BAB IV

MEDIA DAN TEKNIS PRODUKSI

IV.1 Konsep Desain

IV.1.1 Media Utama

Buku ilustrasi sebagai media utama memiliki ukuran 18cm x 18cm dengan judul buku ilustrasi Tradisi Uang Jemputan Pariaman. Perancangan dilakukan dengan beberapa langkah pengerjaan, pertama dimulai dari menentukan konsep cerita dengan membuat *storyline*, selanjutnya dasar cerita yang sudah ada dikembangkan menjadi *storyboard* dengan menggambarkan setiap cerita menjadi adegan yang representatif. Untuk storyboard sketsa adegan digambar dengan teknik manual, lalu selanjutnya dirubah menjadi gambar digital. Terakhir adalah melakukan proses *layout* visual sehingga menghasilkan komposisi halaman per halaman.

a. Perancangan Konsep

   Tahap awal dalam perancangan buku ilustrasi ini adalah menentukan konsep cerita dan gagasan visual yang akan dijadikan acuan pembuatan. Konten cerita yang akan disampaikan adalah tentang tradisi uang jemputan dari pariaman. Tradisi ini seringkali menjadi kontroversi di kalangan masyarakat sehingga hal ini dirasa cocok dijadikan *point of interest* dari buku ini. Konsep cerita yang digunakan adalah menjadikan tokok utama dari cerita ini sebagai "korban" atau pihak yang merasa dirugikan oleh tradisi ini.

b. Storyline

   Storyline dibuat untuk merancang cerita per adegan yang nantinya akan divisualisasikan kedalam bentuk sketsa awal (*storyboar*d). Untuk menulis *storyline* digunakan aplikasi MS Word dengan membagi cerita ke dalam beberapa tahapan pembahasan yang dikembangkan kedalam scene setiap halaman.

c. *Storyboard*

Setelah *storyline* selesai, Adegan-adegan pada *storyline* tadi dibuat menjadi sketsa manual menggunakan pensil. Dengan demikian buku ilustrasi ini sudah memiliki gambaran visual yang akan dijadikan acuan pada proses digitalisasi nantinya.



Gambar IV.1. Foto *Storyboard*
Sumber: Dokumentasi Pribadi

d. Visualisasi Digital

Sketsa storyboard yang sudah selesai selanjutnya difoto atau *discan* dan dijanjutkan ke proses *tracing* yaitu proses menggambar ulang sketsa menjadi bentuk digital dengan menggunakan program Adobe Photoshop dan *hardware* tambahan yaitu Graphic tablet.

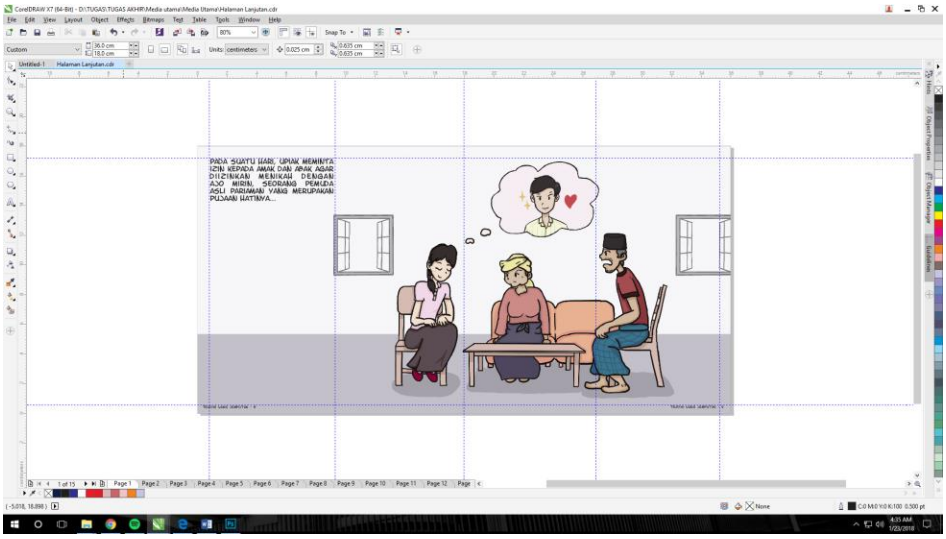
Proses *tracing* ini dimulai dengan membuat *lineart* sesuai dengan sketsa dari *storyboard* yang sudah difoto atau discan. Setelah semua lineart selesai, dilanjutkan dengan proses *coloring* dan *shading*



Gambar IV.2. Contoh Proses *Lineart* dan *Coloring*
Sumber: Dokumentasi Pribadi

e. Layouting

Pada tahap ini ilustrasi digital yang sudah selesai digambar akan diberi teks pendukung dengan menggunakan program CorelDraw. Teks ditempatkan menyesuaikan dengan ilustrasi, sehingga posisi teks bersifat dinamis tergantung dari visual yang terdapat pada suatu halaman.

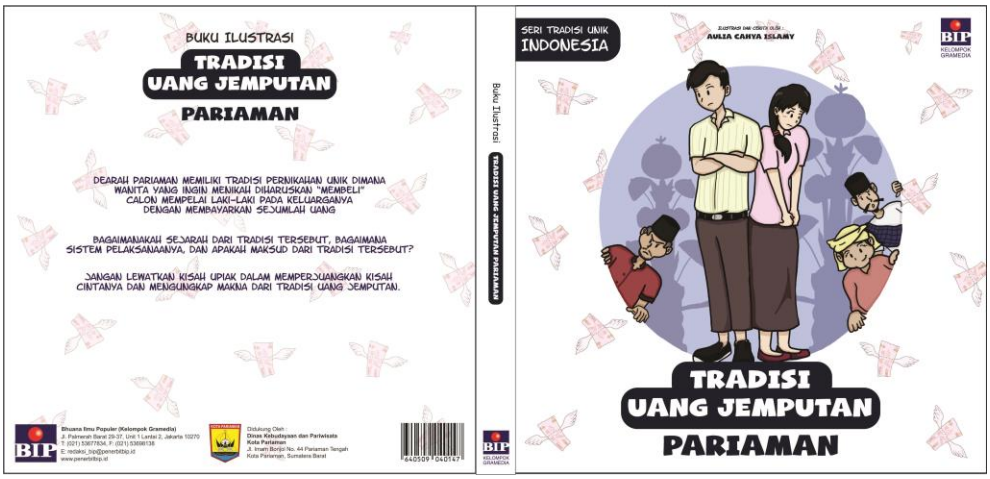


Gambar IV.3. Contoh Proses *Layouting*

Sumber: Dokumentasi Pribadi

f. Final Artwork

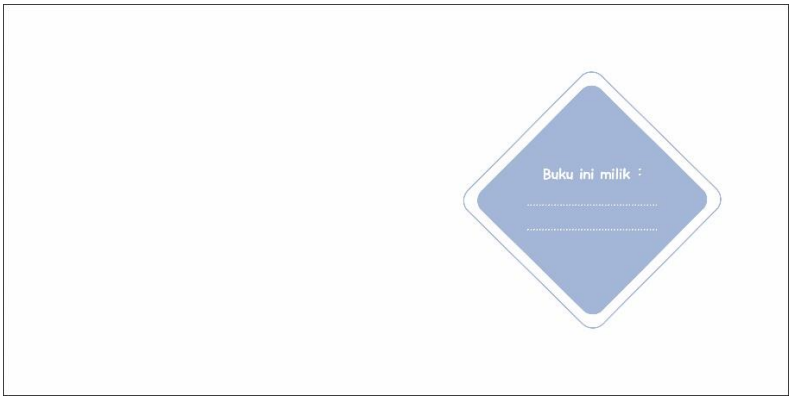
Berikut adalah desain cover dan keseluruhan konten dari media utama, yaitu buku ilustrasi tradisi uang jemputan pariaman :



Gambar IV.4. Desain *Cover* dan *Backcover*

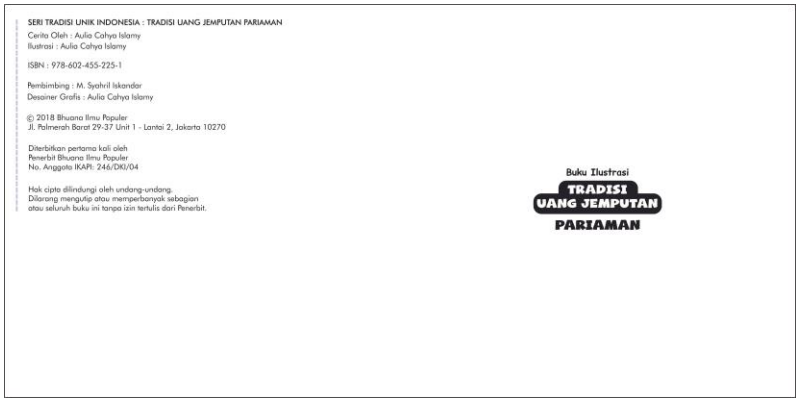
Sumber: Dokumentasi Pribadi

Konten media utama :



Gambar IV.5. Halaman 1 buku ilustrasi tradisi uang jemputan

Sumber: Dokumentasi Pribadi


SERI TRADISI UNIK INDONESIA : TRADISI UANG JEMPUTAN PARIAMAN
Cerita Oleh : Aulia Cahya Islamy
Ilustrasi : Aulia Cahya Islamy

ISBN : 978-602-455-225-1

Pembimbing : M. Syahril Iskandar
Desainer Grafis : Aulia Cahya Islamy

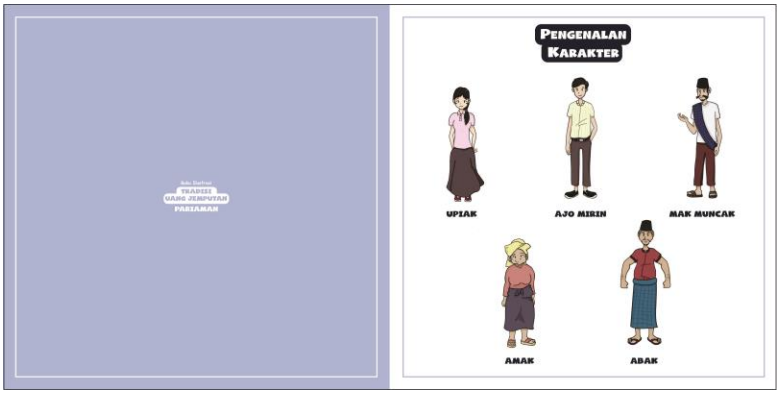
© 2018 Bhuana Ilmu Populer
Jl. Palmerah Barat 29-37 Unit 1 - Lantai 2, Jakarta 10270

Diterbitkan pertama kali oleh
Penerbit Bhuana Ilmu Populer
No. Anggota IKAPI: 246/DKI/04

Hak cipta dilindungi oleh undang-undang.
Dilarang mengutip atau memperbanyak sebagian
atau seluruh buku ini tanpa izin tertulis dari Penerbit.

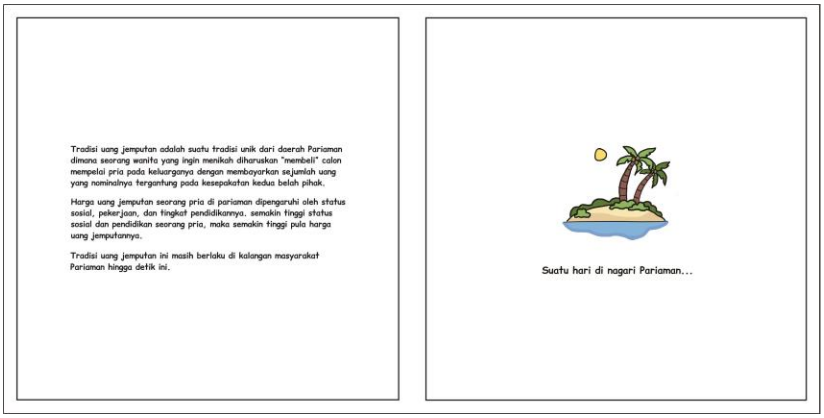
Gambar IV.6. Halaman 2 dan 3 buku ilustrasi tradisi uang jemputan

Sumber: Dokumentasi Pribadi



Gambar IV.7. Halaman 4 dan 5 buku ilustrasi.

Sumber: Dokumentasi Pribadi



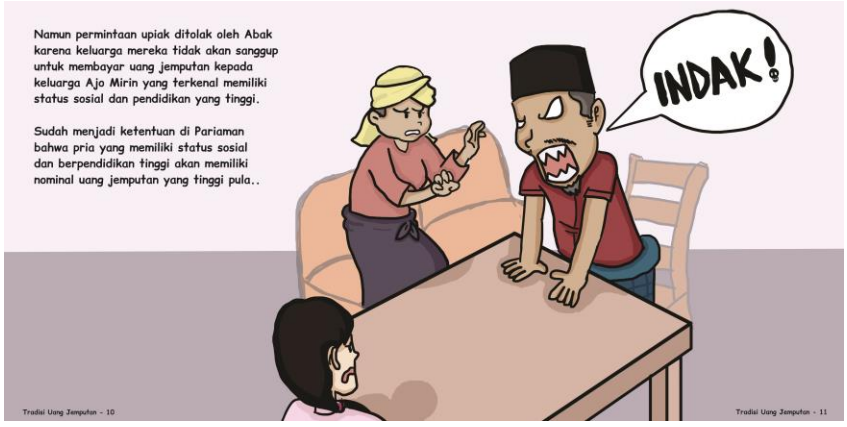
Gambar IV.8. Halaman 6 dan 7 buku ilustrasi. Terdapat penjelasan singkat tentang tradisi uang jemputan pada halaman 6.

Sumber: Dokumentasi Pribadi



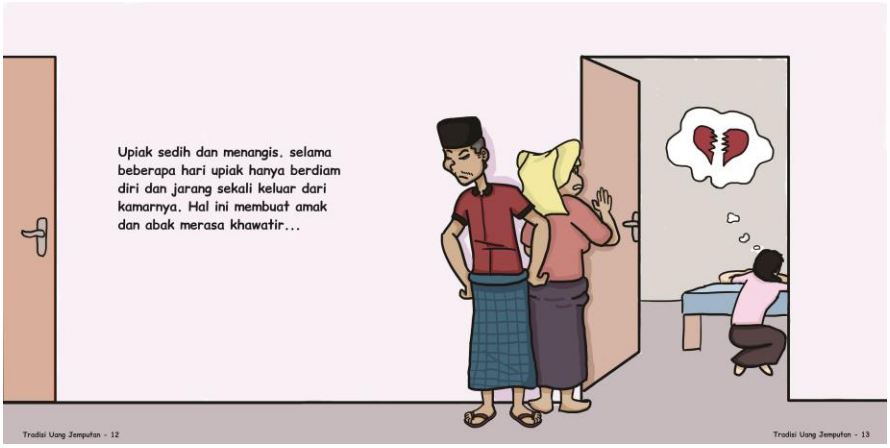
Gambar IV.9. Halaman 8 dan 9. Adegan upiak meminta izin untuk menikah.

Sumber: Dokumentasi Pribadi



Gambar IV.10. Halaman 10 dan 11. Adegan Abak menolak.

Sumber: Dokumentasi Pribadi



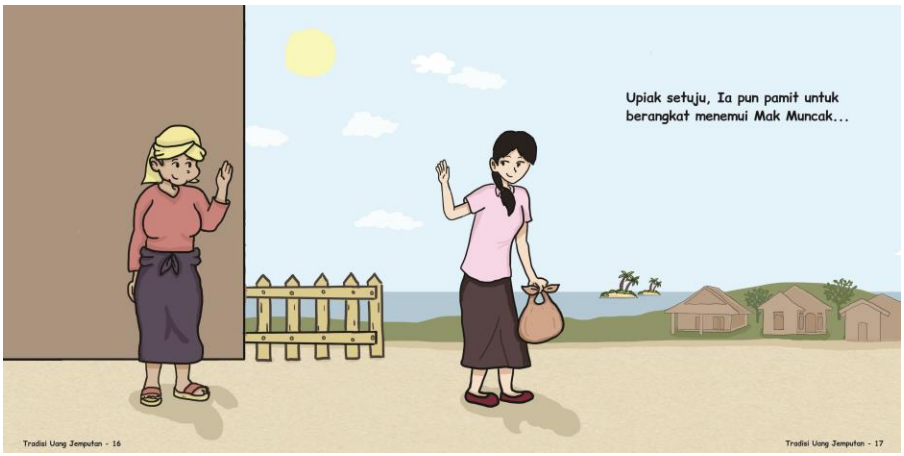
Gambar IV.11. Halaman 12 dan 13. Adegan Upiak menangis

Sumber: Dokumentasi Pribadi



Gambar IV.12. Halaman 14 dan 15. Adegan Upiak dan Amak

Sumber: Dokumentasi Pribadi



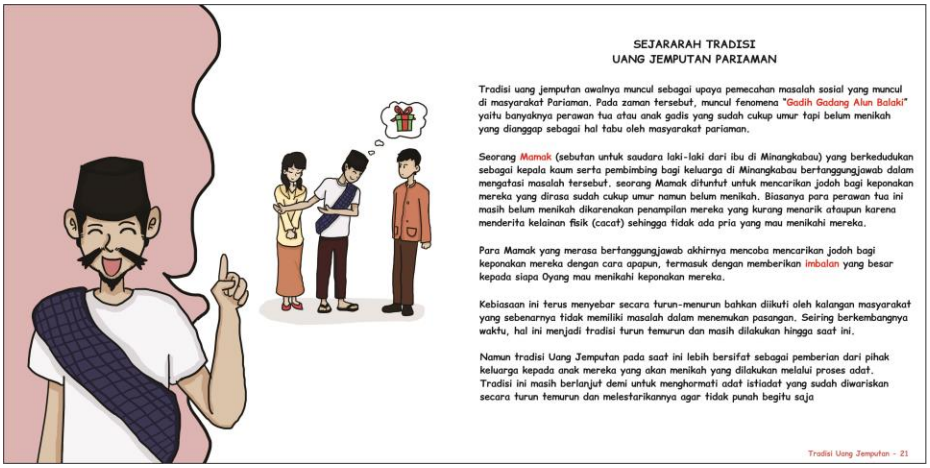
Gambar IV.13. Halaman 16 dan 17. Adegan Upiak berpamitan

Sumber: Dokumentasi Pribadi



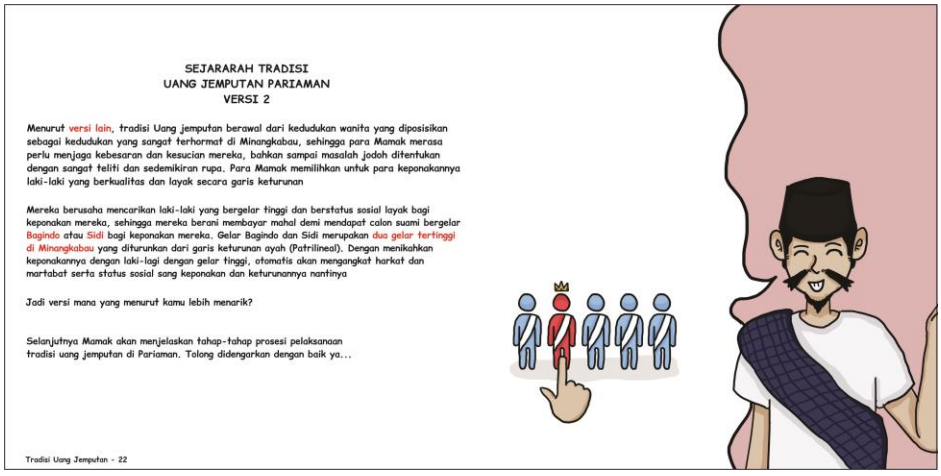
Gambar IV.14. Halaman 18 dan 19. Adegan di rumah Mak Muncak

Sumber: Dokumentasi Pribadi



Gambar IV.15. Halaman 20 dan 21. Penjelasan sejarah

Sumber: Dokumentasi Pribadi



Gambar IV.16. Halaman 22 dan 23. Penjelasan sejarah versi 2



Gambar IV.17. Halaman 24 dan 25. Ilustrasi prosesi *maantaan asok*

Sumber: Dokumentasi Pribadi



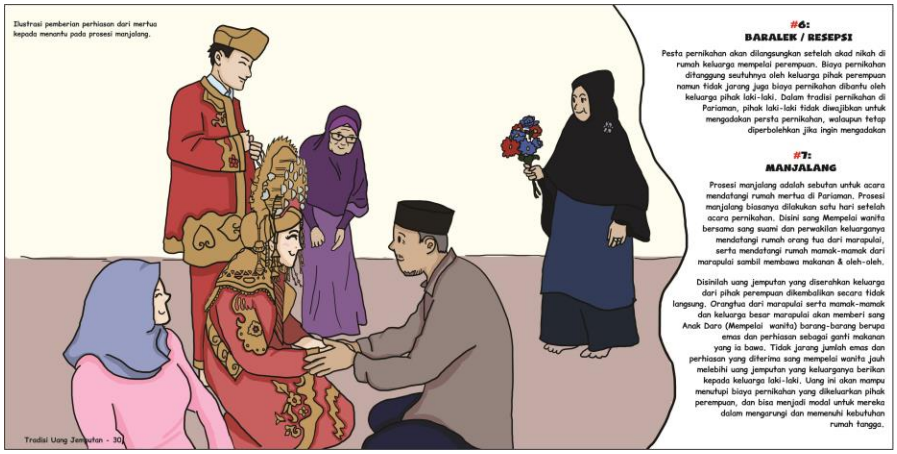
Gambar IV.18. Halaman 26 dan 27. Ilustrasi prosesi *barundiang*

Sumber: Dokumentasi Pribadi



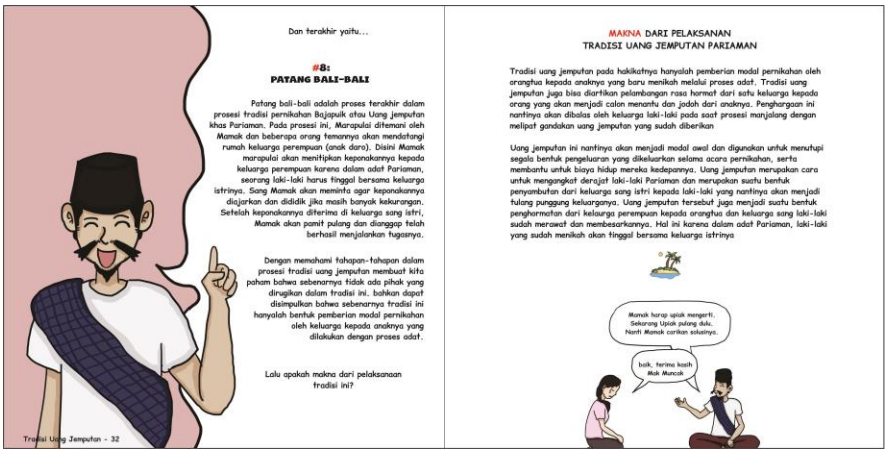
Gambar IV.19. Halaman 28 dan 29. Ilustrasi prosesi *manjapuik marapulai*

Sumber: Dokumentasi Pribadi



Gambar IV.20. Halaman 30 dan 31. Ilustrasi prosesi *manjalang*

Sumber: Dokumentasi Pribadi



Gambar IV.21. Halaman 32 dan 33. Penjelasan makna

Sumber: Dokumentasi Pribadi



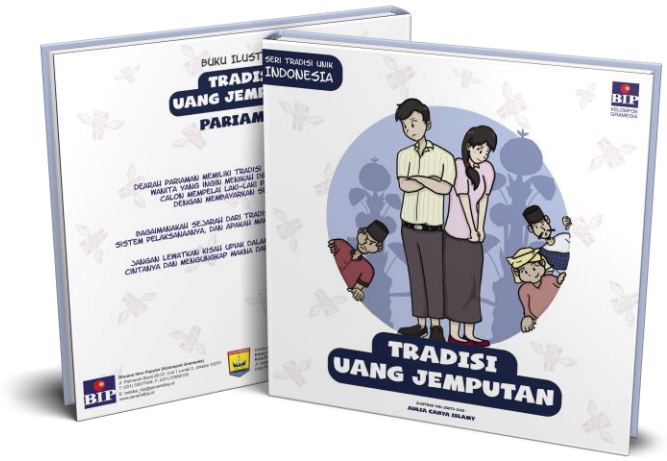
Gambar IV.22. Halaman 34 dan 35. Cerita penutup

Sumber: Dokumentasi Pribadi



Gambar IV.23. Halaman 36 dan 37. *Ending*

Sumber: Dokumentasi Pribadi



Gambar IV.24. *Mockup Final Artwork* Buku Ilustrasi

Sumber: Dokumentasi Pribadi

Media : Buku Ilustrasi

Ukuran : 18 cm x 18 cm

Material : - Cover (Artpaper 260gsm, laminasi doff)

- Isi (Artpaper 260gsm, laminasi doff)

Teknik Produksi : Offset Printing

Harga Buku : Rp. 80.000 (Tidak termasuk *bundle*)

IV. 1.2 Media Pendukung

Media pendukung dirancang untuk memperkuat dan melengkapi media utama. Media pendukung juga membantu dalam promosi dan mengingatkan khalayak pada konten informasi dalam media utama. Media pendukung yang dirancang adalah sebagai berikut:

a. Poster

Poster digunakan untuk tahap informasi awal sebelum dan sesudah buku diterbitkan. Dengan melihat poster yang ditempel di sekolah dan di toko buku, dapat menarik perhatian khalayak sasaran yang mengarahkan pada pembelian buku



Gambar IV.25. Desain Poster A3

Sumber: Dokumentasi Pribadi

Media : Poster A3

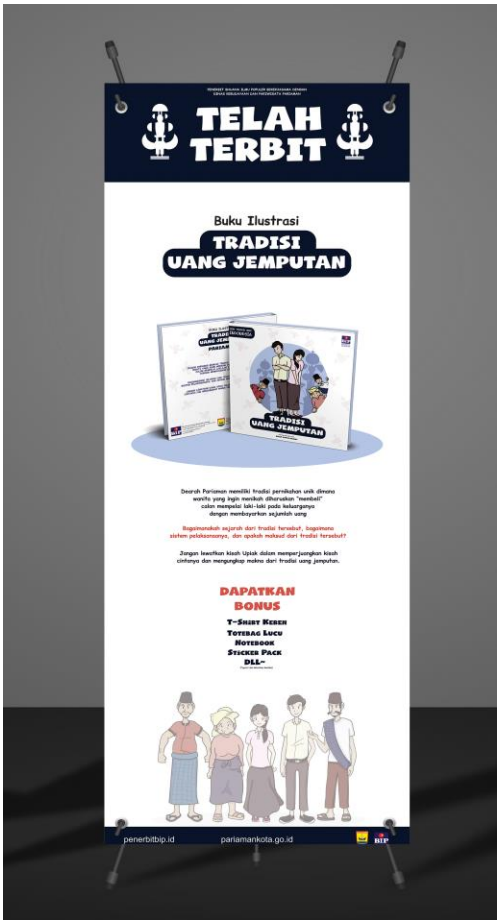
Ukuran : 29,7 cm x 42 cm

Material : Artpaper Tebal 260gsm

Teknis Produksi : Offset Printing

b. X-Banner

Media ini digunakan pada saat launching buku, dan disimpan di toko buku. Ataupun ketika ada event yang diselenggarakan oleh Dinas Kebudayaan dan Pariwisata Kota Pariaman, *X-Banner* diletakkan di depan *booth* penjualan buku



Gambar IV.26. Desain *X-Banner*

Sumber: Dokumentasi Pribadi

Media : *X-Banner*

Ukuran : 160 cm x 60 cm

Material : Cluster

Teknis Produksi : Digital Printing

c. Gantungan Kunci

Gantungan kunci dapat diperoleh ketika pembelian buku selama persediaan masih ada. Gantungan kunci dapat digunakan pada hal – hal yang dekat dengan khalayak sasaran, seperti tas, kunci rumah / kamar, kunci kendaraan, dan lain sebagainya



Gambar IV.27. Desain Gantungan Kunci
(Sumber: Dokumentasi Pribadi)

Ukuran : 5 cm x 5 cm

Material : Akrilik

Teknis Produksi : Digital Printing

d. Pin

Pin dan gantungan kunci waktu pendistribusiannya berbarengan, sehingga pembeli dapat memilih merchandise sendiri. Pin dapat dipakai sebagai aksesoris tas, baju, topi, dan pakaian lainnya



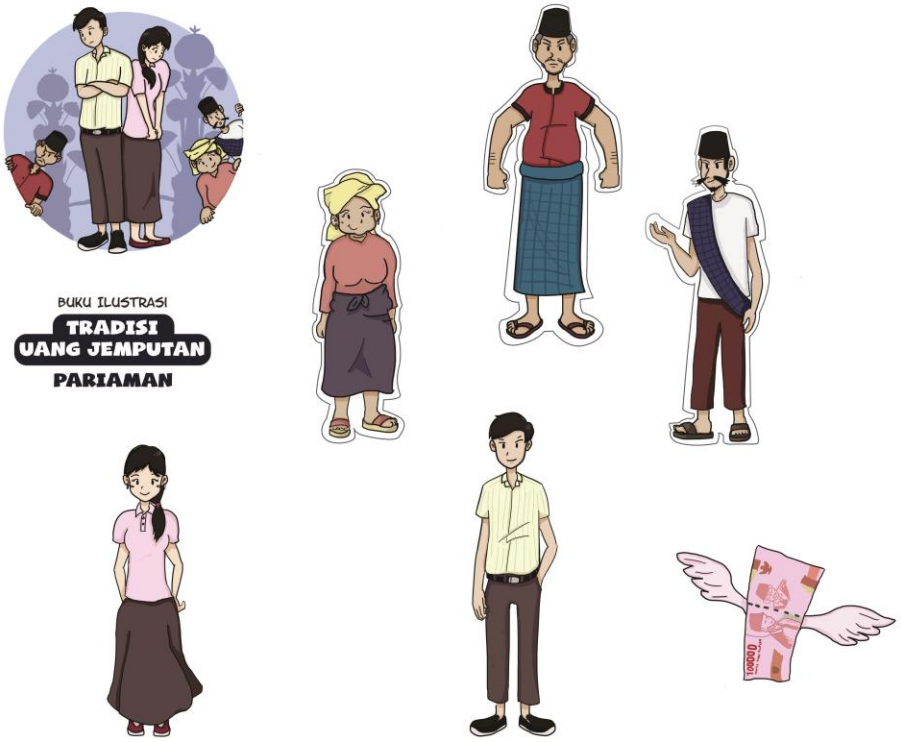
Gambar IV.28. Desain Pin
(Sumber: Dokumentasi Pribadi)

Ukuran : 5 cm x 5 cm

Teknis Produksi : Digital Printing

e. Sticker Pack

Setiap pembelian buku, pembeli berhak mendapatkan *sticker pack* seri Tradisi Uang Jemputan Pariaman untuk menambah kesan positif pembeli terhadap buku



Gambar IV.29. Desain *Sticker Pack*
(Sumber: Dokumentasi Pribadi)

Media : *Sticker Vinyl*

Ukuran : *Custom*

Material : *Vinyl* laminasi *Doff*

Teknis Produksi : Cetak Offset

f. Mug

Mug dapat digunakan setiap hari sebagai peralatan makan dan diharapkan mampu terus mengingatkan tentang tradisi uang jemputan



Gambar IV.30. Desain Mug

Sumber: Dokumentasi Pribadi

Material : Keramik

Teknis Produksi : Digital Printing

Ukuran : - Tinggi 11 cm

- Diameter 7 cm

g. Notebook

Sebagai pelajar buku catatan sangat dekat dan penting bagi kehidupannya, diharapkan dengan diberikannya buku catatan sebagai *merchandise* dapat menjadi pengingat mengenai tradisi uang jemputan pariaman



Gambar IV.31. Desain *Notebook*
(Sumber: Dokumentasi Pribadi)

Media : *Notebook*

Ukuran : A5 (14,8 x 21 cm)

Material : - HVS dan artpaper 260gsm (*Cover*)

Teknis Produksi : Cetak Digital

h. T-Shirt

T-shirt menjadi bonus *merchendise* ketika pembelian buku ilustrasi. T-shirt dapat digunakan dalam keseharian, sehingga khalayak sasaran dapat terus mengingat sekaligus mempromosikan secara tidak langsung terhadap orang yang melihat kaos yang dipakai



Gambar IV.32. Desain *T-Shirt*
(Sumber: Dokumentasi Pribadi)

Media : Kaos

Ukuran : S : 70 x 46 cm

M : 72 x 48 cm

L : 74 x 50 cm

XL : 76 x 52 cm

Material : Cotton Combed 30s

Teknis Produksi : *Print* Tekstil *(Direct To Garment*)

i. Totebag

Tote bag menjadi *merchandise* dalam pembelian buku, dikeluarkan pada masa pembelian tertentu. *Tote bag* dapat digunakan khalayak sasaran untuk pergi ke sekolah maupun bermain, sehingga khalayak sasaran dapat terus mengingat akan tradisi Uang Jemputan Pariaman



Gambar IV.33. Desain *Totebag*
(Sumber: Dokumentasi Pribadi)

Media : *Totebag*

Ukuran : 35 x 30 cm

Material : *Canvas*

Teknis Produksi : *Print* Tekstil *(Direct To Garment*)

j. Pembatas Buku

Pembatas buku dapat diperoleh disetiap pembelian buku tercetak. Selain digunakan untuk membatasi halaman yang sedang dibaca di buku ilustrasi ini, pembatas buku dapat digunakan juga pada saat membaca buku lain



Gambar IV.34. Desain Pembatas Buku

(Sumber: Dokumentasi Pribadi)

Media	: Pembatas buku
Ukuran	: 18 x 4 cm
Material	: Artpaper 260gsm (Ditempel dua sisi)
Teknis Produksi	: Cetak offset