BAB IV. MEDIA DAN TEKNIS PRODUKSI

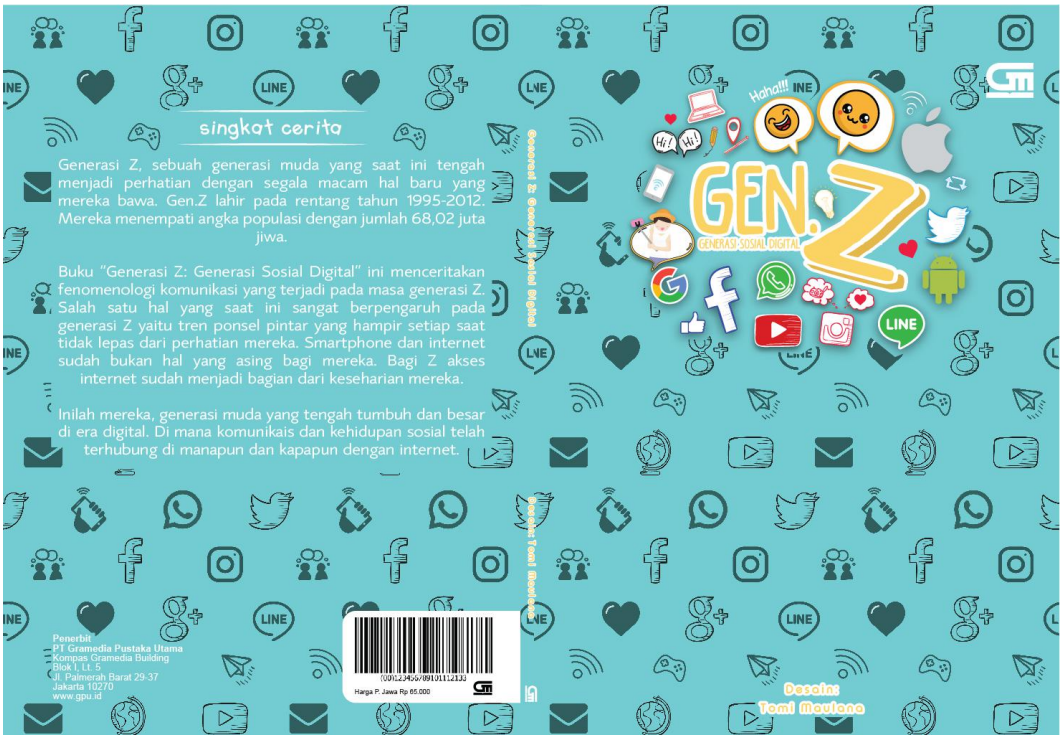
IV.1 Teknis Produksi

Dalam perancangan uku "Gen.Z: Generasi Sosial Digital" ini melalui beberapa proses kerja. Langkah paling awal adalah melakukan pengumpulan data dengan mencari dari berbagai sumber seperti buku, artikel, materi pembelajaran, hingga pengumpulan data kuesioner. Selanjutnya adalah melakukan studi mengenai referensi fotografi tentang remaja generasi Z, salah satu karya fotografi yang menjadi referensi adalah karya "Generation Z - A Case Study" oleh Patrick Strattner. Setelah itu membuat alur cerita buku *(storyline)* agar alur cerita lebih terstruktur. Langkah selanjutnya adalah pembuatan sketsa *storyboard* dari hasil *storyline* yang telah dibuat. Langkah selanjutnya yaitu pembuatan foto dan beberapa visual lainnya untuk mengisi konten visual dalam buku. Setelah itu masuk pada tahap pembuatan media utama, mulai dari spesifikasi buku seperti ukuran buku, jenis buku, hingga teknis produksi.

IV.2 Spesifikasi Media Utama

Ukuran yang digunakan dalam perancangan buku ini adalah B5. Ukuran B5 digunakan agar buku memiliki ruang dan jarang pandang yang leluasa saat dibaca. Penggunaan material *art paper* bertujuan agar hasil cetak maksimal, selain itu *art paper* juga merupakan salah satu jenis kertas yang umum digunakan sebagai isi buku.

Ukuran	: 17,6 cm x 25 cm
Jumlah halaman	: 50 halaman
Material sampul	: *Duplex*
Material isi	: *Art paper* 150 gr
Tehnik cetak	: *Digital print; Hardcover* (untuk bagian depan Sampul).

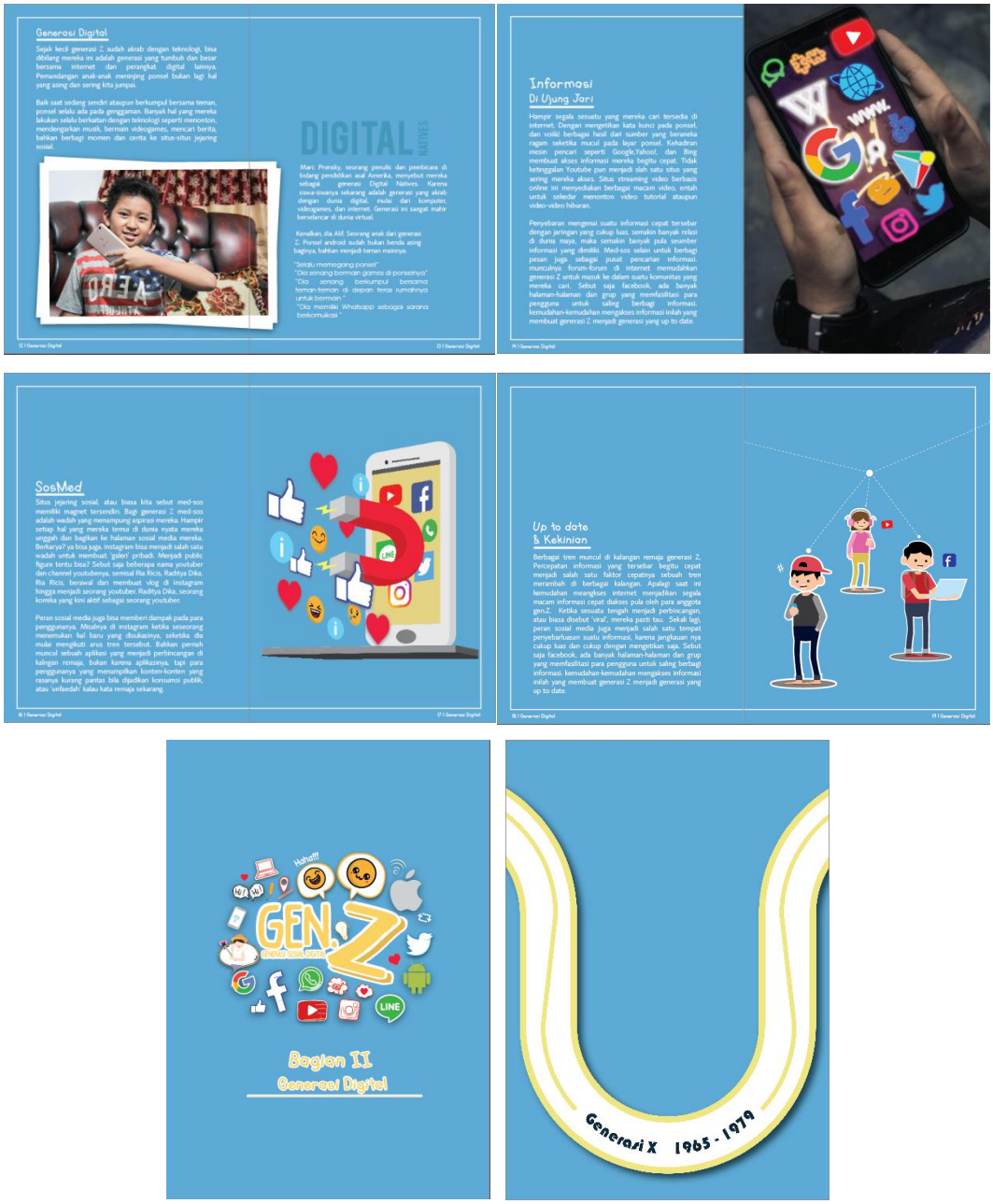


Gambar IV.1 Sampul Buku "Gen.Z: Generasi Sosial Digital" (Sampul Depan, Punggung Buku, dan Sampul Belakang)
Sumber: Dokumentasi pribadi



Gambar IV.2 Isi Media Utama Buku "Gen.Z: Generasi Sosial Digital" Bagian Pertama
Sumber: Dokumentasi pribadi

Bagian satu berisi konten mengenai pengenalan generasi Z, orang tua serta penjelasan bahwa generasi Z berbeda dengan generasi Y *(Millenials)*.



Gambar IV.3 Isi Media Utama Buku "Gen.Z: Generasi Sosial Digital" Bagian ke Dua
Sumber: Dokumentasi pribadi

Bagian ke dua pada buku berisi tentang informasi mengenai generasi Z sebagai generasi yang tumbuh dan berkembang di era digital.



Gambar IV.4 Isi Media Utama Buku "Gen.Z: Generasi Sosial Digital" Bagian ke Tiga
Sumber: Dokumentasi pribadi

Bagian ke tiga pada buku "Gen.Z: Generasi Sosial Digital" ini berisi mengenai beberapa masalah serta kekhawatiran yang tengah dihadapi oleh para anggota generasi Z.

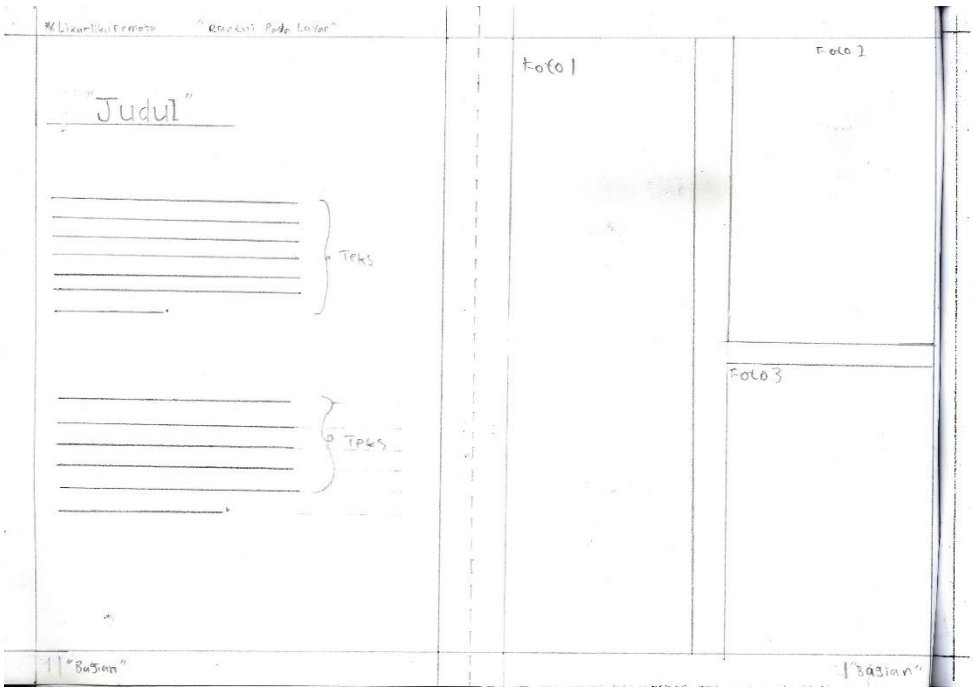


Gambar IV.5 Isi Media Utama Buku "Gen.Z: Generasi Sosial Digital" Bagian ke Empat
Sumber: Dokumentasi pribadi

Bagian ke empat berisi tentang hal-hal yang bisa dilakukan oleh para anggota generasi Z dengan orang tua dan juga teman-teman.

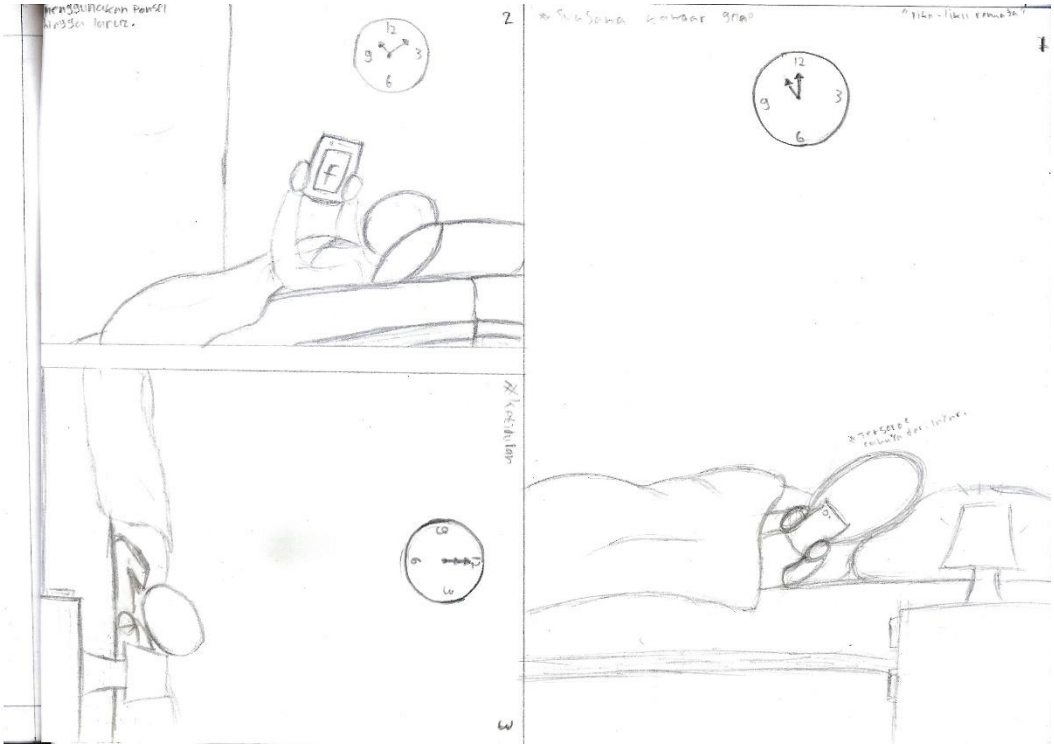
IV.3 Sketsa Manual

Dalam pembuatan buku ini tentu melalui beberapa proses sebelum akhirnya menjadi *final artwork*. Salahsatunya yaitu dengan membuat sketsa manual atau *storyboard.* Berikut adalah beberapa sketsa yang dibuat dalam proses perancangan buku:



Gambar IV.6 Salah Satu Sketsa Tata Letak
Sumber: Dokumentasi pribadi

Tata letak menggunakan desain dengan menempatkan teks pada halaman bagian kiri (halaman genap) dan gambar pada halaman bagian kanan (halaman ganjil). Gambar yang tertera pada setiap ahalaman berkaitan dengan teks pada halaman sebelumnya. Contoh halaman 2 menceritakan illustrasi pada halaman 3, dan seterusnya.

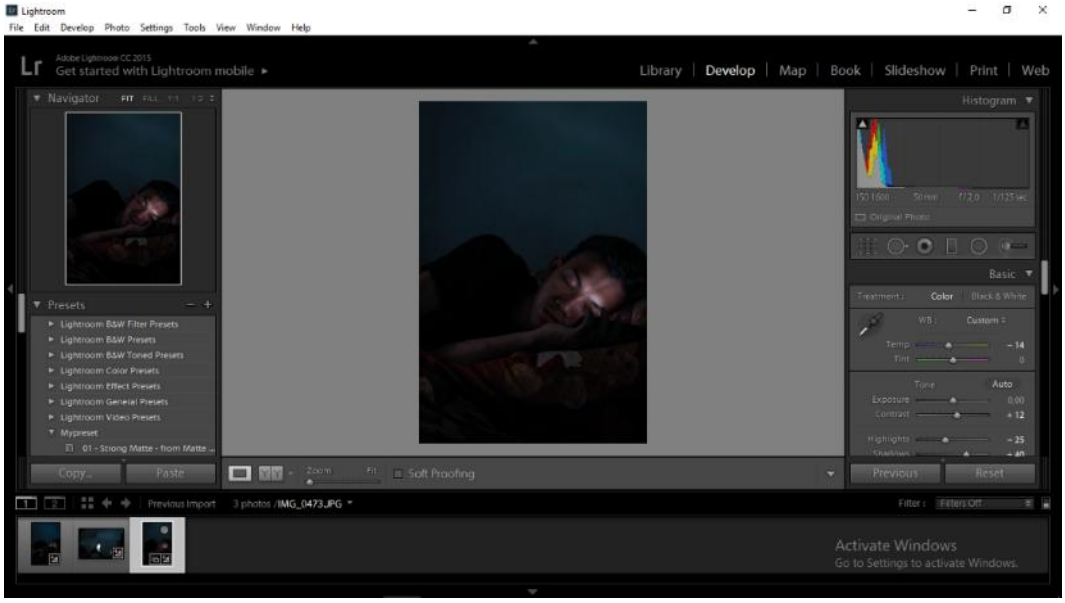


Gambar IV.7 Salah Satu Sketsa *Storyboard*
Sumber: Dokumentasi pribadi

Storyboard ini menceritakan tentang remaja yang hingga larut malam selalu menggunakan ponsel sampai secara tidak sadar tertidur karena terlalu lelah.

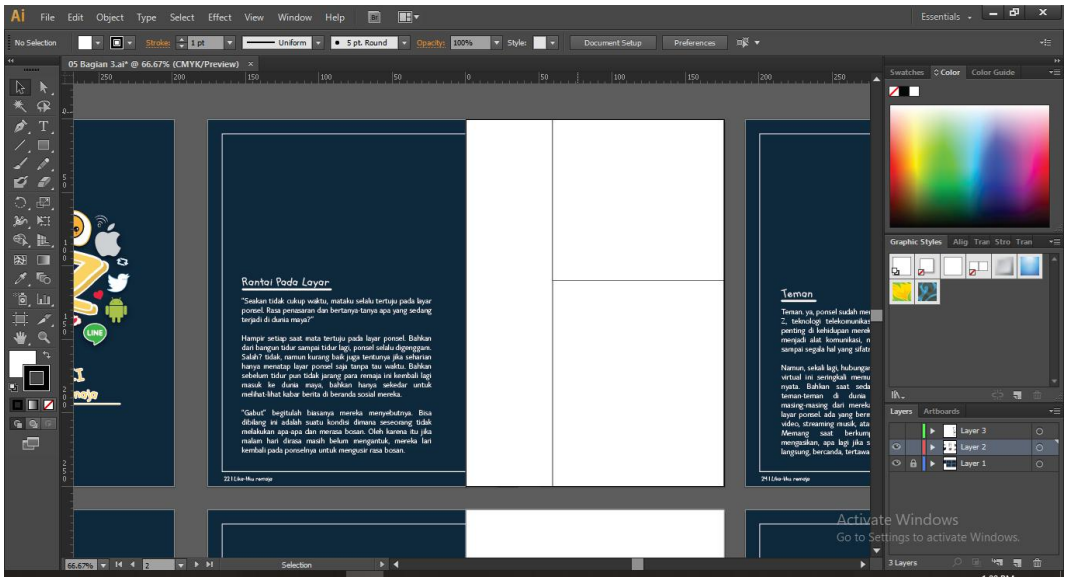
IV.4 Perancangan Visual

Setelah proses pembuatan sketsa selesai, langkah selanjutnya adalah membuat visualisasi digital berdasarkan sketsa yang telah di buat. Pada perancangan buku ini beberapa software untuk mengolah visual adalah Adobe Illustrator, Adobe Lightroom. Seperti pada beberapa tangkapan layar dari proses visualisasi digital berikut ini:



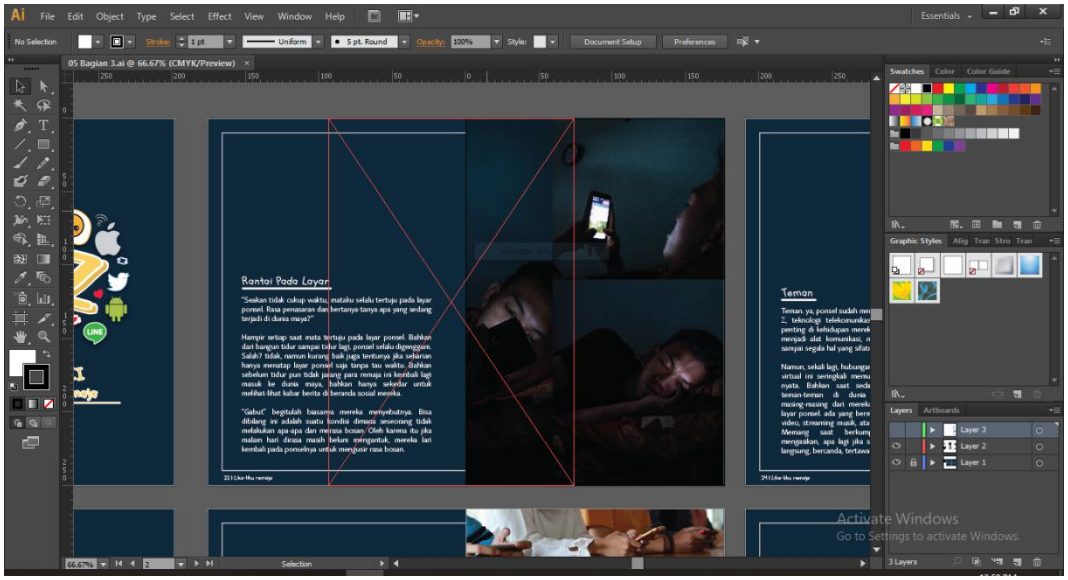
Gambar IV.8 Proses Editing Foto Dengan Adobe Lightroom
Sumber: Dokumentasi pribadi

Proses editing foto menggunakan Adobe Lightroom untuk menyesuaikan pencahayaan dan warna foto.



Gambar IV.9 Salah Satu Proses Perancangan Tata Letak Pada Buku
Sumber: Dokumentasi pribadi

Proses perancangan tata letak pada buku dengan menggunakan Adobe Illustrator. Proses perancangan tat letak sendiri dibagi menjadi ebebrapa bagian, yaitu untuk bagian satu, dua, tiga, dan bagian empat.



Gambar IV.10 Salah Satu Proses Peletakan Visual Fotografi Pada Isi Buku
Sumber: Dokumentasi pribadi

Peletakan visual berupa fotografi menggunakan tehnik *clipping mask* untuk meneysuaikan ukuran foto dengan tata letak yang telah di buat sebelumnya.

IV.5 Media Pendukung

Beberapa media pendukung dipilih guna memberikan informasi terkait media utama kepada khalayak sasaran dan juga untuk menarik perhatian khalayak sasaran. Media-media pendukung yang dipilih diantaranya yaitu *X-banner* dan poster.

1. *X-banner*



Gambar IV.11 Desain *X-banner*
Sumber: Dokumentasi pribadi



Gambar IV.12 *X-banner*
Sumber: Dokumentasi pribadi

Media *x-banner* memuat informasi mengenai buku "Gen.Z: Generasi Sosial Digital" yang telah terbit, lengkap dengan teks dan gambar produk buku. Selain itu di media ini juga menampilkan informasi mengenai promo penjualan, di mana khalayak sasaran bisa mendapatkan salah satu *merchandise* yang tersedia. Spesifikasi media *x-banner* sebagai berikut:

Ukuran : 60 cm x 160 cm
Material : *Polyskin*
Teknis : Cetak *offset*

Ukuran yang digunakan pada *x-banner* ini yaitu 60 cm x 160 cm. Ukuran ini adalah ukuran standar yang biasa digunakan dalam pembuatan *x-banner.* Material yang digunakan dalam pembuatan *x-banner* ini yaitu material berbahan *polyskin. Polyskin* merupakan salah satu material yang biasa digunakan dalam pembuatan *x-banner* yang memiliki kualitas cetak yang baik.

2. Poster



Gambar IV.13 Poster
Sumber: Dokumentasi pribadi

Media poster memuat informasi mengenai buku yang telah terbit dan bisa didapatkan oleh khalayak sasaran. Media poster ini dilengkapi dengan teks dan gambar mengenai produk buku dan beberapa *merchandise* yang bisa didapatkan oleh khalayak ketika melakukan pembelian buku di toko buku Gramedia. Spesifikasi media poster sebagai berikut:

Ukuran : 29,7 cm x 42 cm
Material : *Art paper* 250 gr
Teknis : Cetak *offset*

Material yang digunakan dalam pembuatan media poster ini yaitu *art paper* 250 gram dengan ukuran 29,7 cm x 42 cm atau setara dengan ukuran kertas A3.

Penggunaan poster ditujukan untuk menjangkau khalayak ditempat yang biasanya berlalu-lalang dan berinteraksi (contoh: mading).

IV.5.1 *Merchandise*

Pemberian *merchandise* kepada target khalayak bertujuan untuk menarik minat pembaca dan memberi nilai tersendiri. Beberapa *merchandise* yang dipilih sebagai berikut:

1. Kaos



Gambar IV.14 Kaos
Sumber: Dokumentasi pribadi

Kaos dipilih sebagai salah satu *merchandise* yang diberikan kepada khalayak sasaran ketika melakukan pembelian buku "Gen.Z: Generasi Sosial Digital" di toko buku gramedia. Selain itu kaos dipilih sebagai media yang memiliki fungsi sebagai pengingat dan memiliki kemungkinan interaksi dengan khalayak sasaran dalam jangka waktu yang panjang. Gambar yang tertera pada koas menandakan bahwa kaos ini bagian dari media utama. Spesifikasi kaos sebagai berikut:

Ukuran : S/M/L
Material : *Cotton Combed 24s* (kaos); *Polyflex* (cetak gambar)
Teknis : DTG *(direct to garment)*

Ukuran kaos yang bisa didapatkan yaitu S, M, dan L menyesuaikan dengan ukuran tubuh khalayak pada umumnya. Bahan yang digunakan yaitu *cotton combed* 24s yang memiliki ketebalan tidak terlalu tipis dan tidak terlalu tebal, sehingga nyaman untuk dipakai sehari-hari. Teknis produksi menggunakan DTG *(direct to garment)* dengan material cetak *polyflex* agar tidak mudah luntur dan bisa menggunakan lebih dari satu warna ketika dicetak.

2. Tumbler



Gambar IV.15 Tumbler
Sumber: Dokumentasi pribadi

Tumbler dipilih sebagai salah satu dari beberapa *merchandise* yang bisa didapatkan oleh khalayak sasaran ketika melakukan pembelian buku "Gen.Z: Generasi Sosial Digital" di toko buku Gramedia. Tersedia dua varian warna, yaitu varian warna biru dan merah muda. Pemilihan dua varian warna ini berdasarkan target khalayak laki-laki dan perempuan, sehingga khalayak sasaran bisa memilih varian warnanya masing-masing. Gambar yang tertera pada tumbler bertujuan sebagai tanda bahwa tumbler ini bagian dari media utama. Spesifikasi tumbler sebagai berikut:

Ukuran : 19 cm x 8,5 cm ; volume 350 ml
Material : Plastik

Teknis : *Digital print (insert paper)*

Tumbler yang digunakan yaitu tumbler dengan material plastik yang umum digunakan. Teknis cetak menggunakan *digital print* dan *insert paper* (memasukan kertas yang telah diprint ke dalam tumbler).

3. *Hardcase*



Gambar IV.16 Salah Satu Contoh *Hardcase* Untuk Ponsel (Redmi 4A)
Sumber: Dokumentasi pribadi



Gambar IV.17 Kupon *Casing* HP
Sumber: Dokumentasi pribadi

Hardcase dipilih sebagai salah satu *merchandise* karena hardcase bisa dipakai oleh khalayak sebagai aksesoris ponsel. Pemilihan *hardcase* karena khalayak

sasara saat ini rata-rata memiliki ponsel, secara tidak langsung berinteraksi juga dengan *hardcase* ini. Spesifikasi *hardcase* sebagai berikut:

Ukuran : variatif (menyesuaikan dengan tipe ponsel)
Material : Plastik
Teknis : *heatpress*

Dengan mengisi data pada kupon khalayak bisa memperoleh *hardcase* sesuai dengan tipe ponsel yang dimiliki.

4. Pembatas buku



Gambar IV.18 Pembatas Buku
Sumber: Dokumentasi pribadi

Pembatas buku dipilih sebagai salah satu *merchandise* dan diberikan secara gratis kepada khalayak. Pemberian pembatas buku satu paket dengan buku "Gen.Z: Generasi Sosial Digital". Spesifikasi pembatas buku sebagai berikut:

Ukuran : 21 cm x 5 cm
Material : *Art paper*
Teknis : *Digital print*

Ukuran yang digunakan untuk pembatas buku ini yaitu 25 cm x 5 cm, menyesuaikan dengan ukuran media utama. Bahan yang digunakan yaitu *art paper* dengan teknis cetak *digital print.*

5. *Tote bag*



Gambar IV.19 *Tote bag*
Sumber: Dokumentasi pribadi

Tote bag dipilih sebagai salah satu *merchandise* yang bisa didapatkan oleh khalayak sasaran ketika melakukan pembelian buku di toko buku gramedia. "Gen.Z: Generasi Sosial Digital". *Tote bag* bisa digunakan oleh khalayak sasaran untuk menyimpan atau pun mebawa barang bawaan. Spesifikasi *tote bag* sebagai berikut:

Ukuran : 30 cm x 40 cm
Material : *Polyflex*

Teknis : DTG *(direct to garment)*

Material yang digunakan yaitu *tote bag* dengan material blacu dengan ukuran 30 cm x 40 cm sehingga dapat memuat berbagai benda sekaligus. Teknis percetakan yang digunakan yaitu DTG *(direct to grament)* dengan bahan *polyflex* sehingga warna yang dihasilkan cukup baik dan awet.

6. Gantungan kunci



Gambar IV.20 Gantungan Kunci
Sumber: Dokumentasi pribadi

Gantungan kunci dipilih sebagai salah satu *merchandise* yang bisa didapatkan oleh khalayak sasaran ketika melakukan pembelian buku. Gantungan kunci dipilih karena bisa dipakai di beberapa tempat seperti kunci, tas, ataupun tempat pensil (yang menggunakan resleting). Dengan begitu secara tidak langsung khalayak lebih sering berinteraksi dengan media gantungan kunci sebagai pengingat. Spesifikasi gantungan kunci sebagai berikut:

Ukuran : 6,5 cm x 5 cm

Material : *Artpaper*

Teknis : *Digital print; laser cut*

Material yangdigunakan dalam pembuatan gantungan kunci ini yaitu material berbahan dasar akrilik. Akrilik dipilih karena akrilik umum digunakan untuk pembuatan gantungan kunci dan memiliki permukaan transparan sehingga gambar

yang tercetak dibagian belakang akrilik dapat terlindungi dan terlihat jelas. Teknis produksi gantungan kunci ini menggunakan teknis *digital print* dan juga *laser cut* untuk memotong secara presisi.

7. Sticker



Gambar IV.21 *Sticker*
Sumber: Dokumentasi pribadi

Sticker dipilih sebagai salah satu *merchandise* yang akan diberikan kepada khalayak sasaran secara gratis selama persediaan *sticker* masih tersedia. *Sticker* dipilih karena bisa ditempel diberbagai macam tempat seperti buku binder, tempat alat tulis, helm, ataupun di bagian belakang ponsel. Spesifiaksi *sticker* sebagai berikut:

Ukuran : 6,5 cm x 5 cm
Material : *Chromo*
Teknis : *Digital print; Die cut*

Material yang digunakan sticker ini yaitu *Chromo. Sticker* dengan material *Chromo* merupakan jenis *sticker* yang biasa digunakan pada umumnya. Ukuran dari *sticker* ini yaitu 6,5 cm x 5 cm. Teknis produksi dalam pembuatan sticker ini yaitu *digital print* dan *die cut.* Penggunaan tekhnik *die cut* agar sticker bisa terpotong secara satuan secara presisi menyesuaikan dengan desain *sticker*.