BAB IV. MEDIA DAN TEKNIS PRODUKSI

4.1 Media Utama

Media utama adalah buku informasi ilustrasi untuk orang tua anak, dengan menggunakan narasi disetiap cerita. Dengan narasi singkat yang baik dan ilustrasi diharapkan memudahkan dalam proses penyerapan materi oleh khalayak. Kemudian ukuran buku memudahkan untuk digenggam oleh anak-anak.

1. Menentukan Alur Pembahasan

   Alur pembahasan dibuat dengan cara menentukan *point-point* pembahasan per-bab. Pembahasan pertama dimulai dari perkenalan karakter / tokoh-tokoh pada buku, pembahasan selanjutnya yaitu membahas informasi yang akan disampaikan.

2. Menentukan Tokoh yang Akan Digunakan

   Agar cerita dapat menarik perlu adanya tokoh yang akan menjadi pemeran dalam cerita. Dilakukanlah sketsa secara manual. Prosesnya memerlukan berbagai referensi sebagai bahan. Setelah ditemukan tokoh yang pas, maka dilakukan beberapa perbaikan pada warna dan ukuran tubuh.

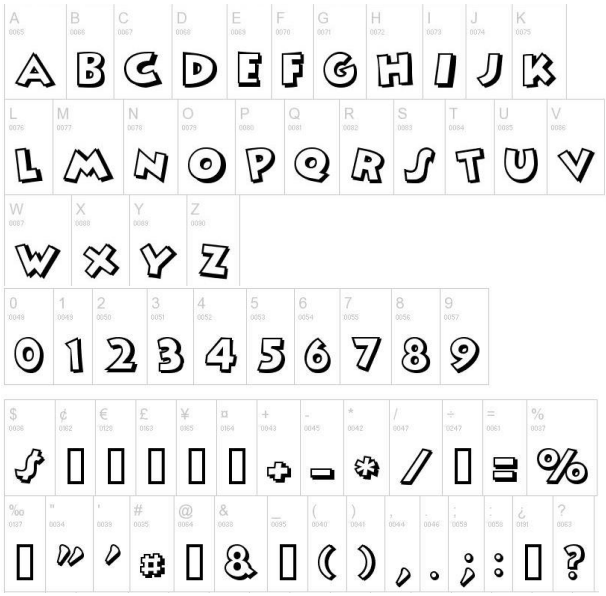


Gambar 4.1 Sketsa manual tokoh

Sumber: Dokumen pribadi

3. Pembuatan Sketsa Logo

Logo merupakan atribut paling utama yang terlihat secara fisik, seperti layaknya wajah pada manusia. Melalui logo, tergambar semua atribut non fisik lainnya sebagai jiwa dari entitas tersebut, yaitu: visi dan misinya, *corporate value, corporate culture,* dan seluruh kepribadiannya" (Rustan, 2009: h.66). Logo akan digunakan diberbagai media sebagai identitas dan akan mempermudah mengenali media utama. Logo menggunakan Tipografi dari judul buku yaitu "Mendeteksi *Kleptomania* Pada Anak". Proses selanjutnya adalah menentukan jenis huruf yang akan digunakan, lalu didapat *font* yaitu *"Mickey"*. Font *"Mickey"* di download secara gratis di situs https://www.dafont.com



Gambar 4.2 *Font Mickey Mouse*

Sumber: Dokumen pribadi

Logo ditambahkan beberapa elemen tambahan agar berkesan fleksibel, santai dan bermakna, lalu logo diberi warna cerah agar berkesan ceria. Warna pada Tulisan "Mendeteksi *Kleptomania* Pada Anak" menggunakan warna *orange* sedangkan elemen tambahan yaitu awan dan genangan air menggunakan warna biru muda.

Logo disini memiliki makna "Kekeluargaan". Ilustrasi karakter yang terdiri dari Ayah, Ibu, Anak perempuan dan Anak laki-laki menggambarkan sebuah keluarga, sedangkan untuk anak laki-laki yang sedang menyembunyikan sesuatu dan tulisan "Mendeteksi *Kleptomania* Pada Anak" menggambarkan adanya tindakan *kleptomania* pada anak laki-laki tersebut yang langkah awalnya harus ditangani oleh keluarga itu sendiri.

Adanya elemen tambahan yaitu lingkaran berwarna biru muda yang mengelilingi tulisan "Mendeteksi *Kleptomania* Pada Anak" adalah penggambaran awan, dan bayangan warna biru muda yang diinjak oleh keluarga itu adalah genangan air hujan yang berasal dari awan tersebut. Keluarga yang digambarkan dibawah awan dan hujan itu menyampaikan pesan "Keluarga yang harus cerdas dalam menghadapi masalah dan rintangan apapun yang terjadi pada salahsatu anggota keluarga mereka", yaitu masalah anak yang mengalami *kleptomania*".



Gambar 4.3 Logo Kleptomania Pada Anak

Sumber: Dokumen pribadi

4. Pembuatan Sketsa

Pembuatan sketsa dilakukan secara manual menggunakan pensil 2B dan *sketchbook* sebagai alatnya. Pembuatan sketsa naskah dibuat menyesuaikan dengan *storyline* yang telah dibuat sebelumnya dengan mencoba memasukan tokoh-tokoh yang akan digunakan ke dalam cerita. Sketsa yang dibuat berjumlah 20 halaman termasuk halaman tokoh. Ilustrasi pada halaman isi, mengisi dua halaman penuh.



Gambar 4.4 Sketsa storyboard

Sumber: Dokumen pribadi

5. Proses *Tracing*

Proses *tracing* ini bertujuan membuat ulang sketsa menjadi *vector* melalui aplikasi *Adobe Illustration CS 6*. Warna yang digunakan adalah CMYK *(Cyan, Magenta, Yellow dan Black)* yang dipergunakan untuk mencetak. Proses ini perlu ketelitian dan kerapihan dalam pengerjaannya agar tidak salah menempatkan objek, maka perlu dipastikan penempatan objek sesuai dengan bentuk dan posisinya serta garis masing-masing objek saling bersatu menjadi sebuah bidang. Proses tersebut dilakukan untuk semua sketsa yang telah selesai sebelumnya.



Gambar 4.5 *Tracing*

Sumber: Dokumen pribadi

6. Proses Pewarnaan

   Proses selanjutnya adalah memberi kesan dengan melakukan pewarnaan pada hasil *tracing*. Proses pewarnaan *vector* dilakukan melalui aplikasi *Adobe Illustration CS 6*. Dalam pewarnaan ini digunakan warna-warna *dari Color Book PANTONE + Solid Coated* yaitu merupakan warna yang disediakan oleh *Adobe* dalam aplikasi-aplikasinya. Warna-warna untuk objek menggunakan warna yang cerah, sedangkan untuk garis tepi disekeliling objek menggunakan turunan dari warna tersebut yang lebih gelap.



Gambar 4.6 Proses pewarnaan

Sumber: Dokumen pribadi

7. Proses *Export* Gambar

   Tahap ini merupakan merubah gambar vektor menjadi *pixel* atau dapat menjadi format foto. Untuk pencetakan maka dipilih format *.jpg* agar hasilnya bagus. Untuk melakukan *export* dalam aplikasi Adobe Ilustrator CS 6, klik menu *File*, lalu klik *export*. Setelah itu pilih format *.jpg* lalu *file* tersebut akan diletakan dalam suatu *folder*.

8. Hasil Akhir

   Setelah melalui pengerjaan ilustrasinya, kemudian dicetak dan diurutkan sesuai urutan halaman. Selanjutnya mencetak *cover* dan dijilid *hardcover* dengan bahan artpaper 150 gram dengan laminasi glossy. Pada halaman dari isi dicetak di bahan tipis yaitu artpaper 150 gram dengan ukuran 20 x 20 cm. Kemudian *cover* dan isi dijilid lem agar terlihat rapi. Maka hasilnya sebagai berikut:



Gambar 4.7 *Cover* buku & Tokoh media utama

Sumber: Dokumen pribadi



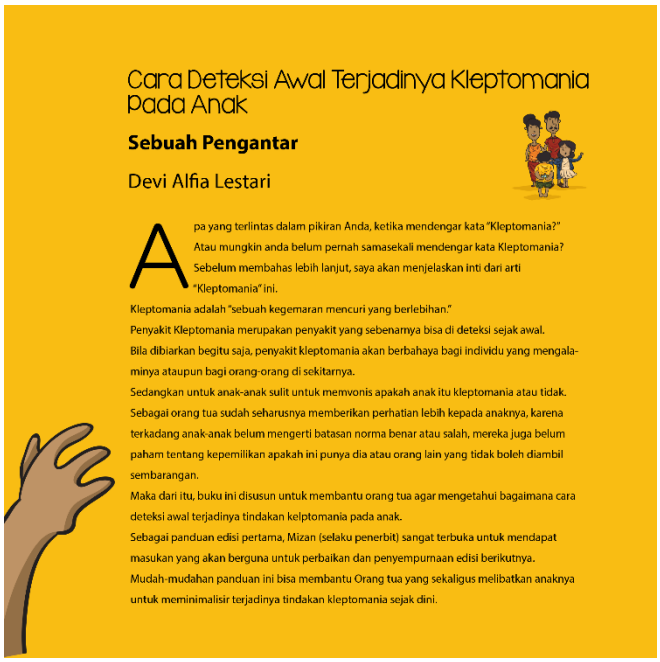
Gambar 4.8 Halaman pertama media utama

Sumber: Dokumen pribadi



Gambar 4.9 Halaman kedua media utama

Sumber: Dokumen pribadi



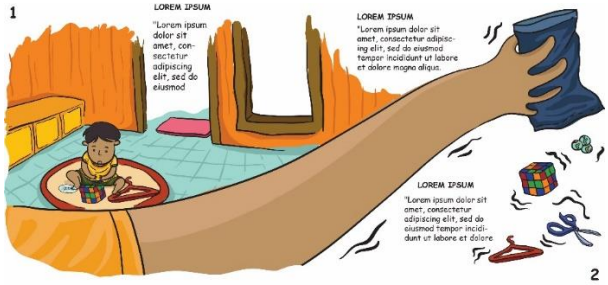
Gambar 4.10 Halaman ketiga media utama

Sumber: Dokumen pribadi



Gambar 4.11 Halaman keempat media utama

Sumber: Dokumen pribadi



Gambar 4.12 Halaman kelima & keenaam media utama

Sumber: Dokumen pribadi



Gambar 4.13 Halaman ketujuh & kedelapan media utama

Sumber: Dokumen pribadi



Gambar 4.14 Halaman kesembilan media utama

Sumber: Dokumen pribadi



Gambar 4.15 Halaman kesepuluh & sebelas media utama

Sumber: Dokumen pribadi



Gambar 4.16 Halaman keduabelas & tigabelas media utama

Sumber: Dokumen pribadi



Gambar 4.17 Halaman keempatbelas & limabelas media utama

Sumber: Dokumen pribadi



Gambar 4.18 Halaman empat puluh tiga media utama

Sumber: Dokumen pribadi



Gambar 4.19 Halaman empat puluh empat media utama

Sumber: Dokumen pribadi

4.2 Media Pendukung

Media-media pendukung akan dibagi menjadi dua bagian yaitu media pengingat dan media promosi. Media yang dipilih sebagai media pengingat adalah pembatas buku berbentuk penggaris, poster jadwal pelajaran, tempat pensil, jam dinding, *mug, sticker* dan bantal, sedangkan media promosi terdiri dari *paperbag* , *flyer, display box* dan *x-banner.*

4.2.1 Media Pengingat

Media pengingat ditujukan sebagai media yang mudah diingat dan ketika khalayak melihat media tersebut, khalayak dapat mengingat kembali dari mana media tersebut. Sehingga akan terus mengingat media utama.

• Pembatas Buku

Merupakan media yang akan didapat saat membeli media utama. Media ini akan didistribusikan sebagai media tambahan saat distribusi media utama. Media diharapkan berguna sebagai pembatas buku untuk semua jenis buku.



Ukuran : 15 x 3 cm & 16 x 5 cm Bahan : *Artpaper* 260 gram, laminasi *glossy*

Gambar 4.36 Hasil pembatas buku

Sumber: Dokumen pribadi

• Poster Jadwal Mata Pelajaran

Merupakan media yang akan didapat saat membeli media utama. Media ini sebagai pengingat dari media utama sekaligus mengingatkan jadwal mata pelajaran untuk anak sekolah.



Ukuran : A3 (42 x 29.7 cm) Bahan : *Artpaper* 150 gram

Gambar 4.37 Hasil poster jadwal mata pelajaran

Sumber: Dokumen pribadi

• Tempat Pensil

Tempat pensil adalah media yang akan digunakan anak-anak sebagai alat tulis. Maka perlu didesain agar menarik anak-anak untuk memilikinya. Tempat pensil ini akan dijual dengan kisaran harga Rp 15.000 per-buah.



Ukuran : p 19cm x l 5cm Bahan : Plastik 260 gram

Gambar 4.38 Hasil tempat pensil

Sumber: Dokumen pribadi

• Jam Dinding

Jam dinding dibuat agar mampu terus mengingatkan khalayak sasaran karena jam dinding adalah salah satu media yang akan cukup sering dilihat oleh semua orang.



Ukuran diameter : (25 cm) Bahan cover : Plastik & Kaca. Berat : 950 gram

Gambar 4.39 Jam Dinding

Sumber: Dokumen pribadi

• *Mug*

Mug adalah benda yang akan sangat dibutuhkan oleh semua orang dalam anggota keluarga baik itu anak maupun orang tua, maka dari itu akan dibuat *mug* dengan desain menarik sesuai dengan tema media utama.



Ukuran diameter : 7,9 cm Ukuran tinggi: 10.9 cm, Berat : 400g. Kapasitas : 300ml

Gambar 4.40 Hasil *Mug*

Sumber: Dokumen pribadi

• Bantal

Bantal sofa adalah media yang penempatannya tentunya lebih mengarah sebagai aksesori dan mempercantik dekorasi, selain itu bantal sofa akan sering dijumpai tiap harinya, maka dari itu bantal sofa dipilih menjadi salahsatu media pengingat.



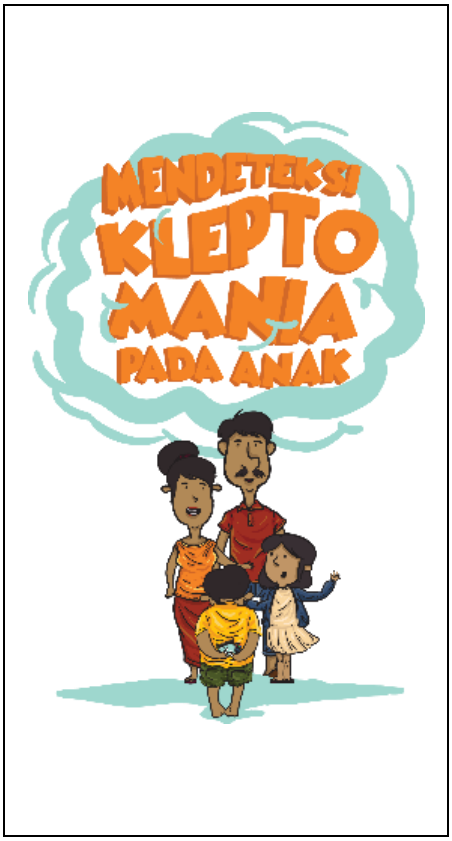
Ukuran : Persegi (40cm x 40cm) Bahan & Isi : Kanvas & Kapas. Berat : 0,3kg

Gambar 4.41 Bantal

Sumber: Dokumen pribadi

• *Sticker*

Sticker media yang bisa dimana saja diaplikasikan, maka dari itu *sticker* salah satu media pendukung yang tepat untuk dijadikan media pengingat.



Ukuran : (5 x 10cm) Bahan : *Glitter*

Gambar 4.42 Hasil *sticker*

Sumber: Dokumen pribadi

4.2.2 Media Promosi

Media promosi bertujuan untuk mempengaruhi khalayak dengan cara bujukan atau rayuan. Sehingga khalayak akan membeli media utama.

• *Paperbag*

Merupakan media yang akan dibagikan selama periode promosi menggunakan *display* khusus. Media ini ditargetkan kepada orang tua sebagai penggunanya.

Depan



Belakang



Ukuran : p= 40 cm, t=40 cm, l= 10 cm. Bahan : Luster, laminasi Doff

Gambar 4.43 Hasil *paperbag*

Sumber: Dokumen pribadi

- Gantungan Kunci

Gantungan kunci dapat digunakan untuk berbagai macam. Sesuai dengan namanya gantungan kunci memiliki fungsi utama sebagai hiasan yang dapat digunakan sebagai hiasan dari kunci. Gantungan kunci dapat digunakan sebagai hiasan pada tas dan sebagainya.



Ukuran : Diameter 7 cm Bahan : Rantai, plastik mika, laminasi glossy

Gambar 4.44 Hasil gantungan kunci

Sumber: Dokumen pribadi

• *Flyer*

Flyer adalah alat yang disebarkan sebagai media promosi untuk menarik minat khalayak untuk membeli buku.



Ukuran : A5 (t= 21 cm, l= 14,8 cm) Bahan : Artpaper 150 gram

Gambar 4.45 Hasil *flyer*

Sumber: Dokumen pribadi

• Poster

Poster adalah tambahan media yang akan ditempatkan disetiap tempat yang akan banyak dilalui orang-orang. Poster sebagai media promosi untuk menarik minat khalayak untuk membeli buku.



Ukuran : A3 (t= 42,0 cm, l= 29,7 cm) Bahan : Artpaper 150 gram

Gambar 4.46 Hasil Poster

• *Display Box*

Display ini adalah tempat khusus untuk buku media utama sebagai media promosi penarik perhatian khalayak untuk melihat-melihat buku. Diletakan dekat kasir atau loket pembayaran di rumah makan dan toko-toko buku.



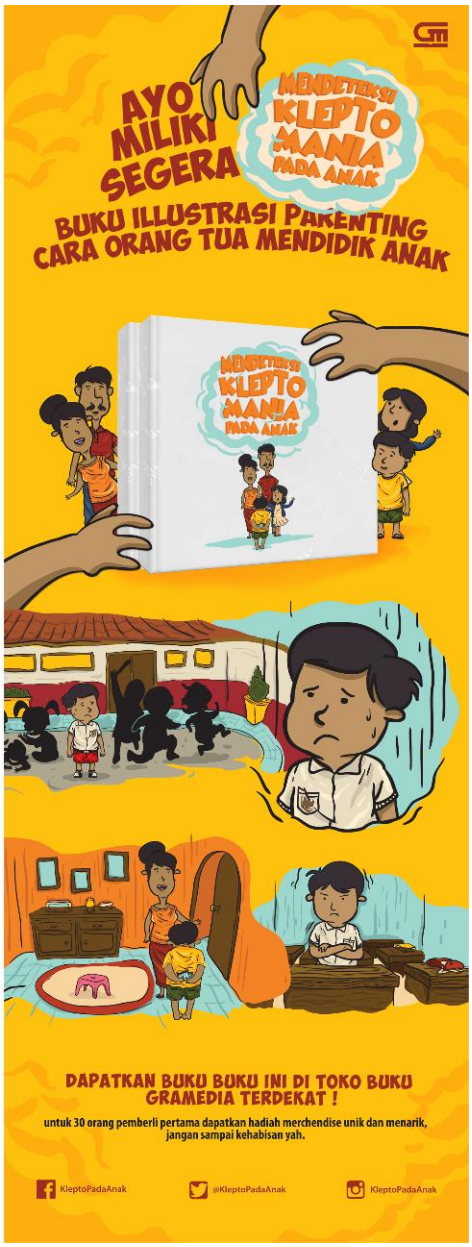
Ukuran : p= 45 cm, t= 40 cm, l= 35 cm Bahan : Dupleks 150 gram, Art Paper 150g.

Gambar 4.47 Hasil *display box*

Sumber: Dokumen pribadi

• *X-banner*

X-banner menjadi media yang akan dipergunakan agar menarik minat khalayak untuk membeli buku. *X-banner* akan di letakan bersebelahan dengan *display* dan toko buku.



Ukuran : 160 x 60 cm Bahan : Luster

Gambar 4.48 Hasil *x-banner*

Sumber: Dokumen pribadi