Direktorat Sekolah Menengah Kejuruan
Direktorat Jendral Pendidikan Vokasi
Kementerian Pendidikan, Kebudayaan,
Riset, dan Teknologi
Tahun 2021

VOKASI KUAT, MENGUATKAN INDONESIA

SMK BISA-HEBAT
SIAP KERJA • SANTUN • MANDIRI • KREATIF

MODUL AJAR 4

Teknik dasar proses produksi pada industri Desain Komunikasi Visual

Dasar - Dasar Desain Komunikasi Visual

SMK
FASE E
(KELAS X)

1. Identitas

Nama Penyusun	: Sukarni, S.Kom
Sekolah	: SMK Muhammadiyah 2 Taman - Sidoarjo
Pengarah Materi	: Hastjarjo Boedi Wibowo, S.Sn., M.Sn.
Tahun	: 2021
Jenjang	: SMK
Kelas	: X
Alokasi Waktu	: 18 JP (3 Kali pertemuan)
Materi Pokok	: Teknik dasar proses produksi pada industri Desain Komunikasi Visual
Kode Perangkat	: M.10.2_Sukarni2_A.10.2_Sukarni1
Jumlah Peserta Didik	: 36 Peserta didik
Moda	: Blended Learning

2. Profil Pelajar Pancasila Yang Berkaitan

- Peserta didik dapat menjadi mandiri ketika menjelaskan Teknik dasar proses produksi pada industri dan alur Kerja proses produksi dalam bidang Desain komunikasi visual
- Peserta didik diharapkan bisa kreatif melakukan proses produksi dalam bidang desain komunikasi visual
- Peserta didik diharapkan bisa bergotong royong dalam mengerjakan tugas secara kelompok dan menyelesaikan pekerjaan tepat waktu.

3. Capaian Pembelajaran

Peserta didik mampu menjelaskan kepribadian yang dibutuhkan peserta didik agar dapat mengembangkan pola pikir kreatif melalui praktek secara mandiri dengan berpikir kritis tentang seluruh proses produksi dan teknologi serta budaya kerja yang diaplikasikan dalam industri Desain Komunikasi Visual.

4. Tujuan Pembelajaran

1. Peserta didik mampu menjelaskan Teknik dasar proses produksi pada industri Desain Komunikasi Visual (TP 11)
2. Peserta didik mampu menjelaskan Alur Kerja proses produksi industri Desain Komunikasi Visual (TP 12)

5. Pertanyaan Pemantik

a. Apa yang kamu ketahui tentang Teknik Dasar Proses Produksi ?
b. Apa saja alur / tahapan dalam proses produksi dalam DKV ?

6. Sarana Prasarana

- Bahan : Modul Ajar dan Video Tutorial
- Alat : Laptop/Komputer, HP, dan Jaringan Internet
- Media Aplikasi : Whatssapp , google drive, melajah.id
- Prasarana : Lab. Komputer / Ruang Kelas

7. Karakter Peserta Didik/Target Peserta Didik

- Peserta didik regular dengan tipikal umum

8. Materi Ajar

- Teknik dasar proses produksi pada industri Desain Komunikasi Visual
- Alur Kerja proses produksi industri Desain Komunikasi Visual
- Budaya Kerja dalam Industri dan Ekonomi Kreatif

9. Langkah-langkah Kegiatan Pembelajaran

Kegiatan Pembelajaran

Kegiatan Pertama (6 x 45 menit)

Langkah Pembelajaran	Deskripsi	Alokasi Waktu
Pendahuluan	1. Guru memberi salam, selanjutnya menanyakan kabar peserta didik 2. Salah satu peserta didik memimpin berdoa sebelum memulai pelajaran 3. Guru mengingatkan peserta didik tentang protokol kesehatan dimasa pandemi 4. Peserta didik diberikan kesempatan untuk melakukan literasi menggunakan buku teks, ebook dan Internet. 5. Guru memberikan apersepsi terkait materi yang akan disampaikan serta pertanyaan pemantik 6. Guru menyampaikan tujuan pembelajaran yang akan dicapai:	**20 menit**
Kegiatan Inti	1. Peserta didik menyimak guru dalam memberikan penjelasan tentang Teknik dasar proses produksi pada industri Desain Komunikasi Visual lewat tampilan video youtube dan PPT. 2. Peserta didik bertanya terkait pemaparan yang diberikan guru tentang Teknik dasar proses produksi pada industri Desain Komunikasi Visual 3. Guru memberikan jawaban terkait pertanyaan yang diajukan oleh Peserta didik 4. Guru memberikan penugasan ke Peserta didik terkait dengan materi Teknik dasar proses produksi pada industri Desain Komunikasi Visual 5. Peserta didik mendiskusikan dengan dengan kelompoknya tentang penugasan yang diberikan tentang Teknik dasar proses produksi pada industri Desain Komunikasi Visual melalui sumber-sumber belajar yang	**230 menit**

	sudah diberikan. 6. Peserta didik memperesentasikan tugas yang sudah diberikan 7. Peserta didik lain menyampaikan pendapat mengenai jawaban yang diberikan oleh temannya dengan baik dan tertib	
Kegiatan Penutup	1. Guru mengajak peserta didik melakukan refleksi terhadap kegiatan yang sudah dilaksanakan dan ditulis dalam buku catatan masing-masing. 2. Guru memberikan umpan balik terhadap proses dan hasil pembelajaran. 3. Guru memberi tindak lanjut untuk pertemuan selanjutnya. 4. Salah satu peserta didik memimpin doa untuk mengakhiri pelajaran 5. Guru menutup pelajaran dengan mengucapkan salam.	**20 menit**

Kegiatan kedua (6 x 45 menit)

Langkah Pembelajaran	Deskripsi	Alokasi Waktu
Pendahuluan	1. Guru memberi salam, selanjutnya menanyakan kabar peserta didik 2. Salah satu peserta didik memimpin berdoa sebelum memulai pelajaran 3. Peserta didik diberikan kesempatan untuk melakukan literasi lewat buku teks , ebook dan internet. 4. Guru memberikan apersepsi terkait materi yang akan disampaikan serta pertanyaan pemantik 5. Guru menyampaikan tujuan pembelajaran yang akan dicapai:	**20 menit**
Kegiatan Inti	1. Peserta didik menyimak guru dalam memberikan penjelasan tentang Alur Kerja proses produksi industri Desain Komunikasi Visual video youtube dan PPT. 2. Peserta didik bertanya terkait pemapamaran yang	**230 menit**

	diberikan guru tentang Alur Kerja proses produksi industri Desain Komunikasi Visual 3. Guru memberikan jawaban terkait pertanyaan yang diajukan oleh Peserta didik 4. Guru memberikan penugasan ke Peserta didik terkait dengan Alur Kerja proses produksi industri Desain Komunikasi Visual 5. Peserta didik mendiskusikan dengan dengan kelompoknya tentang penugasan yang diberikan tentang Alur Kerja proses produksi industri Desain Komunikasi Visual melalui sumber-sumber belajar yang sudah diberikan. 6. Peserta didik memperesentasikan tugas yang sudah diberikan 7. Peserta didik lain menyampaikan pendapat mengenai jawaban yang diberikan oleh temannya dengan baik dan tertib	
Kegiatan Penutup	1. Guru mengajak peserta didik melakukan refleksi terhadap kegiatan yang sudah dilaksanakan dan ditulis dalam buku catatan masing-masing. 2. Guru memberikan umpan balik terhadap proses dan hasil pembelajaran. 3. Guru memberi tindak lanjut untuk pertemuan selanjutnya. 4. Salah satu peserta didik memimpin doa untuk mengakhiri pelajaran 5. Guru menutup pelajaran dengan mengucapkan salam.	**20 menit**

Kegiatan ketiga (6 x 45 menit)

Langkah Pembelajaran	Deskripsi	Alokasi Waktu
Pendahuluan	1. Guru memberi salam, selanjutnya menanyakan kabar peserta didik 2. Salah satu peserta didik memimpin berdoa sebelum memulai pelajaran 3. Peserta didik diberikan kesempatan untuk melakukan literasi lewat buku teks , ebook dan internet. 4. Guru memberikan apersepsi terkait materi yang akan disampaikan serta pertanyaan pemantik 5. Guru menyampaikan tujuan pembelajaran yang akan dicapai:	**20 menit**
Kegiatan Inti	1. Peserta didik menyimak guru dalam memberikan penjelasan tentang budaya kerja yang diaplikasikan dalam industri Desain Komunikasi Visual lewat tampilan video youtube dan internet. 2. Peserta didik bertanya terkait pemaparan yang diberikan guru tentang budaya kerja yang diaplikasikan dalam industri Desain Komunikasi Visual 3. Guru memberikan jawaban terkait pertanyaan yang diajukan oleh Peserta didi 4. Guru memberikan penugasan ke Peserta didik terkait budaya kerja yang diaplikasikan dalam industri Desain Komunikasi Visual 5. Peserta didik mendiskusikan dengan dengan kelompoknya tentang penugasan yang diberikan tentang budaya kerja yang diaplikasikan dalam industri Desain Komunikasi Visual melalui sumber-sumber belajar yang sudah diberikan. 6. Peserta didik memperesentasikan tugas yang sudah diberikan 7. Peserta didik lain menyampaikan pendapat mengenai jawaban yang diberikan oleh temannya dengan baik dan	**230 menit**

	tertib	
Kegiatan Penutup	1. Guru mengajak peserta didik melakukan refleksi terhadap kegiatan yang sudah dilaksanakan dan ditulis dalam buku catatan masing-masing. 2. Guru memberikan umpan balik terhadap proses dan hasil pembelajaran. 3. Guru memberi tindak lanjut untuk pertemuan selanjutnya. 4. Salah satu peserta didik memimpin doa untuk mengakhiri pelajaran 5. Guru menutup pelajaran dengan mengucapkan salam.	**20 menit**

10. Asesmen

a. Sikap (Profil Pelajar Pancasila) berupa jurnal sikap
b. Performa dalam bentuk presentasi
c. Tertulis dalam bentuk essay

11. Refleksi Guru

1. Menurut anda, apakah metode yang digunakan untuk mencapai tujuan aktifitas telah sesuai ?
2. Menurut anda, apakah aktifitas tema telah berjalan sesuai dengan alur ?
3. Menurut anda, apa kendala dan hambatan dalam melaksanakan aktifitas tema ini?
4. Menurut anda apakah pesan dimensi profil pelajar Pancasila sudah tercapai ?

12. Refleksi Peserta didik

1. Menurut Anda, apakah sudah tergambar pemahaman materi tentang teknik dasar proses produksi pada Industri dalam bidang Dasar Komunikasi Visual ?
2. Menurut Anda, apakah sudah tergambar pemahaman alur kerja proses produksi industri di bidang Desain Komunikasi Visual ?

13. Lembar Kerja Peserta Didik

Kegiatan 1 :

a) Petunjuk Kerja :

- Buat kelompok yang terdiri dari 3-4 orang
- Siapkan Perangkat Komputer/HP dengan Koneksi jaringan internet
- Siapkan *software* Power Point / Google Slide

b) Penugasan kelompok : Diskusilah bersama anggota kelompok, carilah jawaban melalui literasi di internet atau buku kemudian dijawab menggunakan Bahasa kalian sendiri tentang Teknik dasar proses produksi pada industri dalam bidang Desain Komunikasi Visual, kemudian presentasikan hasil kerja kelompok di depan kelas sesuai arahan guru.

c) Rubrik Penilaian Presentasi Kelompok

Nama Kelompok :
Waktu Presentasi :
Materi :
Anggota :

No	Kriteria Penilaian	Kurang (20-39)	Cukup 40-59	Baik 60-79	Sangat Baik 80-100
1	Penguasaaan Materi				
2	Alat Peraga & Power Point				
3	Kekompakan Pembagaian Kerja				
4	Pernyampaian				

d.) Lembar Pengamatan Sikap Individu (Observasi Diskusi Kelompok)

No	Nama Peserta Didik	Profil Pelajar Pancasila			Jumlah Skor	Rata-rata Nilai
		Mandiri	Kreatif	Berfikir kritis		
1						
2						
3						
4						
5						
5						
7						
8						
9						
10						
11						
12						
13						
14						
15						
16						
17						
18						
19						
20						
21						
22						
23						
24						
25						

26						
27						
28						
29						
30						
31						
32						
33						
34						
35						
36						

No	Aspek	Skor	Keterangan
1	Berpikir Kritis	1	Peserta didik tidak dapat bernalar kritis dalam mengemukakan pendapat/gagasan
		2	Peserta didik dapat sedikit bernalar kritis dalam mengemukakan pendapat/gagasan (50% tepat)
		3	Peserta didik dapat bernalar kritis dalam mengemukakan pendapat/gagasan (75% tepat)
		4	Peserta didik dapat bernalar kritis dalam mengemukakan pendapat/gagasan dengan tepat
2	Kreatif	1	Peserta didik tidak ada kreatifitas dalam pembuatan infografis
		2	Peserta didik sedikit memiliki kreatifitas dalam pembuatan infografis
		3	Peserta didik cukup memiliki kreatifitas dalam pembuatan infografis dengan kurang kreatif
		4	Peserta didik sangat kreatif dalam pembuatan infografis dengan kreatif
3	Mandiri	1	Peserta didik tidak terlibat aktif dalam pembuatan infografis

		2	Peserta didik ikut berperan aktif dalam pembuatan infografis (aktif dalam 50% kegiatan)
		3	Peserta didik berperan aktif dalam pembuatan infografis (aktif dalam 75% kegiatan)
		4	Peserta didik berperan aktif dalam pembuatan infografis

Petunjuk Penskoran :

1. Skor akhir menggunakan skala 1 sampai 4
2. Perhitungan skor akhir menggunakan rumus : Nilai = $\frac{Total\ Skor}{Skor\ Maksimal}$ x 4
3. Peserta didik memperoleh nilai :

Nilai	Score
Sangat baik	3.20 – 4,00 (80 – 100)
Baik	2.8 – 3.19 (70 – 79)
Cukup	2.4 – 2.79 (60 – 69)
kurang	Kurang dari 2.4 (60)

Kegiatan 2 :

a) Petunjuk Kerja :

- Buat kelompok yang terdiri dari 3-4 orang
- Siapkan Perangkat Komputer/HP dengan Koneksi jaringan internet
- Siapkan software Power Point / Google Slide

b) Penugasan Kelompok : Diskusilah bersama anggota kelompok, carilah jawaban melalui literasi di internet atau buku kemudian dijawab menggunakan Bahasa kalian sendiri tentang Alur kerja Proses Produksi pada alur produksi salah satu pekerjaan dkv disekitar daerahmu dalam bentuk format infografis, flowchart menggunakan aplikasi power point atau Canva, kemudian presentasikan hasil kerja kelompok di depan kelas sesuai arahan guru.

c) Rubrik Penilaian Presentasi Kelompok

Nama Kelompok :

Waktu Presentasi :

Materi :

Anggota :

No	Kriteria Penilaian	Kurang (20-39)	Cukup 40-59	Baik 60-79	Sangat Baik 80-100
1	Penguasaaan Materi				
2	Alat Peraga & Power Point				
3	Kekompakan Pembagaian Kerja				
4	Pernyampaian				

Tes Formatif

1. Jelaskan apa yang anda ketahui tentang Teknik dasar proses produksi dalam bidang desain komunikasi visual ! (skor 20)
2. Sebutkan dan Jelaskan Tahapan dalam Perancangan Desain Komunikasi Visual ! (skor 20)
3. Jelaskan perbedaan antara Perencanaan Media dan Perencanaan Kreatif ! (skor 20)
4. Gambarkan alur kerja proses perancangan desain komunikasi visual! (skor 20)
5. Jelaskan 5 Metode yang dilakukan dalam merancang produk grafis agar mendapatkan konsep kreatif yang jelas! (skor 20)

Kegiatan 3 :

a) Petunjuk Kerja :

- Buat kelompok yang terdiri dari 3-4 orang
- Siapkan Perangkat Komputer/HP dengan Koneksi jaringan internet
- Siapkan software Power Point / Google Slide

b) Penugasan Kelompok : Diskusilah bersama anggota kelompok, carilah jawaban melalui literasi di internet atau buku kemudian dijawab menggunakan Bahasa kalian sendiri tentang :

1. Budaya Kerja dalam Industri serta bagaimana menumbuhkan pola pikir kreatif
2. Apa itu Ekonomi Kreatif, apa peluang dan potensi dari ekonomi kreatif dalam Industri DKV

Kemudian presentasikan hasil kerja kelompok di depan kelas sesuai arahan guru..

c) Rubrik Penilaian Presentasi Kelompok

Nama Kelompok :
Waktu Presentasi :
Materi :
Anggota :

No	Kriteria Penilaian	Kurang (20-39)	Cukup 40-59	Baik 60-79	Sangat Baik 80-100
1	Penguasaaan Materi				
2	Alat Peraga & Power Point				
3	Kekompakan Pembagaian Kerja				

4	Penyampaian				

Tes Formatif

1. Jelaskan apa yang anda ketahui tentang Ekonomi Kreatif! (skor 20)
2. Sebutkan dan Jelaskan usaha-usaha dalam bidang Ekonomi Kreatif ! (skor 20)
3. Sebutkan 5 manfaat Ekonomi Kreatif dalam kehidupan saat ini ! (skor 20)
4. Berikan 5 macam ciri-ciri utama dari Ekonomi kreatif ! (skor 20)
5. Jelaskan apa yang dimaksud dengan budaya kerja 5S ?

Rubrik Penilaian Tes Formatif

Indikator	Skor	Deskripsi
Menjelaskan *Ekonomi kreatif*	5	Mengandung kata usaha, memanfaatkan dan teknologi, kemudian ketiga kata tersebut terangkai dalam satu kalimat yang utuh
	4	Mengandung kata usaha, memanfaatkan dan teknologi, kemudian ketiga kata tersebut terangkai dalam satu kalimat yang utuh
	3	Mengandung kata usaha, memanfaatkan dan teknologi, kemudian ketiga kata tersebut terangkai dalam satu kalimat yang utuh
	2	Hanya mengandung dua keyword
	1	Hanya mengandung satu keyword
	0	Tidak menuliskan jawaban
Menjelaskan 5 bidang usaha-usaha dalam ekonomi kreatif	5	Mampu menjelaskan 5 contoh bidang usaha dalam ekonomi kreatif dengan benar
	4	Mampu menjelaskan 4 contoh bidang usaha dalam ekonomi kreatif dengan benar
	3	Mampu menjelaskan 3 contoh bidang usaha dalam ekonomi kreatif dengan benar
	2	Mampu menjelaskan 2 contoh bidang usaha

		dalam ekonomi kreatif dengan benar
	1	Mampu menjelaskan 1 contoh bidang usaha dalam ekonomi kreatif dengan benar
	0	Tidak menuliskan jawaban
Menjelaskan 5 Manfaat dari ekonomi kreatif dalam bidang DKV	5	Mampu menjelaskan 5 Manfaat dari ekonomi kreatif dalam bidang DKV dengan benar
	4	Mampu menjelaskan 4 Manfaat dari ekonomi kreatif dalam bidang DKV dengan benar
	3	Mampu menjelaskan 3 Manfaat dari ekonomi kreatif dalam bidang DKV dengan benar
	2	Mampu menjelaskan 2 Manfaat dari ekonomi kreatif dalam bidang DKV dengan benar
	1	Mampu menjelaskan 1 Manfaat dari ekonomi kreatif dalam bidang DKV dengan benar
	0	Tidak menuliskan jawaban
Menjelaskan 5 ciri-ciri utama ekonomi kreatif	5	Mampu memaparkan 5 macam ciri-ciri utama ekonomi kreatif dengan benar
	4	Mampu memaparkan 4 macam ciri-ciri utama ekonomi kreatif dengan benar
	3	Mampu memaparkan 3 macam ciri-ciri utama ekonomi kreatif dengan benar
	2	Mampu memaparkan 2 macam ciri-ciri utama ekonomi kreatif dengan benar
	1	Mampu memaparkan 1 macam ciri-ciri utama ekonomi kreatif dengan benar
	0	Tidak menuliskan jawaban
Menjelaskan 5 Budaya kerja Industri 5S	5	Mampu memaparkan 5 budaya kerja industri 5s dengan benar
	4	Mampu memaparkan 4 budaya kerja industri 5s dengan benar
	3	Mampu memaparkan 3 budaya kerja industri 5s

		dengan benar
	2	Mampu memaparkan 2 budaya kerja industri 5s dengan benar
	1	Mampu memaparkan 1 budaya kerja industri 5s dengan benar
	0	Tidak menuliskan jawaban

Petunjuk Penskoran :

1. Skor akhir menggunakan skala 1 sampai 4
2. Perhitungan skor akhir menggunakan rumus : Nilai = $\frac{Total\ Skor}{Skor\ Maksimal}$ x 4
3. Peserta didik memperoleh nilai :

Nilai	Score
Sangat baik	3.20 – 4,00 (80 – 100)
Baik	2.8 – 3.19 (70 – 79)
Cukup	2.4 – 2.79 (60 – 69)
kurang	Kurang dari 2.4 (60)

14. Pengayaan dan Remidial

a. Pengayaan diberikan dalam bentuk materi yang lebih kompleks dan tambahan latihan-latihan dibidang Teknik Dasar Proses Produksi dan Alur Kerja Proses Produksi Industri DKV

b. Remidial diberikan dalam bentuk lembar kerja atau tugas yang belum dicapai oleh masing-masing peserta didik yang berbeda.

LAMPIRAN
BAHAN BACAAN GURU DAN PESERTA DIDIK

I. METODE PERANCANGAN DESAIN KOMUNIKASI VISUAL

Metode merupakan sistem kerja untuk memudahkan pelaksanaan suatu kegiatan guna mencapai tujuan yang ditentukan. Metode yang digunakan pada perancangan DKV secara garis besar dilakukan melalui tahapan Identifikasi, Analisis, Sintesis, dan Evaluasi.

A. Identifikasi Data

Tahapan identifikasi dilakukan melalui tahapan persiapan untuk mendapatkan datadata melalui wawancara dan pengamatan. Langkah selanjutnya adalah mendapatkan data melalui buku referensi, majalah, foto-foto, artikel di internet berupa data visual dan data verbal. Selanjutnya setelah data terkumpul, dilakukan identifikasi data berupa pengelompokan dan pemilahan berdasarkan kategori yang sama.

B. Analisis Data

Analisis data dan elaborasi dilakukan melalui data yang telah diidentifikasi, selanjutnya dianalisis. Analisis data yang digunakan antara lain adalah dengan pendekatan A-A Procedure atau From Attention to Action Procedure (Sanyoto, 2006:12-13).

A-A Procedure adalah proses pentahapan komunikasi persuasif yang dimulai dari usaha untuk membangkitkan perhatian (Attention) kemudian berusaha meggerakkan seseorang atau banyak orang agar melakukan kegiatan (Action) seperti yang diharapkan. A-A Procedure kemudian dijabarkan menjadi AIDA, yaitu Attention(perhatian), Interest (ketertarikan/minat), Desire (keinginan/hasrat), dan Action (tindakan/perbuatan). Pengembangannya rumus klasik tersebut ditambah Confidence

(keyakinan) diantara Desire dan Action, sehingga menjadi AIDCA. Analisis data juga dapat dilakukan melalui analisis SWOT yaitu Strength (kekuatan),
Weakness (kelemahan), Opportunity (peluang), dan Threath (ancaman). Dan yang paling umum adalah dengan analisis 5W1H (What, Who, Where, When, Why, dan
How) atau ditambahkan menjadi 5W2H dengan 1H yang lain yaitu How Much.

C. Sintesis

Tahapan sintesis dilakukan melalui tahapan perencanaan media dan perencanaan kreatif.

Perencanaan Media:

1. Tujuan Media

Tujuan media dibentuk dari tiga aspek, yaitu jangkauan (reach), frekuensi (frequency) dan kesinambungan (continuity). Sebelum menentukan strategi media perlu dipertimbangkan sasaran/segmentasi (khalayak sasaran/target audience):
Jangkauan demografis, seperti jenis kelamin, usia, status sosial dan ekonomi (semua lapisan baik menengah ke bawah maupun menengah ke atas), status pendidikan;
jangkauan psikografis (kesukaan atau kebiasaan); dan jangkauan geografis (wilayah/lokasi, lokal, nasional, perkotaan, pedesaan, dsb).

2. Strategi Media

Strategi media sebagai jawaban tujuan media yang telah ditetapkan, meliputi pemilihan media dan prioritas media dan menentukan media utama dan media penunjang. Pemilihan media disesuaikan dengan karakter audience, misal poster yang ditempelkan di sekolah-sekolah sasaran pemeriksaan gigi yang dapat dilihat setiap saat oleh audience. Prioritas media adalah melakukan seleksi lebih ketat berdasarkan budget media yang tersedia, serta efektivitas komunikasinya.

3. Program Media

Program media berkaitan dengan penjadwalan media, menentukan ukuran, durasi, mengatur waktu tayangan, jenis media.

4. Budget Media

Budget media meliputi anggaran media (placement), sewa ruang, sponsor program, serta pajak, biaya perijinan, dan sebagainya.

Perencanaan Kreatif :

1. Tujuan Kreatif

Menyusun tujuan kreatif artinya menentukan target kreatif yang ingin dicapai. Sebagai contoh dalam menyampaikan informasi pola hidup sehat kepada masyarakat, terutama kesehatan gigi anak akan menyajikan tampilan visual bergaya petualangan, mengajak anak berimajinasi, menjelajah planet gigi untuk mendapatkan informasi yang benar tentang pentingnya menjaga kesehatan gigi.

Gambar 1. Contoh tujuan kreatif desain poster melalui pendekatan imajinasi Petualangan, gaya kartun sesuai segmentasi anak.

2. Strategi Kreatif

Strategi kreatif dilakukan guna mendapatkan cara yang tepat dan efektif terkait dengan kampanye kesehatan gigi anak. Strategi kreatif lebih dipersempit membicarakan masalah desain dan bidang kreatif. Pada wilayah ini ditentukan paduan kreatif yang berisi bentuk verbal dan visual serta isi materi yang hendak dikomunikasikan. Strategi visual terkait dengan siasat, taktik, kebijakan atau langkah-langkah yang digunakan untuk mencapai tujuan tata visual desain tetap berpegang pada dua paduan, yaitu unsur-unsur DKV dan Prinsip-prinsip dasar tata desain (kaidah-kaidah tata desain).

Unsur-unsur DKV dalam perancangan iklan layanan masyarakat tentang kesadaran akan kesehatan gigi anak meliputi aspek verbal-visual, yang meliputi verbal: judul, sub judul, teks bodycopy, slogan. Sedangkan visual: ilustrasi, tipografi, dan warna, yang akan memunculkan karakter dan cirikhas ILM kesehatan gigi anak akan terwakili image/pencitraannya dengan cara menggunakan pendekatan imajinasi, daya khayal berpetualang, agar anak lebih tertarik, akrab dan asyik jauh dari bayangan yang tidak menyenangkan sehingga pesan yang disampaikan menjadi lebih efektif.

Tak lupa prinsip-prinsip atau kaidah-kaidah tata desain tetap digunakan, yaitu dominasi/penekanan (emphasis), irama/keselarasan/gerak (movement), kesatuan (unity), keseimbangan (balance), keserasian/proporsi (proportion), kesederhanaan (simplicity), dan kejelasan (clarity).

Strategi visual yang paling menonjol adalah menciptakan satu tokoh/maskot dengan imej pahlawan super yang baik hati, gagah perkasa, membela kebenaran, yang diharapkan akan menjadi panutan bagi anak-anak karena yang terutama tokoh ini akan selalu mengajak anak-anak untuk menjaga kesehatan gigi.

3. Program Kreatif

Program kreatif dilakukan untuk menyusun penjadwalan proses produksi dan proses kreatif, seperti kapan membuat layout, finishing, dan sebagainya.

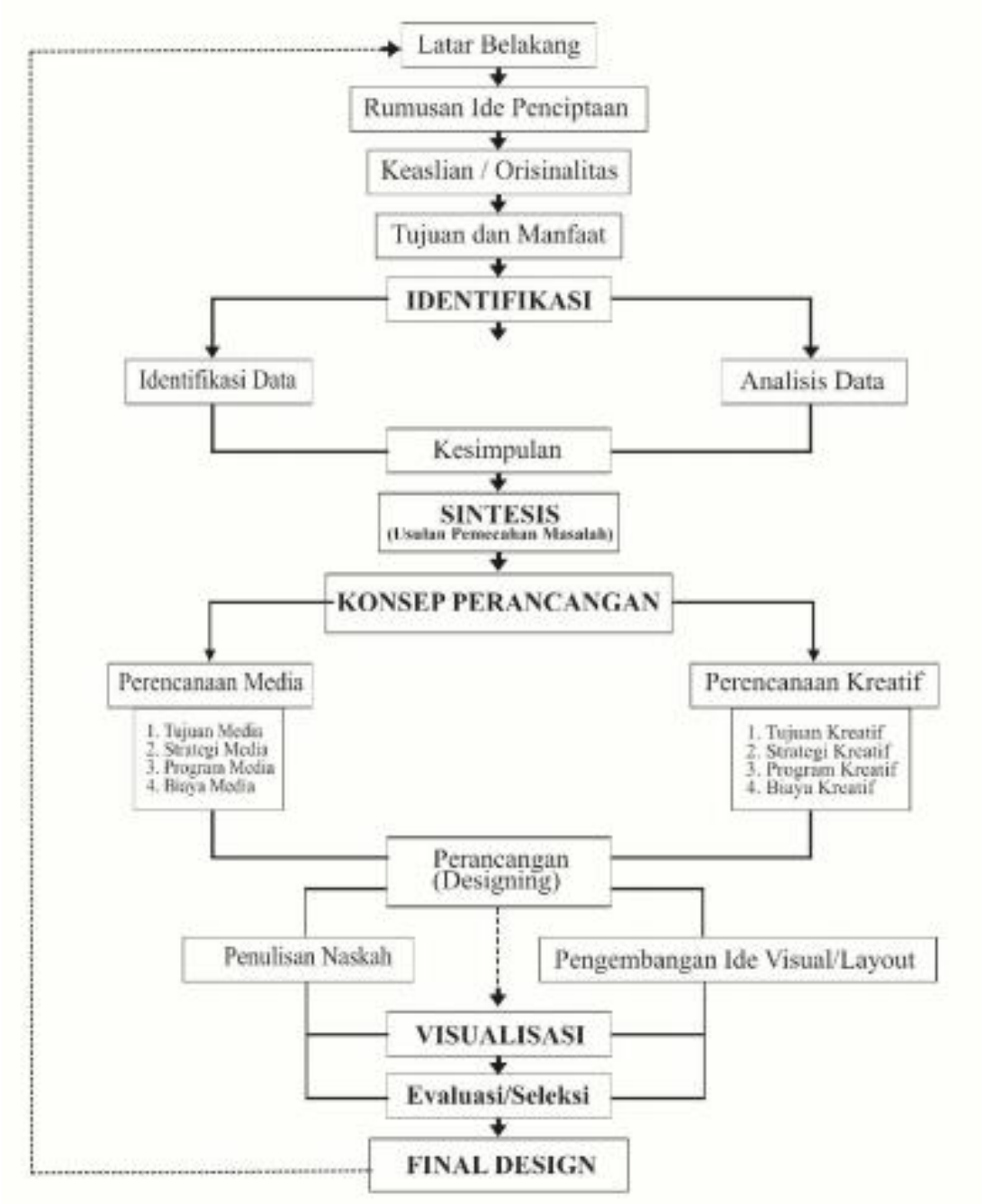
4. Budget Kreatif

Budget kreatif meliputi biaya produksi (production cost) dan design fee.

D. Evaluasi

Tahapan evaluasi merupakan kesimpulan dari data-data yang telah diidentifikasi, dianalisis dan sintesis, yang akhirnya memunculkan final design dan final concept sesuai dengan tema perancangan yang diangkat.

E. Skema Metode Perancangan



F. Merancang Produk Grafis

Metode yang dilakukan dalam merancang produk grafis agar mendapatkan konsep kreatif yang jelas, perlu melakukan beberapa hal sebagai berikut:

1. Statement of problem,

yaitu merumuskan apa yang menjadi perhatian utama suatu gagasan atau ide yang akan disampaikan kepada masyarakat.

2. Survey of problem area,

yaitu penelitian atau survey terhadap masalah yang telah dibatasi, agar segala pemikiran dapat dikembangkan menjadi beberapa gagasan yang lebih mendasar.

3. Formulating the problem,

yaitu merumuskan dan menyederhanakan masalah sehingga tercipta gagasan yang lebih terfokus.

4. Unification and simplification,

yaitu dari gagasan-gagasan kreatif yang telah dimiliki, diselaraskan dengan media-media yang akan digunakan, dan menyelaraskan dengan lingkungan dimana gagasan itu akan ditempatkan.

EKONOMI KREATIF

A. Pengertian Ekonomi Kreatif

Pengertian ekonomi kreatif adalah sebuah konsep bidang perekonomian di era ekonomi yang baru dengan mengutamakan kreativitas dan informasi. Konsep dari ekonomi kreatif ini mengedepankan sumber daya manusia yang memiliki ide dan pengetahuan yang digunakan sebagai faktor utama dalam produksi.

Intinya ekonomi kreatif ini lebih mengedepankan kreativitas, pengetahuan, dan ide dari manusia sebagai aset untuk membuat perekonomian bergerak maju. Konsep ekonomi kreatif ini sudah terbukti dapat mengembangkan sektor perekonomian.

Buktinya pertumbuhan sektor ekonomi ini sudah meningkat hingga 5,76% dibandingkan sektor pertambangan dan penggalian, listrik, pertanian, dan sektor lainnya. Jika terus begini sektor perekonomian di Indonesia bisa semakin berkembang pesat dan akhirnya mendunia.

B. Contoh Usaha di Bidang Ekonomi Kreatif

Banyak sekali usaha-usaha yang bisa dijalankan dengan menggunakan konsep ekonomi kreatif. Apa saja usaha-usaha di bidang ekonomi kreatif tersebut? Berikut adalah contohnya

1. Advertising (Periklanan)

Sebenarnya dari dulu untuk membuat suatu iklan memang dibutuhkan orang yang memiliki ide-ide kreatif. Agar iklan yang dibuat bisa menarik perhatian konsumen. Periklanan ini bisa dijadikan sebagai ajang para pelaku ekonomi kreatif untuk menawarkan jasanya dalam membuat iklan. Pembuatan iklan ini tidak hanya memuat ide kreatif saja, tetapi juga menggunakan strategi pemasaran yang tepat.

Periklanan ini bisa dilakukan melalui media elektronik seperti smartphone, radio, dan televisi maupun dari media cetak seperti surat kabar dan majalah. Dengan memasukkan konsep ekonomi kreatif ke dalam periklanan dapat dipastikan jika iklan yang dihasilkan akan terlihat berbeda dan lebih menarik pastinya.

2. Arsitektur

Konsep ekonomi kreatif juga bisa dilakukan dalam bidang pembangunan atau arsitektur. Hal ini tentu saja bisa, karena di jaman yang semakin maju ini banyak generasi-generasi milenial yang ingin mempunyai konsep rumah atau hunian yang unik.

Tidak hanya untuk membangun rumah saja, ekonomi kreatif ini bisa dimasukkan dalam semua bidang terkait arsitektur. Seperti perencanaan kota, kegiatan teknik sipil, pembangunan taman kota, dan masih banyak lagi. Ekonomi kreatif ini sangat cocok dan pas untuk semua bidang terkait arsitektur.

3. Pasar Barang Seni

Hal ini tentu saja sangat membutuhkan konsep ekonomi kreatif di dalamnya. Karena seni memang berhubungan erat dengan ide kreatif dan inovatif.
Semua seni membutuhkan kreativitas yang tinggi seperti patung, lukisan, hingga musik. Para seniman bisa menambahkan konsep ekonomi kreatif ini ke dalam kehidupan seni mereka. Hal ini bisa dilakukan untuk melakukan lelang atau pameran seni.

4. Craft (Kerajinan)
Para pengrajin bisa memasukkan konsep ekonomi kreatif dalam usaha kerajinan. Walaupun kerajinan biasa diproduksi dalam jumlah yang relatif sedikit, tetapi hal tersebut bukan menjadi penghalang bagi para pengrajin untuk memakai konsep ekonomi kreatif.
Karena walaupun kerajinan yang dihasilkan tidak banyak, tapi kualitas dari kerajinan tersebut yang bisa mengangkat nama para pengrajin. Kerajinan pada umumnya memang masih dibuat dengan cara tradisional.
Disinilah dibutuhkan sumber daya manusia yang memiliki kemampuan dan ide kreatif untuk menciptakan kerajinan yang berkualitas. Jika para pengrajin di Indonesia menerapkan hal ini maka bisa dipastikan jika kerajinan dari Indonesia bisa mendunia nantinya.
Para pengrajin bisa memasukkan konsep ekonomi kreatif dalam usaha kerajinan. Walaupun kerajinan biasa diproduksi dalam jumlah yang relatif sedikit, tetapi hal tersebut bukan menjadi penghalang bagi para pengrajin untuk memakai konsep ekonomi kreatif.
Karena walaupun kerajinan yang dihasilkan tidak banyak, tapi kualitas dari kerajinan tersebut yang bisa mengangkat nama para pengrajin. Kerajinan pada umumnya memang masih dibuat dengan cara tradisional.
Disinilah dibutuhkan sumber daya manusia yang memiliki kemampuan dan ide kreatif untuk menciptakan kerajinan yang berkualitas. Jika para pengrajin di Indonesia menerapkan hal ini maka bisa dipastikan jika kerajinan dari Indonesia bisa mendunia nantinya.

5. Desain
Kegiatan desain memang sangat membutuhkan sumber daya manusia yang kreatif di bidang ini. Mulai dari mendesain sebuah produk, desain grafis, desain interior, dan lainnya sangat membutuhkan kreativitas di dalam pembuatannya.

6. Fashion

Konsep ekonomi kreatif juga dapat merambah ke dunia fesyen. Para perancang busana biasanya sangat membutuhkan orang-orang yang dapat memberinya ide dan masukkan kreatif mengenai busana yang akan dirancangnya.

Mulai dari merancang busana hingga aksesoris-aksesoris yang akan digunakannya. Disini para perancang harus bisa berpikir inovatif agar rancangannya bisa terlihat berbeda dari para perancang lain.

7. Musik

Para musisi haruslah memiliki ide yang kreatif dan inovatif saat ingin menciptakan sebuah lagu. Tidak hanya saat menciptakan lagunya saja tetapi saat lagu tersebut akan didistribusikan.

Para musisi ini membutuhkan pemikiran kreatif dari orang lain mengenai cara mendistribusikan lagunya. Dengan begitu pesan dari musik yang diciptakan dapat dimengerti oleh para penikmat musik tersebut.

8. Game (Permainan Interaktif)

Dijaman yang serba canggih seperti sekarang ini menjadikan game sebagai salah satu asupan pokok bagi beberapa orang. Biasanya game ini menyasar para anak-anak dan remaja. Untuk itu dibutuhkan pemikiran kreatif agar game tidak hanya sebagai sarana hiburan saja.

Tetapi juga bisa menjadi sarana edukasi bagi para penggunanya. Dengan begitu game yang tadinya memiliki konotasi buruk, bisa merubah pandangan seseorang terhadap game tersebut. Sehingga game yang dimainkan oleh anak-anak dan remaja tersebut tidak membawa pengaruh yang buruk terhadap mereka.

9. Televisi (Broadcasting)

Di balik layar kaca memang terdapat orang-orang yang sangat kreatif dan inovatif dalam membuat acara untuk menghibur para penonton. Seperti menciptakan acara reality show, kuis, games, infotainment, dan masih banyak lagi bukanlah hal yang mudah. Tetapi di zaman sekarang ini semakin banyak acara yang kurang mendidik khususnya bagi anak-anak.

Dilihat dari hal tersebut sangatlah penting untuk mencari sumber daya manusia yang memiliki ide kreatif untuk meluruskan hal itu. Diharapkan nantinya akan semakin banyak acara televisi yang tidak hanya menghibur tetapi juga memberikan edukasi kepada para penontonnya.

10. Video, Film, dan Fotografi

Tentu saja sangat dibutuhkan orang yang memiliki kemampuan dan kreativitas di dalam bidang ini. Mulai dari pembuatan film atau video, pemotretan di bidang fotografi, hingga mengedit hasil dari ketiganya untuk kemudian disebarluaskan.

Jika tidak memiliki ide yang kreatif maka film yang dihasilkan akan sangat monoton dan gambar yang dihasilkan akan terlihat biasa saja. Maka dari itu konsep ekonomi kreatif sangat dibutuhkan di dalam bidang ini.

Konsep tersebut bisa dijadikan sebagai penunjang saat ingin memproduksi sebuah film atau video. Sehingga film yang dihasilkan akan terlihat lebih menarik.

Sebenarnya masih banyak contoh usaha ekonomi kreatif lainnya. Namun yang sudah disebutkan diatas tadi merupakan usaha yang paling sering menggunakan konsep ekonomi kreatif ini.

C. Manfaat Ekonomi Kreatif

Setelah membahas pengertian ekonomi kreatif dan contoh usahanya selanjutnya ada manfaat dari ekonomi kreatif. Berikut adalah manfaatnya.

- Menciptakan lapangan kerja baru
- Membuat masyarakat menjadi lebih kreatif
- Mengurangi angka pengangguran
- Meningkatkan inovasi di berbagai bidang
- Menciptakan kompetisi bisnis yang lebih sehat

ALUR PROSES PRODUKSI PRODUK MULTIMEDIA

Dalam membuat sebuah produk multimedia seperti film, media interaktif, game dan lain-lain tentunya harus melalui tahapan-tahapan yang sudah ditentukan agar hasil yang diperolah dari pembuatan produk multimedia tersebut bisa optimal. Di dalam pembuatan produk multimedia ada beberapa tahpan yang umumnya harus dijalani yakni yang biasa disebut dengan alir proses produksi produk multimedia. Alir Proses Produksi Produk Multimedia dapat diartikan sebagai alur/tahapan-tahapan yang harus dilalui dalam peimbuatan sebuah produk multimedia.

Proses alir produksi multimedia terdiri dari 3 sub proses yaitu :

- Pre-Production / PraProduksi,
- Proses-Production / Produksi,
- Post-Production / Purna Produksi.

Gambar urutan alir proses produksi produk multimedia

1. Proses Pre Production (Pra Produksi) Multimedia

Pra Produksi merupakan sebuah proses tahap awal dalam membuat produk multimedia, berupa pengumpulan semua data dan elemen yang berkaitan dengan produksi. Jika dalam produksi sebuah film proses pra produksi adalah proses penyiapan semua elemen yang terlibat dalam sebuah produksi (shoting) film/video. Dari mulai pengaturan budget, pemilihan sutradara, aktor, cameramen, crew, lokasi, peralatan, kostum/wardrobe dll.

Pada prinsipnya proses ini meliputi proses:

- penuangan ide (proposal) produk,
- perencanaan produk,

- perencanaan proses produksi,
- penyusunan dokumentasi,
- penyusunan tim,
- membangun prototipe,
- pengurusan hak cipta dan
- penandatangan kontrak dan pembiayaan

Gambar proses pre production (pra produksi)

a. Penentuan konsep/ide (concept definition)

Menentukan konsep atau ide merupakan realisasi dari pemikiran dasar dan gagasan awal yang bertujuan untuk menuangkannya ke dalam audio visual, berupa ide awal, tema yang akan diangkat. Pada tahap ini ditentukan sasaran judul, target audience, gaya yang ingin ditampilkan, keinginan dari pasar, perkiraan kebutuhan biaya, dan rencana kerja.

b. Desain (design)

Desain merupakan proses pengumpulan data dan fakta yang relevan, berupa image, audio, video, dan lain-lainya yang berkaitan dengan konsep/ide perancangan produksi yang akan dilakukan. Pada langkah ini ditentukan bentuk isi cerita yang ingin ditampilkan, informasi properti yang akan digunakan, gambar yang akan ditampilkan baik berupa video, animasi, maupun image, kebutuhan sound/audio, masalah-masalah teknis yang dihadapi, interaksi antara content yang akan dimunculkan, serta navigasi atau link yang akan digunakan pada produk.

c. Perencanaan Produksi (Production Plan)

Perencanaan produksi merupakan tahap membuat konsep kerja terhadap apa yang akan dilakukan. Dalam melaksanakan perencanaan produksi, langkah-langkah yang dilakukan adalah pembuatan storyboard content outline., perincian anggaran produksi, jadwal kerja, kebutuhan peralatan, pembentukan anggota tim yang akan bekerja, melakukan evaluasi terhadap langkah-langkah yang telah dilakukan sebelumnya.

d. Dokumentasi (Documentation)

Dokumentansi merupakan sebuaha tahap pengumpulan semua jenis data, baik teks,video, image, ataupun audio. Dalam tahap dokumentasi, dilakukan juga desain produksi dan perencanaan produksi. Dokumentansi meliputi segala hal mengenai data dan informasi keseluruhan produksi dari awal produksi hingga akhir produksi yaitu proses penggarapan proyek yang dituturkan secara lisan dan menjadi panduan seluruh proses produksi.

e. Membantuk Tim (Team Assemble)

Membentuk tim yaitu melalui pembentukan anggota tim melalui seleksi yang sesuai dengan keutuhan produksi dan diharapkan setiap anggota tim dapat bekerja secara professional sesuai dengan tugasnya masing-masing. Adapaun kebutuhan tim antara lain:

1) Desainer;
2) Produser
3) Desainer teknik;
4) Art director;

5) Audio producer;
6) Penulis;
7) Editor;
8) Grapichs artist;
9) Cameramen;
10) Programmer;
11) Pencipta lagu (composer/soun engineer);
12) Content specialist;
13) Technical assistant;
14) Asisten produksi;
15) Rights dan researcher;
16) pengacara

f . Membuat Rancangan Desain (Building Prototype)

Membuat rancangan desain merupakan sebuah tahap bentuk dasar rancangan/ desain telah dapat diperlihatkan untuk dilakukan tes dan ditentukan layak atau tidak untuk diproduksi. Keputusan ini diambil oleh pimpinan produksi.Selanjutnya, proyek ini harus dapat dibuktikan keasliannya dengan dibuatkan hak cipta. Tujuannya ialah agar produk mempunyai kekuatan hokum yang menyatakan produk tersebut baru dan tidak meniru atau menggunakan hak cipta orang lain.Langkah terkahir dalam building prototype adalah melakukan brain storming, yaitu membahas rancangan desain yang telah dibuat bersama-sama dengan anggota tim dank lien guna mencari masukan dan pendapat untuk melakukan perbaikan.

g. Penyempurnaan (Clear Right)

Penyempurnaan adalah sebuah proses evaluasi dari beberapa tahap sebelumnya. Ketika masuk pada bagian ini, semua tahap yang dlakukan sebelumnya harus seudah benar-benar jelas, dengan melalui kontrol dan koreksi pada tiap-tiap bagian. Diharapkan, setelah tahap ini tidak ada lagi kesalahan/kekurangan yang terjadi.

h. Penandatanganan kontrak dan pembiayaan (client Sign off and funding)
Penandatanganan kontrak dan pembiayaan merupakan tahap terakhir dari pra produksi. Pada tahap ini dilakukan penandatanganan kontrak kerja dan pembayaran biaya sesuai dengan kesepakatan antara perusahaan dan pelanggan. Selanjutnya proyek ini siap untuk diproduksi.

Proses kerja Pre Production Multimedia
Secara singkat praproduksi yaitu menentukan ide cerita kemudian mensketsakan beberapa adegan penting ke dalam bentuk naskah cerita.
Lalu dibuat Storyboard untuk menerjemahkan naskah menjadi cerita yg lebih mendetail. Dibuat Karakter tokoh & background awal. Lalu membuat Keyframe.
Test Shot, yaitu sebuah rangkaian pendek gambar yang dirender dengan full coloruntuk memastikan teknik pergerakan dan renderingnya.
Sebelum proses cells animation sendiri dimulai, dibutuhkan konsep cerita yang harus dibuat dalam bentuk narasi

Beberapa elemen yang perlu menjadi pertimbangan pre production:
Apakah tujuan dan pesan yang ingin disanpaikan? Dan apa essensinya
Siapa pemirsa yang akan di tuju? Siapa yang akan menjadi pengguna akhir dari karya ini?, seperti apa platform pemutaran multimedia mereka?
Apa keinginan klien?
atau membuat sesuatu yang sama sekali baru?
Apakah sarana yang menunjang untuk pembuatan proyek telah terpenuhi?
Mengventarisir perangkat lunak yang dibutuhkan.
Menginventarisir Orang yang terlibat serta pembagian job deskripsi
Membuat schedule kerja.
Merancanakan biaya yang dibutuhkan
Merencanakan pendistribusian hasil kerjqa.
Mengupdate hasil kerja

PROSES PRODUKSI DESAIN DENGAN TEKNIK CETAK DATAR (OFFSET LITHOGRAPHY) :
PENGERTIAN CETAK OFFSET

Dalam dunia desain grafis cetak, sebuah produksi final akan selalu melewati proses produksi yaitu salah satunya adalah mencetak hasil desain digital menjadi sebuah desain yang dapat dinikmati dan dimanfaatkan secara positif oleh konsumen. Di era digital saat ini, proses cetak kini sudah semakin canggih dan semakin instan dapat dilakukan. Namun cost teknologi digital saat ini masih dinilai masih cukup tinggi untuk proses produksinya bila kita ingin produksi secara massal dengan jumlah yang sangat banyak. Namun dapat diatasi dengan cetak offset yang sudah banyak dipasaran. Perkembangan cetak offset pun semakin hari semakin berkembang mengikuti permintaan pasar yang sangat banyak sehingga proses produksi juga harus harus mengikuti tuntutan konsumen.

Bila berbicara mengenai proses cetak, proses ini bukan lah sebuah hal yang mudah melainkan suatu hal yang cukup rumit dan detail. Karena setiap kesalahan sekecil apapun bisa mempengaruhi hasil produksi itu sendiri. Cetak Offset adalah jenis cetak yang paling banyak digunakan untuk pekerjaan komersil seperti majalah, buku, brosur, dll. Prinsip Cetak offset adalah tolak menolak antara air dan tinta sehingga dapat terbentuk gambar pada permukaan bahan cetak dan memerlukan proses pengeringan setelah proses percetakan berlangsung.

Cetak Offset menggunakan bahan plat yang datar, sehingga antara posisi bagian gambar dan bagian bukan gambar sama tinggi. Bagian gambar pada pelat yang tidak dilapisi emulsi, ketika dicetak akan menarik tinta, dan bagian bukan gambar akan menolak tinta.

Offset digunakan untuk mencetak dalam skala/kuantitas besar. Di antara semua teknik percetakan, offset bisa dibilang merupakan yang paling ekonomis, berkualitas tinggi dan memiliki konsistensi yang baik untuk mencetak dalam skala besar.

Sebelum masuk ke proses produksi, kita harus mengetahui langkah langkah persiapannya terlebih dahulu. Proses persiapan cetak dibagi atas 3 bagian yaitu Prepress, Press dan Postpress.

Pra Cetak (Prepress)
Memindahkan data digital langsung ke sebuah plat cetak menggunakan mesin CtP (Computer to Plate)

Cetak (Press)
Merupakan sebuah proses reproduksi masal sebuah desain. Pada prinsip nya proses cetak merupakan tahapan pengalihan tinta dari acuan cetak ke bahan Cetak (kertas, Karton, kain dll)

Finishing (PostPress)
Proses finishing merupakan sebuah proses akhir untuk menyempurnakan hasil cetak sebuah produk.

Proses Finishing ini meliputi Cutting, sortir, penjilidan, spot UV varnishing, hot stamping, die cutting, embossing untuk menghasilkan efek2 khusus.

gambar: Hasil cetak offset

Finishing (PostPress)

Setelah mencetak, kita bisa juga menambahkan proses finishing tambahan pada hasil cetak agar terlihat lebih indah dan eksklusif.Dalam dunia percetakan, ada beberapa macam jenis finishing cetak yang memiliki karakter dan hasil akhir yang berlainan. Masing-masing bisa dipilih sesuai dengan kesan dan hasil akhir yang inginkan. Berikut adalah Jenis-jenis finishing cetak

Laminating Doff atau Glossy

Laminating atau disebut juga laminasi pada dasarnya adalah proses pelapisan bahan kertas dengan plastik tipis. Selain terlihat lebih bagus, kertas juga jadi lebih awet dan tidak mudah luntur.
Finishing laminasi dibagi lagi jadi dua kategori, doff & glossy. Lapisan doff memiliki tampilan yang lembut, tidak terlalu mengilat, dan tampak natural. Sementara itu, laminasi glossy membuat kertas tampak mengilat, licin, dan memantulkan sinar. Finishing jenis glossy ini umum dijumpai pada kartu nama, brosur, company profile, dll.

Hot Print

Teknik Hot Print memberikan kesan mewah dan elegan pada hasil cetakan. Finishing hot print ini menggunakan tinta emas atau perak yang di- press pada cetakan agar menempel. Teknik finishing hot print ini kerap ditemui pada cetakan undangan, sampul buku agenda, kartu nama, dll.

Emboss dan Deboss

Teknik finishing cetak timbul ini menggunakan proses menatah kertas sehingga muncul kesan tekstur 3D. Teknik emboss membuat kertas tampak timbul, sementara teknik deboss membuat kertas seolah-olah "tenggelam".

Teknik finishing ini memberikan hasil cetak berkesan unik dan eksklusif.

Die Cut

Die cut merupakan teknik memotong kertas sesuai bentuk yang diinginkan. Biasanya, die cut ini amat bergantung pada desain yang dicetak.

agar tampak rapi, proses pemotongan akan dilakukan dengan mesin khusus. Adapun teknik ini, biasanya digunakan untuk hasil cetakan sticker, undangan, kartu ucapan, booklet dan kartu nama.

Pond merujuk pada teknik memotong–namun tidak sampai terpisah. Efeknya, dapat dilihat dari beberapa bagian kertas yang menjadi lentur; sehigga mudah dilipat. Adapun teknik ini paling sering ditemukan dalam pembuatan kemasan berbahan kertas, seperti kardus atau duplex

Spot UV

Teknik finishing spot UV menggunakan cairan sebagai media. Selain itu, finishing ini biasanya hanya

diterapkan pada bagian tertentu saja yang ingin ditonjolkan, misalkan pada bagian logo perusahaan atau tulisan.

Binding

Teknik –Teknik penjilitan buku dapat dilakukan dengan beberapa cara namun teknik tersebut tidak bersifat mutlak. Artinya, kita bisa mengkombinasikan antara teknik penjilidan yang satu dengan yang lain. Misalnya, untuk buku yang tebal lebih dari seratus halaman bisa menggunakan teknik jilid benang dengan jilid lem panas atau jilid hardcover agar buku tidak cepat rusak.

Hal-hal yang dapat mempengaruhi proses penjilidan buku yaitu ketebalan buku dan budget atau anggaran. Teknik penjilidan buku juga bisa berfungsi untuk meningkatkan image buku itu sendiri. Contohnya, ketika kita melihat buku yang dijilid dengan hardcover, buku itu akan berkesan lebih mewah dan eksklusif.

Jilid Kawat (Saddle Stitching)

Teknik jilid yang paling banyak ditemukan ini sering disebut juga dengan jilid staples. Namun, istilah jilid staples tidak biasa digunakan di dalam dunia percetakan. Istilah yang sering dipakai dalam dunia percetakan adalah jilid kawat. Teknik jilid ini biasa digunakan untuk menjilid buku atau dokumen dengan ketebalan yang tipis antara 4-80 halaman.

Dokumen yang dicetak dengan menggunakan teknik jilid kawat pada bagian tengah harus mempunyai kelipatan empat, jika tidak maka akan ada halaman yang kosong.Kenapa harus kelipatan 4. Karena kertas pada buku itu dilipat menjadi dua bagian lalu dijilid kawat di bagian tengahnya.

Loop Stitching

Teknik jilid ini pada prinsipnya hampir sama dengan saddle stitching. Bedanya, yaitu pada bagian luar buku, kawatnya melengkung membentuk suatu lubang. Fungsi kawat melengkung yang berlubang itu agar buku bisa dimasukkan dalam binder yang besar. Biasanya, jenis jilid ini dipakai di sebuah perusahaan yang mempunyai katalog banyak dan dikoleksi dalam satu binder.

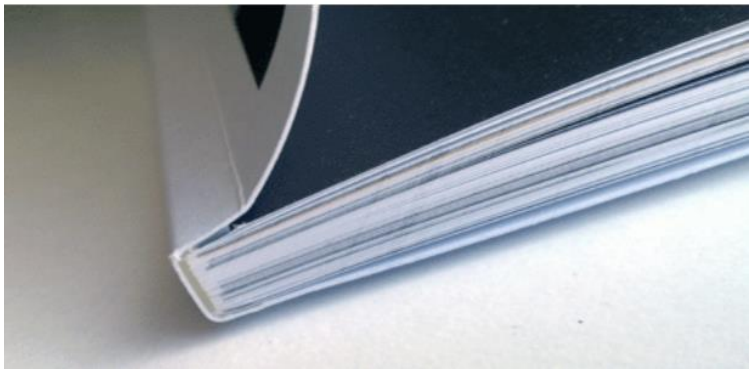
Side Stitching /Sewn

Teknik jilid ini dapat menggunakan bahan kawat atau benang. Berbeda dengan saddle stitching, proses jilid dilakukan dengan menjahit atau men-staples dari bagian sisi depan hingga tembus ke bagian belakang buku. Teknik ini dapat digunakan untuk menjilid dokumen yang lebih tebal.

Jilid benang (sewn)

Teknik penjilidan dengan menggunakan benang sering digunakan untuk keperluan cetak buku dengan hard cover. Jumlah halaman yang dijahit dengan menggunakan benang tergantung pada ketebalan kertas (gramatur). Semakin
besar gramatur, maka semakin sedikit jumlah halaman yang dijahit. Seperti halnya saddle stitching, teknik sewn binding ini mempunyai jumlah halaman kelipatan empat karena buku terdiri dari kertas yang dilipat dan dijahit di bagian tengahnya.

Jilid lem panas (perfect binding)



Teknik jilid lem panas, sering digunakan untuk menjilid buku yang tebal. Kelebihan teknik jilid lem panas yaitu lebih kuat dibanding teknik jilid yang lain. Jilid lem panas, dapat dikombinasikan dengan teknik jilid lain, yaitu jilid benang atau jilid kawat.

PROSES PRODUKSI DESAIN DENGAN TEKNIK CETAK DATAR (OFFSET LITHOGRAPHY) :

Pra Cetak (Prepress)

Teknologi CtP (Computer to Plate) yaitu proses pencetakan/ print dengan cara digital pada lembaran plat untuk keperluan pada mesin cetak offset. Sesuai dengan istilahnya, Direct to Plate, proses pembuatan plat tanpa menggunakan proses pembuatan film foto reproduksi. Image, text, media secara langsung di print pada lembaran plat dari file computer.

CtP sangat dibutuhkan untuk beberapa jenis pekerjaan, seperti mencetak buku, majalah, tabloid, poster, kalender dan cetakan lain, yang membutuhkan plat sekali cetak.

gambar 1: Proses pembuatan plat cetak menggunakan mesin CtP

Cetak (Press)

Pada prinsipnya, proses cetak merupakan suatu tahapan pengalihan tinta dari acuan cetak ke bahan cetak dengan kecepatan dan tekanan tertentu. Berdasarkan kebutuhan, Teknik cetak memiliki teknik yang berbeda beda sesuai produk yang dihasilkan. Berikut adalah beberapa teknik cetak sesuai kebutuhannya.

Prinsip Kerja Cetak Offset

Cetak Offset adalah jenis cetak yang paling banyak digunakan untuk pekerjaan komersil seperti majalah, buku, brosur, dll. Prinsip Cetak offset adalah tolak menolak antara air dan tinta sehingga dapat terbentuk gambar pada permukaan bahan cetak dan memerlukan proses pengeringan setelah proses percetakan berlangsung.

Cetak Offset menggunakan bahan plat yang datar, sehingga antara posisi bagian gambar dan bagian bukan gambar sama tinggi. Bagian gambar pada pelat yang tidak dilapisi emulsi, ketika dicetak akan menarik tinta, dan bagian bukan gambar akan menolak tinta.

Offset digunakan untuk mencetak dalam skala/kuantitas besar. Di antara semua teknik percetakan, offset bisa dibilang merupakan yang paling ekonomis, berkualitas tinggi dan memiliki konsistensi yang baik untuk mencetak dalam skala besar.

Mesin cetak offset terbagi atas 2 macam mesin:

1. Mesin cetak lembaran (sheetfed)

Mesin yang menggunakan kertas lembaran. Prinsip cetak offset adalah tolak menolak antara air dan tinta sehingga dapat terbentuk image pada permukaan bahan cetak/ kertas. Cetak offset menggunakan plat aluminium yang datar,sehingga antara posisi bagian yang tercetak dan bagian tidak tecetak sama tinggi. Bagian image bersifat peka terhadap tinta (oleophilic) ketika dicetak akan menarik tinta, dan bagian non image bersifat peka terhadap air (hydropylic).

Mesin cetak offset sheetfed terdiri dari Mesin Cetak 0ffset 1 warna, 2 warna, 4 warna dan 6 warna (CMYK & 2 Spot color/pantone) bersifat 1 muka.

gambar 2: mesin cetak offset sheetfed

2. Mesin cetak gulungan (web fed)

Mesin cetak yang menggunakan kertas rol/ gulungan dalam proses cetaknya. Biasa digunakan untuk cetak koran, majalah atau buku dengan kertas tipis. Kelebihan mesin cetak web offset adalah memiliki kecepatan cetak yang tinggi dan hasil cetak dapat langsung terpotong pada 2 sisi kertas. Kecepatan cetak sangat tinggi (40,.000-60.000 cetakan perjam)

Kekurangan nya adalah untuk control register, stabilitas warna tidak sebaik mesin sheet offset. Kualitas cetak juga kurang baik.

Gambar 3. mesin cetak webfed

Glosarium

Budaya kerja	Sebuah konsep yang mengatur kepercayaan, proses berpikir, serta perilaku karyawan yang didasarkan pada ideologi dan prinsip suatu organisasi
CMYK	Cyan-Magenta-Yellow-blacK dan biasanya juga sering disebut sebagai warna proses atau empat warna. CMYK adalah sebuah model warna berbasis pengurangan sebagian gelombang cahaya (substractive color model) dan yang umum dipergunakan dalam pencetakan berwarna
Ekonomi kreatif	Sebuah konsep bidang perekonomian di era ekonomi yang baru dengan mengutamakan kreativitas dan informasi. Konsep dari ekonomi kreatif ini mengedepankan sumber daya manusia yang memiliki ide dan pengetahuan yang digunakan sebagai faktor utama dalam produksi
Offset	Teknik cetak yang banyak digunakan, di mana citra (image) bertinta di-transfer (atau di- "offset") terlebih dahulu dari plat ke lembaran karet, lalu ke permukaan yang akan dicetak
Pantone	Pantone adalah sistem warna yang dikeluarkan oleh pantone: www.pantone.com. Jenis warna pantone ada 2 macam: yaitu warna spot dan warna process, spot adalah warna yang sudah begitu jadinya, bukan campuran dari cyan, magenta, yellow, black
RGB	Red - Green - Blue adalah model warna pencahayaan (additive color mode) dipakai untuk input devices seperti scanner maupun output devices seperti display monitor, warna-warna primernya (Red, Blue, Green)

Daftar Pustaka

a. Kementrian Pendidikan dan Kebudayaan. 2021. *Dasar-dasar Komunikasi Visual SMK Kelas X.* Jakarta : Kem, endikbud

b. Internet :

- Pengertian Ekonomi Kreatif dan Contoh Usaha di bidang Kreatif, https://accurate.id , 02 Agustus 2021, 02 Oktober 2021 Pukul 19:35 WIB, https://accurate.id/ekonomi-keuangan/pengertian-ekonomi-kreatif/
- Alur Proses Produksi Produk Multimedia, http://dgm16.blogspot.com, 16 Juli 2020, 02 Oktober 2021 pukul 20:10 WIB, http://dgm16.blogspot.com/2016/10/alur-proses-produksi-produk-multimedia.html
- Proses Produksi Desain Dengan Teknik Cetak Datar (Offset Lithography), https://dkv.binus.ac.id/, 21 September 2019, 02 Oktober 2021 Pukul 20:48 WIB, https://dkv.binus.ac.id/2019/07/19/produksi-desain-dengan-teknik-cetak-datar-offset-lithography-persiapan-proses-cetak/
- Apa itu warna Pantone, https://kelasdesain.com , 19 Januari 2019, 02 Oktober 2021 Pukul 21 :04 WIBhttps://kelasdesain.com/apa-itu-warna-pantone/

c. Video Tutorial

- Seni Grafis: Pengertian, Teknik, Contoh, Jenis, www.youtube.com, 21 Januari 2021, 04 Oktober 2021 Pukul 12:55 WIB, https://www.youtube.com/watch?v=Gn_gwWEx8lw
- Alur Proses Produksi Desain Grafis, www.youtube.com. 28 September 2020, 04 Oktober 2021 Pukul 12:30 WIB, https://www.youtube.com/watch?v=vXXGPvmiR1c
- Ekonomi Kreatif, www.youtube.com, 17 Januari 2021, 28 September 2021 Pukul 19:55 WIB, https://www.youtube.com/watch?v=pA4Km2VX0mo
- Apa itu budaya kerja 5S, www.youtube.com, 28 Desember 2020, 04 Oktober 2021 Pukul 12:28, https://www.youtube.com/watch?v=BBJXuTQ7Xt0