

BAB IV

MEDIA DAN TEKNIS PRODUKSI

4.1 Media Utama

Media utama dari perancangan ini adalah sebuah permainan *board game* yang banyak menggunakan perlengkapan untuk mendukung permainan ini. Sebuah papan yang mengilustrasikan lingkaran perjuangan dan kompetisi yang digunakan dalam permainan. Bentuk papan berupa persegi empat yang disesuaikan dengan jumlah pemain yang dapat berpartisipasi dalam permainan..

4.1.1. Kemasan

Kemasan dibuat dari duplek yang berbentuk kotak permainan. Terdapat tipografi pada kotak kemasan. Nama dari permainan ini yaitu 'Ksatria Mahardhika'.



4.1 Hasil Akhir Kemasan (Packaging)

Spesifikasi: Ukuran : 53 x 28 cm

Teknis Bahan : Duplek

Teknis : Cetak *Offset*

4.1.2. Papan Permainan

Papan permainan berbahan duplek ini menggambarkan sebuah lingkaran. Papan ini cukup besar sehingga perancang membuat papan ini bisa dilipat menjadi dua bagian. Visual gambar dicetak pada kertas stiker label yang dilaminasi.



Gambar 4.2 .Papan Permainan
Sumber : Dokumentasi Pribadi

Spesifikasi: Ukuran : 50 cm x 50 cm

Teknis Bahan : Kertas stiker label dan duplek tebal

Teknis : *Cetak*

4.1.3. Miniatur

Miniatur atau bidak yang di gunakan selama permainan berlangsung. Karakter miniatur dibuat dalam bentuk *Bust* (dada hingga kepala saja) serta disesuaikan dengan visualisasi dalam buku peraturan agar mempermudah dalam pengenalan tokoh. Dalam kemasan penjualan hanya dua tokoh pahlawan dan satu tokoh penjajah saja yang diukir.



Gambar 4.3. Gambar Miniatur
Sumber : Dokumentasi Pribadi

Spesifikasi:

Ukuran media : 6 cm x 3 cm

Material : Kayu

Teknis : Pahat

4.1.4. Buku peraturan

Buku yang di dalamnya berisikan Cerita bergambar tentang Tokoh pahlawan serta peraturan dalam permainan Ksatria Mahardika Board game. Buku ini berisi tentang cara permainan secara lengkap dan detail. Mulai dari perletakan awal, petunjuk kekalahan dan kemenangan, sampai bonus permainan juga jebakan.



Gambar 4.4. Gambar Layout Buku Peraturan Permainan
Sumber : Dokumentasi Pribadi

Spesifikasi:

Ukuran : 21 x 27 cm

Teknis Bahan : Kertas *Art paper*

Teknis : Cetak *Offset*

4.1.5. Dadu dan Kartu

Dalam permainan ini dadu menjadi penggerak permainan karena setiap lemparan dadu dapat menghasilkan efek yang berbeda tergantung dari jumlah nominal yang dikeluarkannya, oleh karena itu dominasi faktor keberuntungan menjadi lebih besar dalam permainan ini agar permainan lebih berimbang maka digunakanlah kartu sebagai penangkal efek yang dikeluarkan Dadu yang di dapat jika pemain berdiri diatas kotak jebakan ataupun peluang.



Maju 3 Langkah	Maju 5 Langkah	Membebaskan Tahanan	Membebaskan Tahanan
Maju 3 Langkah	Maju 5 Langkah	Membebaskan Tahanan	Memasukkan lawan main ke penjara

Gambar 4.5. Gambar Kartu Peluang dalam permainan
Sumber : Dokumentasi Pribadi



Gambar 4.6. Gambar Kartu Jebakan dalam permainan
Sumber : Dokumentasi Pribadi



Gambar 4.7. Gambar Dadu permainan
Sumber : Dokumentasi Pribadi

4.2 Media Promosi

Agar dapat diketahui oleh target audience maka diperlukanya suatu media promosi yang tepat. Media tersebut antara lain :

4.2.1. Poster

Poster merupakan media lini atas yang juga termasuk media luar ruang. Poster dapat ditempatkan atau dipasang di tempat-tempat umum. Dengan demikian, informasi dapat cepat tersampaikan kepada *target audience*.



Gambar 4.8. Hasil Akhir Poster
Sumber : Dokumentasi Pribadi

Spesifikasi:

Ukuran : 29 x 42 cm

Teknis Bahan : *Art Paper* 110 gram

Teknis : Cetak *Offset*

4.2.2. Flyer

Flyer merupakan media yang efektif dalam memberikan informasi secara luas karena bisa dibawa ke manapun dan dibagikan kepada *target audience*. Flyer memiliki ukuran yang lebih kecil, sehingga lebih cocok untuk dijadikan media yang lebih kepada perorangan secara langsung sehingga bisa lebih spesifik penyampaian informasinya. Flyer bisa juga ditempatkan dekat kasir toko-toko yang menjual permainan board game tersebut.

Teknis produksi dari flyer adalah dengan menggunakan *digital printing* di atas kertas ukuran 148 mm x 210 mm (A5) jenis *Art paper* 120 gr agar warna pada flyer tahan lama.



Gambar 4.9. Hasil Akhir Flyers Sumber : Dokumentasi Pribadi

Spesifikasi:

Ukuran : 9x 5 cm

Teknis Bahan : *Art Paper*

Teknis : Cetak *Offset*

4.2.3. Mini X-banner

X-banner adalah media yang dapat memberikan informasi persuasif yang singkat. Media ini mampu menarik perhatian *target audience* jika ditempatkan pada tempat yang sesuai.

Media promosi ini dibuat agar dapat menarik perhatian publik. Media ini menggunakan karakter pahlawan sebagai tokoh utama. Tujuan media ini selain untuk menarik perhatian konsumen juga untuk memberitahukan kepada konsumen bahwa “Ksatria Mahardhika Board Game” dapat dibeli di toko permainan dimana *x-banner* ini dipajang.

Teknis *X-banner* ini ditempatkan didepan stand/rak permainan “*New Release*” yang berada di toko-toko permainan dengan ukuran 25 x 40 cm agar mata konsumen langsung tertuju pada *banner*. *x-banner* terbuat dari bahan *flexy Indoor dan outdoor*, dan dicetak secara *digital printing*.



Gambar 4.10 Mini X-Banner
Sumber : Dokumentasi Pribadi

4.2.4 Flag Chain

Teknis *flag chain* ini ditempatkan didepan Pintu masuk stand/rak permainan “*New Release*” yang berada di toko-toko permainan. *Flag chain* ini mempunyai ukuran 17,5 x 15cm dengan ukuran *headline* 78 pt agar mudah dibaca dan terbuat dari kertas *Artpaper 210 gsm* dengan teknis cetak *digital printing*.



Gambar 4.11 Gambar Flag Chain
Sumber : Dokumentasi Pribadi

4.2.5 Web Bannner

Spanduk web (bahasa Inggris: web banner atau banner ad) adalah bentuk iklan yang dipakai di jaringan Internet. Bentuk iklan daring ini biasanya merupakan bagian dari suatu halaman web yang dipakai untuk menarik perhatian penjelajah supaya mengunjungi situs web yang dimaksud. Spanduk ini biasanya dibuat menggunakan format gambar (JPG, GIF, PNG), skrip Java, dan objek multimedia lainnya. Spanduk modern bahkan sudah disertai suara dan animasi sehingga terlihat lebih menarik. Ada berbagai ukuran yang dipakai, mulai dari yang sangat kecil, melebar, memanjang, hingga yang melintang.



Gambar 4.12 Web Bannner
Sumber : Dokumentasi Pribadi

4.2.6 Facebook Fans Page

Page atau Facebook Fans Page alias Halaman Facebook adalah salah satu layanan Facebook yang paling banyak di pakai untuk mempromosikan suatu produk. Facebook Fans Page adalah salah satu teknik Online Social Marketing yang sangat handal untuk mempromosikan barang, jasa, produk ataupun blog.



Gambar 4.13 Facebook Fans Page
Sumber : Dokumentasi Pribadi

4.3. Media Gimmick

Media ini sangat diperlukan untuk menarik *target audience*. Media ini pun bisa dijadikan sebagai promosi tidak langsung. Gimmick diberikan secara gratis dalam setiap pembelian new release Ksatria Mahardhika Board game. Media *gimmick* yang dibuat adalah sebagai berikut:

4.3.1 Stiker

Pemberian stiker pada target dapat membuat mereka mengingat pesan yang disampaikan. Media ini pun dapat diletakkan di berbagai tempat



Gambar 4.14 Stiker
Sumber : Dokumentasi Pribadi

Teknis produksi dari stiker adalah dengan menggunakan cetak separasi di atas kertas stiker dengan ukuran 14,5 cm x 3.5 cm (A3) jenis *sticker chromo 160 gr* agar warna pada stiker tahan lama, Ukuran stiker adalah 7x3 cm dengan menggunakan cetak *offset*.

4.3.2 Pin

Media pin dipilih karena aksesoris ini sering digunakan oleh *target audienc*. Biayanya sangat murah dan media ini dapat ditempatkan di mana saja sesuai keinginan target, baik itu di topi, baju, tas dan lain sebagainya.



Gambar 4.15 Pin
Sumber : Dokumentasi Pribadi

Pin kecil dengan ukuran diameter 44 mm, terbuat dari bahan inkjet 100 gram laminasi doff, desain pin menggunakan ilustrasi tokoh pahlawan yang dapat mewakili isi Ksatria Mahardika Board Game, Alasan pemilihan media ini adalah karena penyampaiannya langsung kepada target promosi dan dapat berfungsi sebagai aksesoris yang juga bisa menjadi media pengingat dari media utama.

4.4 Souvenir

Souvenir merupakan media promosi yang dijual secara terpisah

4.4.1 T-shirt Ksatria Mahardika Board Game

T-shirt ini dijual secara terpisah, teknik cetak pada T-shirt ini adalah dengan menggunakan teknik *Digital Printing* sedangkan tinta yang digunakan adalah berbahan pigmen sehingga T-shirt tahan lama dan tidak luntur bila dicuci.



Gambar 4.16 T-shirt
Sumber : Dokumentasi Pribadi

4.4.2 Tote Bag Ksatria Mahardika Board Game



Gambar 4.17 Tote Bag
Sumber : Dokumentasi Pribadi

4.5 Spesifikasi hardware dan software

4.5.1 Spesifikasi Hardware

Intel Pentium 2,4 GHz Core 2 Duo Dual-core
Processor (2 CPUs), ~ 2,4 Ghz
Memory 4 GB 1067 MHZ DDR 3

4.5.2 Spesifikasi Software

Perangkat lunak yang digunakan adalah Adobe Photoshop CS5,
Adobe Illustrator CS5.