  Penggunaan media *online* didasari akan kebutuhan khalayak menengah atas yang senang melakukan belanja kebutuhan anak melalui situs atau media sosial *online*. Kelebihan lain yang dimiliki oleh media *online* yaitu lebih cepatnya penyebaran informasi melalui *share* dan v*iewer* yang melihat. Penggunaan media *online* ini khususnya mengenai acara *launching* dan promosi yang sedang berlangsung. Penggunaan *Instagram, facebook* dan *twitter* pun memilki karakteristik yang berbeda dalam melakukan aktivitas *online*. Berikut ini adalah tampilan media *online* yang digunakan.



Gambar IV.15 Tampilan Sarana *Instagram*
Sumber: Dokumentasi Pribadi (2017)

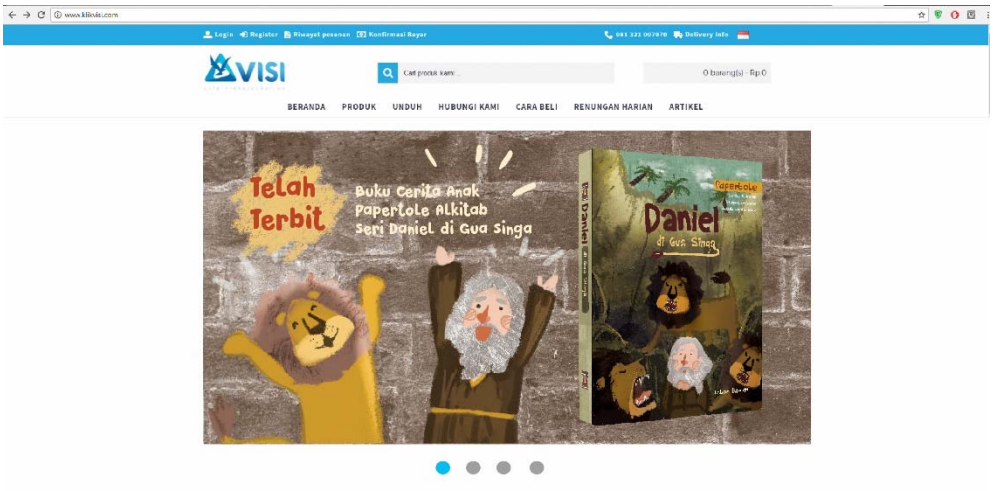


Gambar IV.16 Tampilan Sarana *Facebook*
Sumber: Dokumentasi Pribadi (2017)



Gambar IV.17 Tampilan Sarana *Twitter*
Sumber: Dokumentasi Pribadi (2017)

Dalam hal ini Visi menyediakan *website* pembelanjaan buku secara *online*. *Website* ini menjadi *website* resmi untuk pembelian buku *paper tole* ini secara *online*. Oleh Karena itu, produk ini menampilkan iklannya di *website* tersebut.



Gambar IV.18 Tampilan Iklan *Website*
Sumber: Dokumentasi Pribadi (2017)

- *Tumbler*

Tumbler merupakan benda pakai berupa aksesoris minuman yang praktis untuk dibawa kemanapun. Kebiasaan anak-anak untuk membawa botol minuman pada saat pergi ke sekolah ataupun berlibur menjadi alasan dipilihnya media pendukung ini.

Media pendukung ini di produksi dengan mengemas botol minuman yang sudah ada kemudian diaplikasikan kertas di sisi bagian dalam *tumbler*nya agar tidak terkena air meskipun dicuci. Ukuran *tumbler* ini memiliki tinggi 22 cm dengan diameter 8 cm. Material yang digunakan pada *tumbler* ini yaitu *Food Grade Polypropylene* agar aman untuk digunakan anak-anak.



Gambar IV.19 Tampilan *Tumbler*
Sumber: Dokumentasi Pribadi (2017)

- Krayon

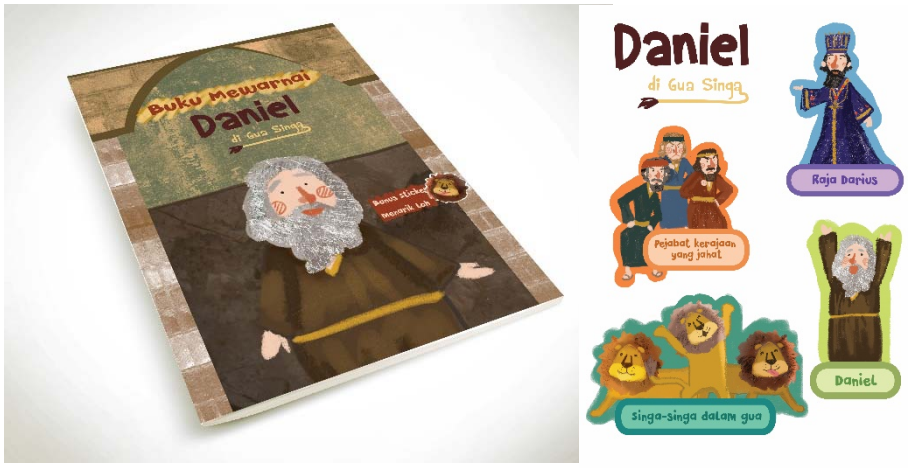
  Krayon merupakan alat mewarnai yang sangat melekat pada anak usia 7-9 tahun. Media pendukung ini bekerja sama dengan perusahaan krayon *oil pastel* bernama Titi. Material media pendukung ini terbuat dari oil pastel dan berisikan 24 warna di dalamnya .



Gambar IV.20 Tampilan Krayon
Sumber: Dokumentasi Pribadi (2017)

- Buku Mewarnai

  Merchandise buku mewarnai ini memiliki krayon sebagai pasangannya. Dalam edisi tertentu buku mewarnai ini disatu paketkan dengan krayon. Sedangkan dalam penjualan terpisah, *merchandise* ini diberi bonus stiker menarik di dalamnya. Buku mewarnai ini berukuran A4 dengan *soft cover* berbahan *art paper* tebal diluarnya sementara isinya menggunakan kertas jenis TIK dengan teknik *offest printing* untuk dicetak masal.



Gambar IV.21 Tampilan Buku Mewarnai dan Bonus Stiker
Sumber: Dokumentasi Pribadi (2017)

- Bantal Kecil

  Pemilihan *merchandise* bantal dipilih karena memiliki fungsi kenyamanan pada saat digunakan sebelum tidur. Terutama pada saat menyimak cerita Daniel di gua singa. Ukuran bantal ini yaitu 40 x 40 cm, berbahan kain dan menggunakan teknik sablon *printing*. dengan mesin DTG *(Direct to Garment)* atau mesin sublimasi dengan kain berbahan lotto.



Gambar IV.22 Tampilan Bantal Kecil
Sumber: Dokumentasi Pribadi (2017)

- Kaos

  Kaos memiliki fungsi sebagai pakaian yang dapat dipakai pada saat santai. Pemilihan kaos ini sangat tepat dilakukan pada saat menikmati liburan anak sekolah seperti saat bermain ataupun melakukan aktivitas apapun diluar rumah. Kaos ini berbahan dasar kain dengan teknik sablon *printing* dengan mesin DTG *(Direct to Garment)* atau mesin sublimasi dengan kain berbahan *cotton combed.*



Gambar IV.23 Tampilan Kaos
Sumber: Dokumentasi Pribadi (2017)

- Piyama

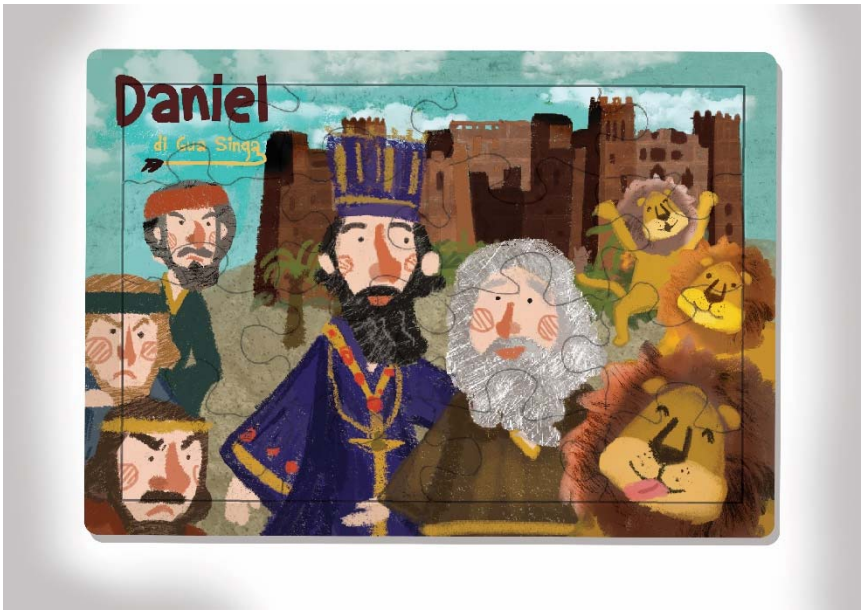
  Piyama atau disebut baju tidur adalah pakaian yang digunakan di dalam rumah khusunya menjelang tidur. Baju tidur anak-anak yang diberi motif atau *patern* memperlihatkan sisi kelucuan pada anak-anak. Baju tidur ini dapat dipakai bersamaan dengan bantal terutama pada saat kegiatan menyimak buku *paper tole* cerita Daniel di Gua Singa. Terknik pembuatan piyama ini berbahan dasar kain yang menggunakan sablon *printing* dengan mesin DTG *(Direct to Garment)* atau mesin sublimasi dengan kain berbahan mikro atau katun.



Gambar IV.24 Tampilan Piyama
Sumber: Dokumentasi Pribadi (2017)

- *Puzzle*

  Untuk mengisi kegiatan liburan yang tanpa kegiatan sekolah, anak-anak membutuhkan hiburan untuk mengisi harinya. Peran *puzzle* yang sebagai permainan yang menghibur sekaligus mengasah otak ini dapat dijadikan permainan menarik saat di rumah. Teknik pengerjaan *puzzle* ini yaitu dengan teknik *laser cutting*. Material yang dibuat yaitu dari karton dupleks yang tebal berbentuk persegi panjang dengan ukuran 29,2 cm x 20,5 cm atau hampir setara kertas A4.



Gambar IV.25 Tampilan *Puzzle*
Sumber: Dokumentasi Pribadi (2017)