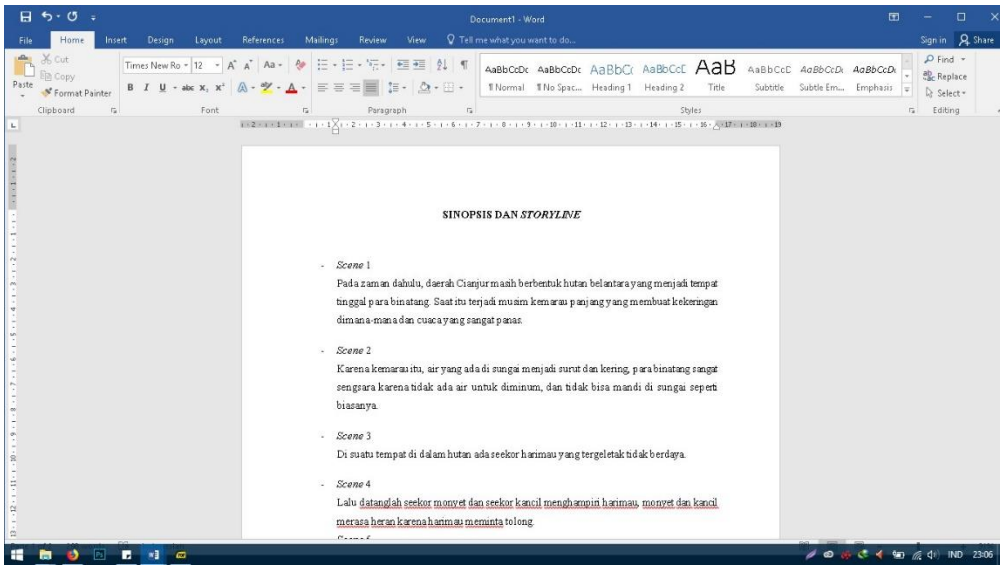
BAB IV. MEDIA DAN TEKNIS PRODUKSI

IV.1 Konsep Desain

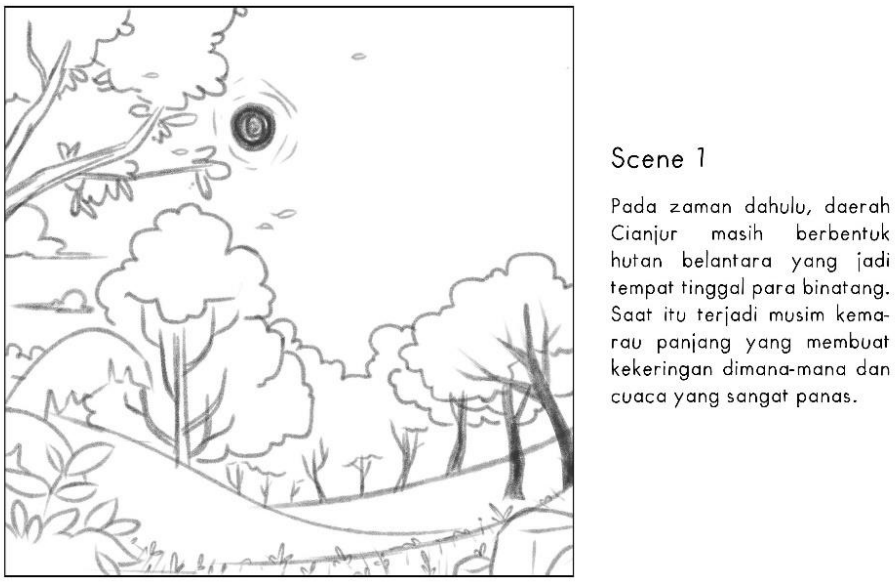
Konsep desain dalam perancangan ini bertujuan untuk membuat buku cerita bergambar yang memuat cerita dongeng fabel *Pangguyangan* Badak Putih yang sebelumnya hanya cerita berbentuk tulisan narasi. Dalam buku cerita bergambar yang akan dibuat akan memuat beberapa ilustrasi yang akan menggambarkan deretan peristiwa yang ada pada cerita dongeng fabel tersebut. Dalam proses perancangan buku cerita ini memiliki beberapa tahapan yang dilakukan.

- Tahap pertama yaitu menetukan bagian-bagian penting dalam cerita dongeng fabel *Pangguyangan* Badak Putih yang akan ditampilkan dalam visual ilustrasi tanpa mengurangi pesan dalam cerita yang telah ditulis oleh pengarang.
- Tahap kedua yaitu membuat *storyline* dan sinopsis dari bagian-bagian cerita yang telah ditentukan pada tahap pertama, pembuatan *storyline* ini akan menentukan jumlah ilustrasi yang akan dibuat untuk perancangan ini.



Gambar IV.1 Sinopsis dan *Storyline*
Sumber: Dokumen pribadi (2018)

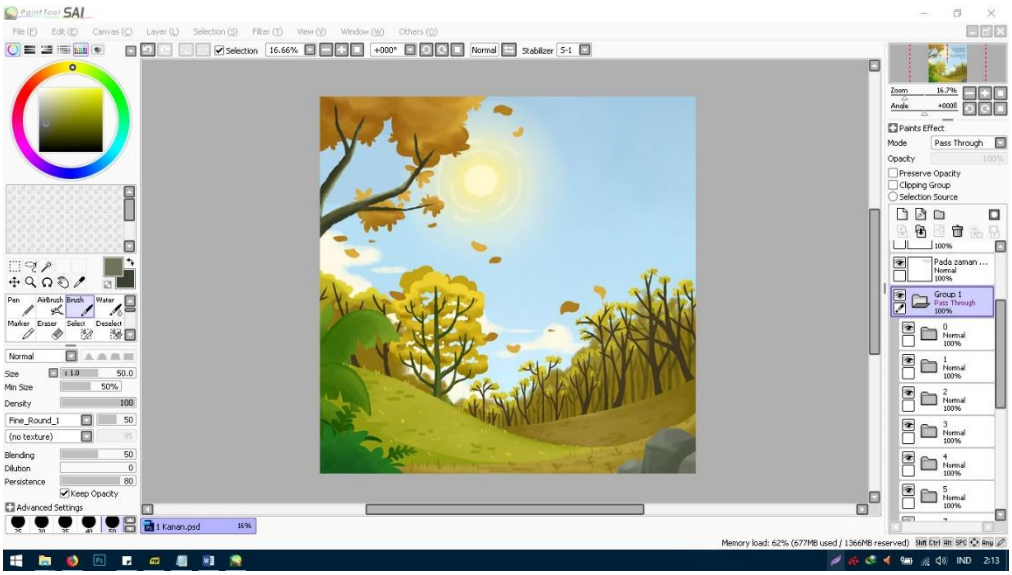
- Tahap ketiga yaitu melakukan studi karakter dan studi lokasi atau latar tempat untuk mengetahui objek-objek visual yang akan diperlihatkan dalam ilustrasi sehingga dapat menentukan gaya ilustrasi yang akan dipakai.
- Tahap keempat yaitu membuat *storyboard* berdasarkan *storyline* yang telah disusun sebelumnya. Jumlah *scene* dalam *storyboard* akan menentukan jumlah halaman buku cerita bergambar ini, sekaligus mempertimbangkan layout dan komposisi dari setiap *storyboard* yang dibuat. Teknis pembuatan sketsa *storyboard* menggunakan teknik menggambar digital memakai komputer dan tablet grafis dengan software *PaintTool SAI*.



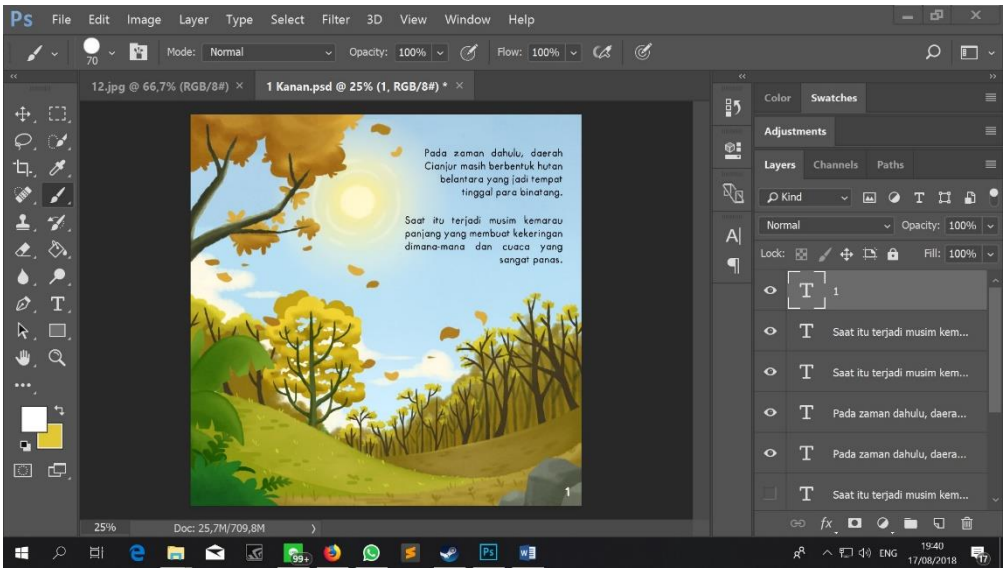
Gambar IV.2 Sketsa *storyboard*
Sumber: Dokumen pribadi (2018)

- Tahap kelima yaitu membuat ilustrasi dalam bentuk digital bedasarkan keseluruhan sketsa yang terlah dibuat dalam *storyboard*, pada proses pembuatan ilustrasi digital ini digunakan *software* PaintTool SAI dengan menggunakan perangkat tablet grafis. PaintTool SAI merupakan *software* yang digunakan untuk kegiatan menggambar secara digital, mewarnai, maupun melukis. Sketsa dari *storyboard* dilanjutkan dengan proses pewarnaan menggunakan teknik *digital painting* hingga ilustasi selesai, kemudian dimasukan teks narasi pada bagian tertentu dalam ilustrasi

berdasarkan *layout* yang telah ditentukan menggunakan *software* Photoshop CC.



Gambar IV.3 Proses *digital painting*
Sumber: Dokumen pribadi (2018)



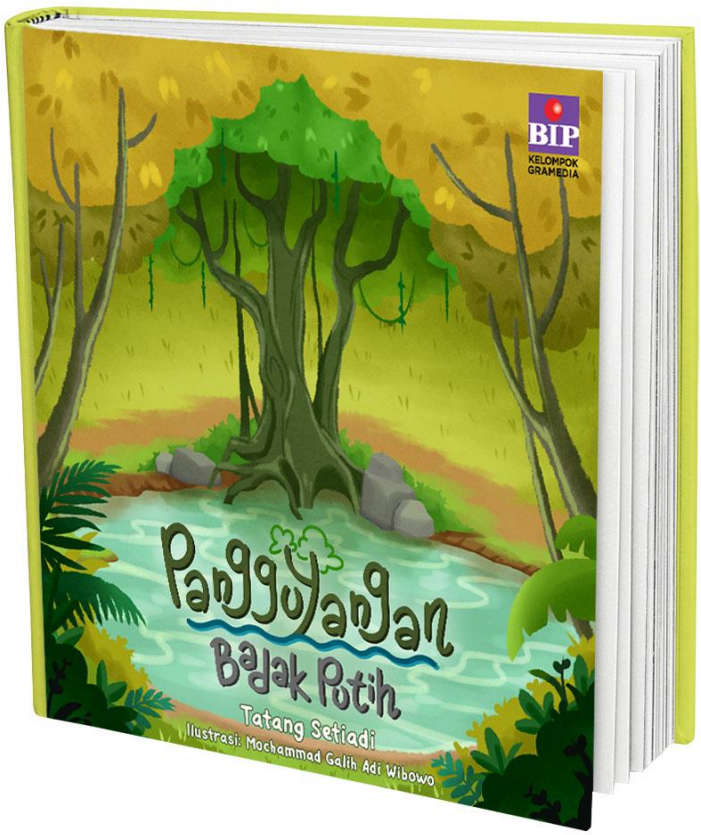
Gambar IV.4 Proses pengetikan teks narasi
Sumber: Dokumen pribadi (2018)

IV.2 Konsep dan Spesifikasi Media

- **Media Utama**

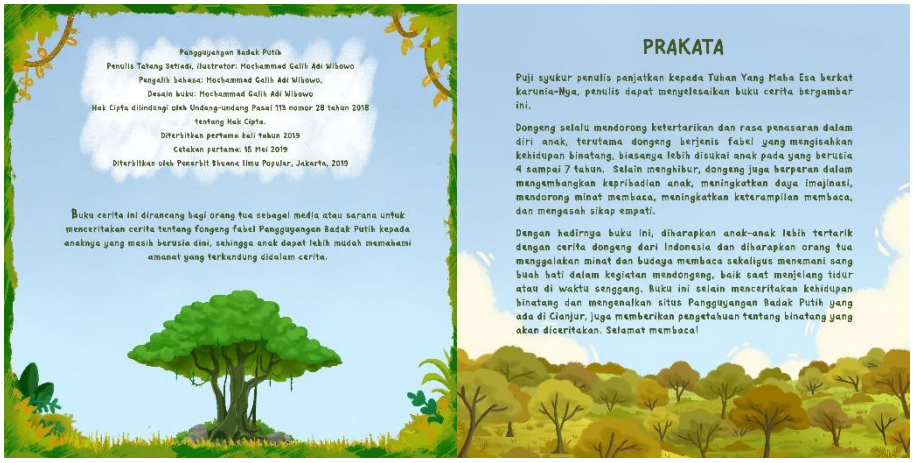
  Media utama dalam perancangan ini adalah buku cerita bergambar, berisikan cerita tentang dongeng fabel *Pangguyangan* Badak Putih. Mengemas sebuah

dongeng fabel ke dalam media buku cerita bergambar akan lebih menarik perhatian khalayak sasaran karena lebih menghibur, selain itu dapat mendorong imajinasi, dan lebih mengenal karakteristik binatang melalui visual ilustrasi.



Gambar IV.5 Tampilan media utama
Sumber: Dokumen pribadi (2018)

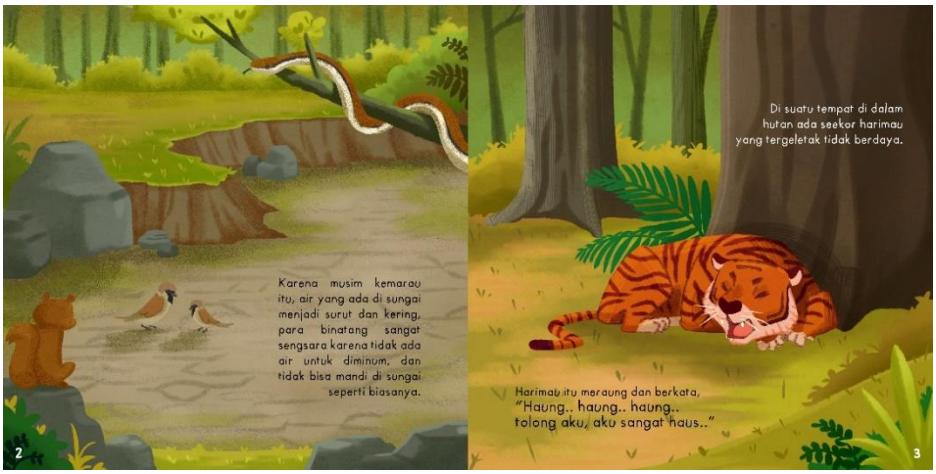
Buku cerita bergambar ini berukuran 20cm tinggi x 20cm lebar karena dengan ukuran persegi halaman yang berbentuk spread tidak terlalu lebar, sehingga khalayak sasaran mudah untuk memegangnya karena tidak terlalu lebar, selain itu ukuran buku ini tidak terlalu besar dan tidak terlalu kecil untuk dibawa di tas anak-anak. Jumlah halaman berisi 26 halaman dengan bahan kertas PVC agar tidak mudah sobek atau tertekuk karena anak yang kurang berhati-hati. Semua teknis cetak dalam memproduksi buku ini menggunakan teknik print *offset* dan kemudian dijilid menggunakan *hard cover*.



Gambar IV.6 Tampilan halaman *copyright* dan halaman prakata
Sumber: Dokumen pribadi (2018)



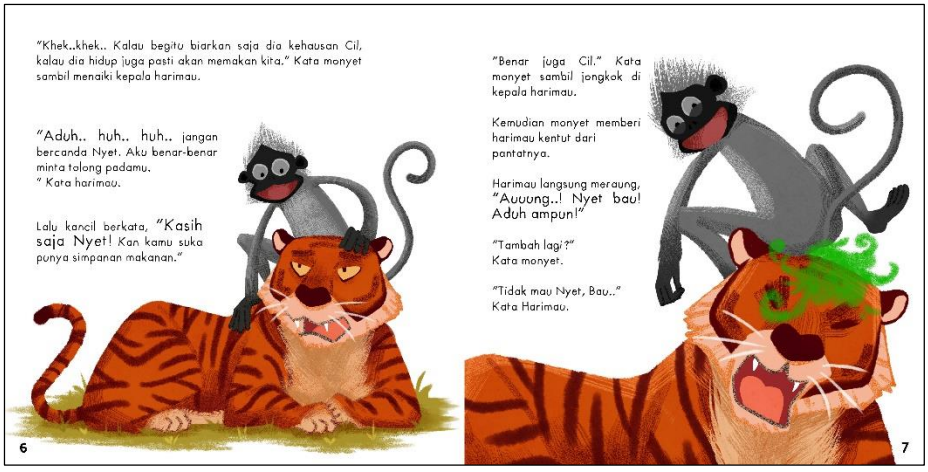
Gambar IV.7 Tampilan halaman pemilik buku dan halaman 1
Sumber: Dokumen pribadi (2018)



Gambar IV.8 Tampilan halaman 2 dan 3
Sumber: Dokumen pribadi (2018)



Gambar IV.9 Tampilan halaman 4 dan 5
Sumber: Dokumen pribadi (2018)



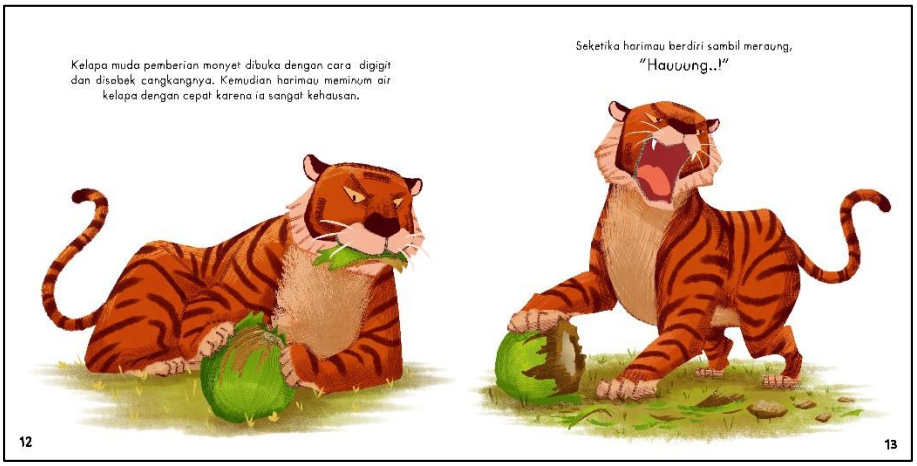
Gambar IV.10 Tampilan halaman 6 dan 7
Sumber: Dokumen pribadi (2018)



Gambar IV.11 Tampilan halaman 8 dan 9
Sumber: Dokumen pribadi (2018)



Gambar IV.12 Tampilan halaman 10 dan 11
Sumber: Dokumen pribadi (2018)



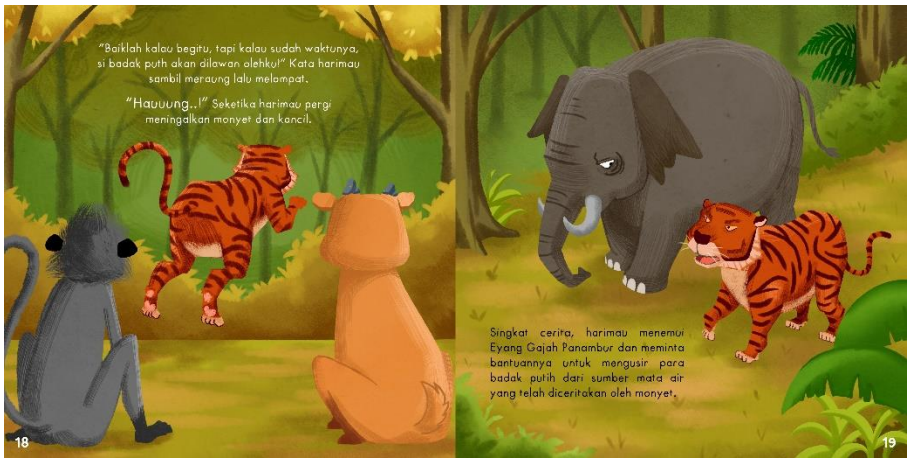
Gambar IV.13 Tampilan halaman 12 dan 13
Sumber: Dokumen pribadi (2018)



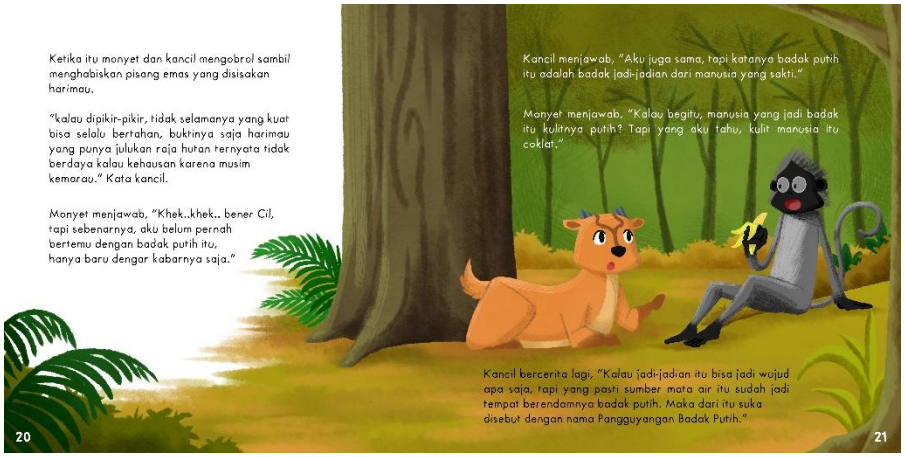
Gambar IV.14 Tampilan halaman 14 dan 15
Sumber: Dokumen pribadi (2018)



Gambar IV.15 Tampilan halaman 16 dan 17
Sumber: Dokumen pribadi (2018)



Gambar IV.16 Tampilan halaman 18 dan 19
Sumber: Dokumen pribadi (2018)



Gambar IV.17 Tampilan halaman 20 dan 21
Sumber: Dokumen pribadi (2018)



Gambar IV.18 Tampilan halaman 22 dan 23
Sumber: Dokumen pribadi (2018)



Gambar IV.19 Tampilan halaman 24 dan halaman tentang penulis
Sumber: Dokumen pribadi (2018)

- **Media Pendukung**
  - *X-Banner*

    Penggunaan *x-banner* ditempatkan di dekat pintu masuk toko buku dari mulai 1 minggu sebelum acara *launching* media utama dan saat acara *launching*. Hal ini bertujuan supaya pengunjung toko buku maupun khalayak umum yang melewati toko buku yang melihat *x-banner* tersebut mengetahui informasi terbitnya buku cerita bergambar ini. X-Banner ini berukuran 60cm x 160cm, dicetak menggunakan bahan luster dengan teknik cetak print *offset.*



Gambar IV.20 Tampilan *X-Banner*
Sumber: Dokumen pribadi (2018)

- Brosur

  Brosur merupakan media promosi yang didalamnya memuat lebih banyak informasi tentang terbitnya buku cerita bergambar dibandingkan dengan poster dan *x-banner*. Brosur akan dibagikan selama masa promosi sebelum diterbitkannya buku cerita bergambar pada target pasar yang berada di lingkungan PAUD, TK, dan sekolah dasar. Brosur ini berukuran 21cm x 30cm, dicetak menggunakan *art paper* 150gr dengan teknik cetak print *offset*.



Gambar IV.21 Tampilan brosur
Sumber: Dokumen pribadi (2018)

- Poster

  Poster berfungsi untuk menyampaikan informasi singkat mengenai terbitnya buku cerita bergambar ini, berbeda dengan brosur, poster memuat informasi yang lebih sedikit, namun poster dapat dilihat oleh banyak orang, tidak seperti brosur yang hanya dibagikan di tempat tertentu saja. Poster ini dipasang di depan toko buku dan disebarkan melalui media sosial pada masa promosi sebelum diterbitkannya buku cerita bergambar ini. Poster dicetak dalam ukuran 29,7cm x 42cm (ukuran A3) menggunakan meterial kertas *art paper* 230gr melalui mesin print *offset.*



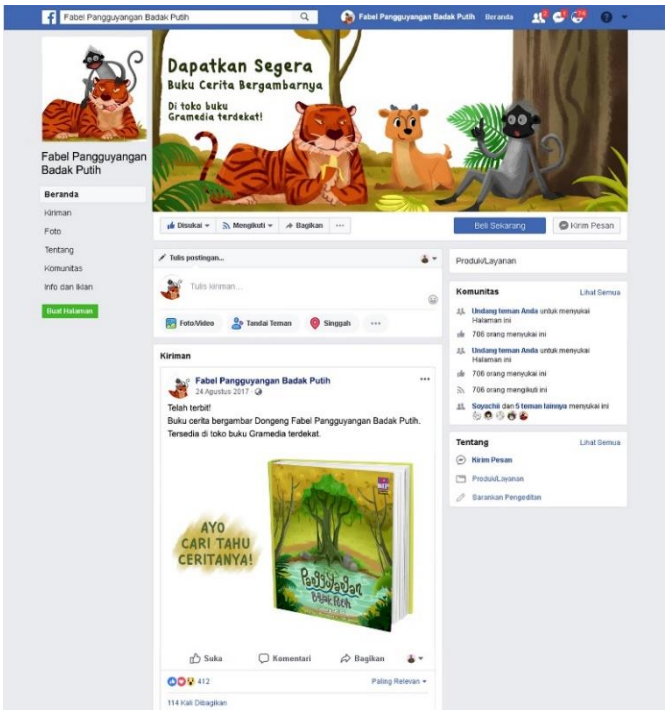
Gambar IV.22 Tampilan poster
Sumber: Dokumen pribadi (2018)

- Media *Online*

  Media *online* digunakan sebagai sarana untuk menyebarkan informasi secara *online* mengenai terbitnya buku cerita bergambar sekaligus menjual media utama dan *merchandise* secara onliine.Hal ini dilandasi dari target pasar menengah keatas yang sering berbelanja melalui media sosial, selain itu media sosial memiliki kelebihan menyebarkan informasi dengan cepat. Media *online* yang digunakan dalam promosi ini adalah *facebook* dan *instagram* yang akan berpromosi secara *online* sebelum diterbitkannya buku cerita bergambar.



Gambar IV.23 Tampilan *Instagram*
Sumber: Dokumen pribadi (2018)



Gambar IV.24 Tampilan *Facebook*
Sumber: Dokumen pribadi (2018)

- Buku Mewarnai

  Buku mewarnai ini merupakan merchandise yang akan dijual dalam paket istimewa bersama dengan media utama, krayon, dan *tote bag.* Buku mewarnai ini juga tersedia dalam penjualan terpisah. Bonus stiker menarik bagi setiap pembelian buku mewarnai dalam paket istimewa maupun pembelian terpisah. Buku mewarnai ini berukuran A4 dengan bahan TIK *paper* untuk halaman isi, dan dijilid menggunakan *soft cover* dengan teknik cetak print *offset.*



Gambar IV.25 Tampilan buku mewarnai
Sumber: Dokumen pribadi (2018)

- Krayon

  Krayon merupakan alat mewarnai sekaligus pasangan untuk buku mewarnai, dijual dalam paket istimewa maupun dijual terpisah. *Merchandise* ini bekerjasama dengan perusahaan bernama Titi yang memproduksi krayon seri fabel *Pangguyangan* Badak Putih, berisikan 24 warna krayon *oil pastel* sebagai alat mewarnai yang sangat melekat dengan anak-anak. Krayon ini berukuran 17cm x 17 cm.



Gambar IV.26 Tampilan krayon seri *Pangguyangan* Badak Putih
Sumber: Dokumen pribadi (2018)

- *Tumbler*

  Tumbler atau tempat minum merupakan *merchandise* berupa benda pakai yang mudah dibawa kemanapun, biasanya anak-anak membawa tempat minum ke sekolah maupun saat kegiatan di luar sekolah maupun ketika berlibur. Hal ini menjadi alasan dipilihnya *tumbler* sebagai media pendukunng. *Merchandise* ini berbahan plastik dan diproduksi dengan menyertakan media kertas *art paper* yang telah didesain ke bagian dalam tempat minum yang dilapisi bahan plastik bening.



Gambar IV.27 Tampilan *tumbler*
Sumber: Dokumen pribadi (2018)

- *Tote bag*

  Tote bag merupakan *merchandise* yang dapat digunakan untuk mengemas buku cerita bergambar, krayon, dan buku mewarnai yang termasuk pembelian paket istimewa, juga dijual secara terpisah di toko buku yang menjual media utama. *Tote bag* juga dapat digunakan anak untuk membawa perlengkapan seperti pakaian maupun buku dalam kegiatan di sekolah maupun kegiatan lainnya diluar sekolah. *Tote bag* berukuran 40cm x 28cm dengan bahan kain blacu dan disablon menggunakan teknik cetak mesin DTG (direct to garment).



Gambar IV.28 Tampilan *tote bag*
Sumber: Dokumen pribadi (2018)

- Kaos

  Merchandise ini berfungsi sebagai pakaian yang dapat dikenakan anak saat santai maupun saat melakukan aktifitas bermain atau berlibur. Desain yang ada pada kaos dapat menumbuhkan ingatan tentang media utama pada khalayak umum yang melihatnya. Kaos ini berbahan kain *cotton combed* 30s yang kemudian disablon menggunakan teknik cetak mesin DTG (Direct to Garment).



Gambar IV.29 Tampilan kaos
Sumber: Dokumen pribadi (2018)

- Stiker

  Stiker merupakan *gimmick* yang berfungsi sebagai media pengingat terhadap media utama, stiker dapat diaplikasikan di benda-benda kesayangan anak-anak. Stiker ini merupakan bonus setelah pembelian buku mewarnai, baik pembelian terpisah maupun bersama paket istimewa. Stiker ini berukuran 6cm x 6cm, bahan produksi stiker adalah *quantac* dengan teknik cetak print *offset.*



Gambar IV.30 Tampilan stiker
Sumber: Dokumen pribadi (2018)

- Gantungan Kunci

  Gantungan kunci merupakan *gimmick* yang dipilih karena dapat digunakan untuk hiasan pada tas, sebagai gantungan kunci rumah, dan tempat kunci lainnya Gantungan kunci didapatkan secara gratis dari 50 pembelian paket istimewa pertama. Gantungan kunci ini diproduksi dengan mesin cetak *offset* dangan bahan dasar akrilik, memiliki ukuran panjang 6cm dan lebarnya menyesuaikan dengan ilustrasi tokoh binatang dan memiliki tebal 4 mm.



Gambar IV.31 Tampilan gantungan kunci
Sumber: Dokumen pribadi (2018)

- Pembatas Buku

  Pembatas buku merupakan media pengingat saat anak melakukan aktifitas membaca buku. Sebagai alat dalam menandai halaman tertentu dalam buku yang berguna bagi anak-anak yang gemar membaca. Pembatas buku dicetak menggunakan print *offset* dengan bahan *art paper 260mg dan memiliki ukuran 3cm x 10cm.*



Gambar IV.32 Tampilan pembatas buku
Sumber: Dokumen pribadi (2018)