BAB IV. MEDIA DAN TEKNIS PRODUKSI

IV.1. Media Utama

Media utama dalam perancangan kampanye sosial mengenai senyuman ini berupa *board game* yang berjudul "Petualangan Senyuman". Judul dipilih karena menggambarkan sebuah perjalanan dari petak awal hingga petak akhir. Akan ada rintangan dan halangan namun juga ada ilmu yang bisa didapatkan. *Board game* ini memiliki beberapa perlengkapan pendukung seperti papan untuk bermain, pion atau bidak, kartu-kartu, dan sebuah dadu. *Board game* ini menggunakan sistem pelemparan dadu sebagai penentu langkah setiap pemain. Setiap pemain yang sudah memiliki pion, harus memiliki 4 buah kartu kekuatan. Pion siapa yang sampai ke petak terakhir paling cepat, ialah pemenangnya. Permainan berlangsung selama ±60 menit dengan minimal pemain 2 orang dan maksimal 4 orang pemain. Permainan berakhir jika salah seorang pemain memenangkan permainan. Berikut adalah tahapan proses pembuatan media utama:

- Sketsa

Gambar IV.1. Sketsa (1)
Sumber: Dokumen Pribadi (2019)

Sketsa merupakan tahapan awal dari sebuah proses produksi. Sketsa menjadi sebuah acuan sehingga dapat mempermudah ketika melakukan

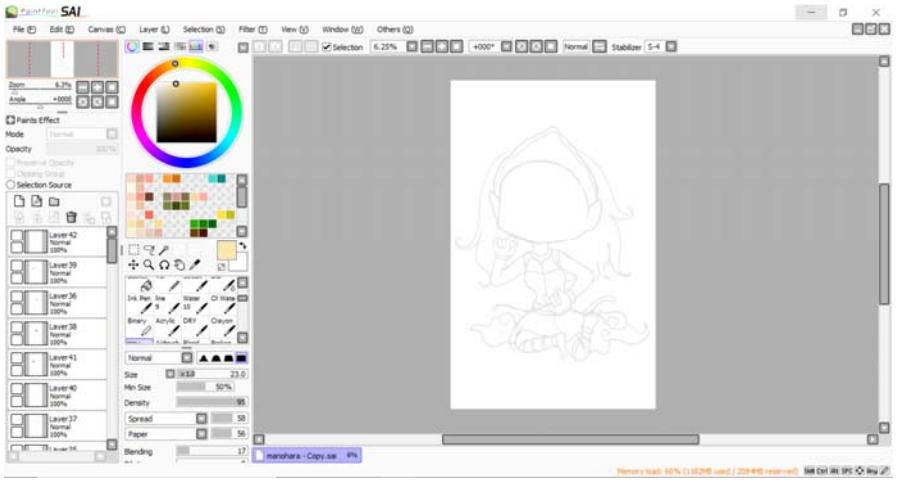
proses *digital*. Sketsa pada perancangan ini dibuat dengan cara sketsa manual. Sketsa ini juga menjadi acuan sebagai tata letak dari penempatan objek pada *board game*.

Gambar IV.2. Sketsa (2)
Sumber: Dokumen Pribadi (2019)

- Pewarnaan Digital

  Setelah selesai membuat sketsa, sketsa di *scan* kemudian dibuat ke dalam gambar *digital*. *Software* yang digunakan dalam penggambaran dan pewarnaan objek adalah Paint Tool SAI. Paint Tool SAI adalah sebuah *software* yang digunakan untuk menggambar dan mewarnai sebuah objek tertentu. Pemilihan Paint Tool SAI sebagai *software* dalam penggambaran dan pewarnaan *digital* karena Paint Tool SAI memiliki berbagai tipe *brush* yang dapat digunakan. Selain itu, Paint Tool SAI cocok untuk *digital painting* karena dapat mencampur warna dengan lebih halus dan tidak kaku seperti *software* desain pada umumnya.

  Tahapan pewarnaan digital dimulai dengan *tracing* dari sketsa yang sudah dibuat sebelumnya. *Tracing* dilakukan mulai dari kepala, badan, mata, mulut, hingga seterusnya pada berbeda *layer*. Objek dibuat berbeda layer agar mudah disunting dan mempermudah proses penyatuan objek.



Gambar IV.3. Tahapan pewarnaan (1)
Sumber: Dokumen Pribadi (2019)

Setelah itu objek selesai dalam tahapan *tracing*, objek diberi warna dasar.

Gambar IV.4. Tahapan pewarnaan (2)
Sumber: Dokumen Pribadi (2019)

Setelah diberi warna dasar tanpa menambahkan *outline*, langkah selanjutnya adalah pemberian bayangan, cahaya, dan detail-detail pada objek untuk membuat objek tampak lebih menarik.

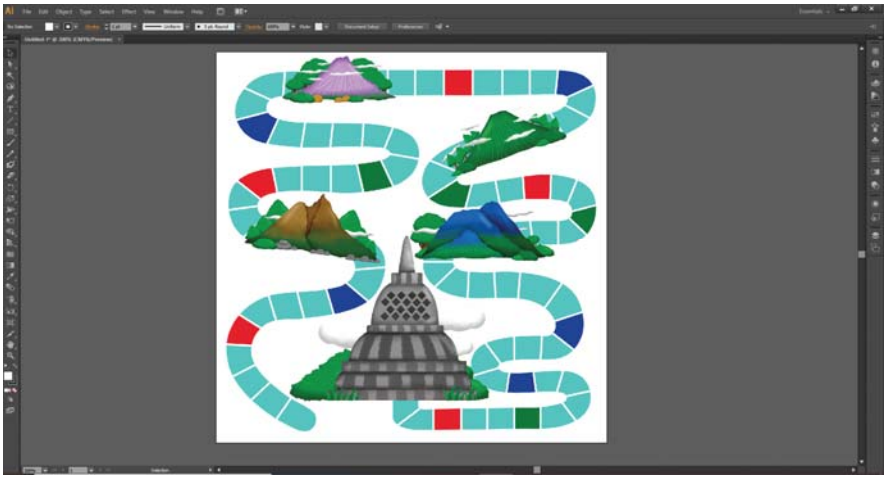
Gambar IV.5. Tahapan pewarnaan (3)
Sumber: Dokumen Pribadi (2019)

- *Layouting*

  Setelah semua objek ilustrasi selesai diwarnai, maka tahapan selanjutnya adalah proses *layouting*. Sebuah proses dimana mengatur tata letak objek-objek maupun teks untuk menghasilkan desain yang diinginkan. *Software* Adobe Illustrator CS6 digunakan untuk mengatur tata letak setiap objek dan teks. Adobe Illustrator CS6 dipilih karena menghasilkan resolusi gambar yang tinggi dan mudah digunakan jika ada penyuntingan lainnya saat tahapan *layouting*. Berikut adalah proses dari *layouting* media utama:

  - *Board Game*

    Board game dibuat sesuai sketsa yang telah dibuat. Sketsa dimasukkan ke dalam Adobe Illustrator kemudian di *tracing* menggunakan *pen tool* dan diberi warna sesuai keinginan.



Gambar IV.6. *Layouting*
Sumber: Dokumen Pribadi (2019)

Pada *board game* ini sudah disiapkan 73 petak. Dan beberapa petak diantaranya memiliki kejutan untuk para pemain. Petak tersebut sudah diberi warna yang berbeda untuk membedakan apa yang akan didapatkan oleh para pemain sekaligus menjadi perbedaan dengan petak biasa.

Gambar IV.7. Hasil akhir *board game*
Sumber: Dokumen Pribadi (2019)

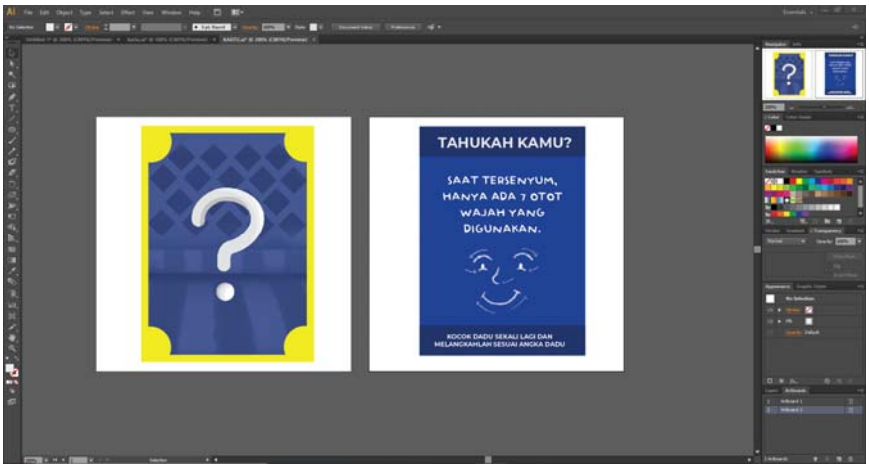
Ukuran : 42 cm x 42 cm

Material : Kayu

Teknis Produksi : Cetak Stiker

- Kartu

Dalam perancangan *board game* ini, ada 3 jenis kartu yang digunakan. Yaitu, kartu tantangan, kartu hukuman, dan kartu kekuatan. Masing-masing kartu memiliki warna yang berbeda. Kartu dibuat berbentuk *portrait*. Terdapat elemen ilustrasi dan teks sederhana.



Gambar IV.8. Hasil akhir kartu
Sumber: Dokumen Pribadi (2019)

Gambar IV.9. Kartu Tantangan
Sumber: Dokumen Pribadi (2019)

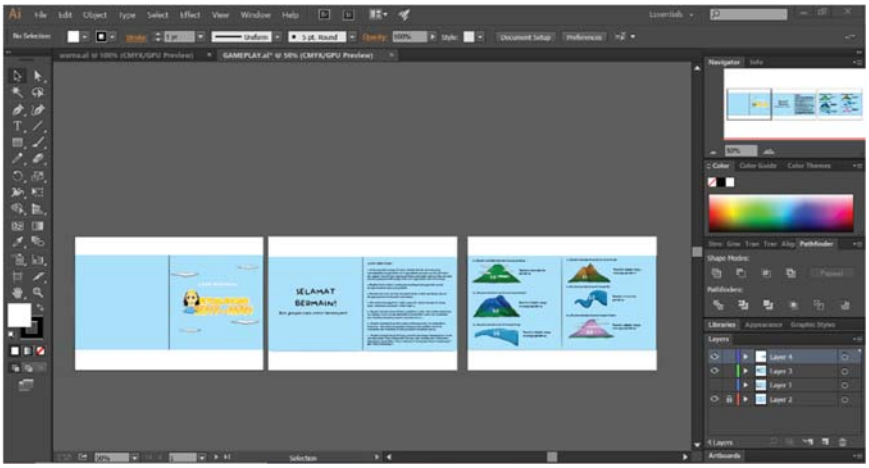
Gambar IV.10. Kartu Hukuman
Sumber: Dokumen Pribadi (2019)

Gambar IV.11. Kartu Kekuatan
Sumber: Dokumen Pribadi (2019)

Ukuran	: 6,5 cm x 9 cm
Material	: Artpaper 210 gr
Teknis Produksi	: Cetak *Offset*

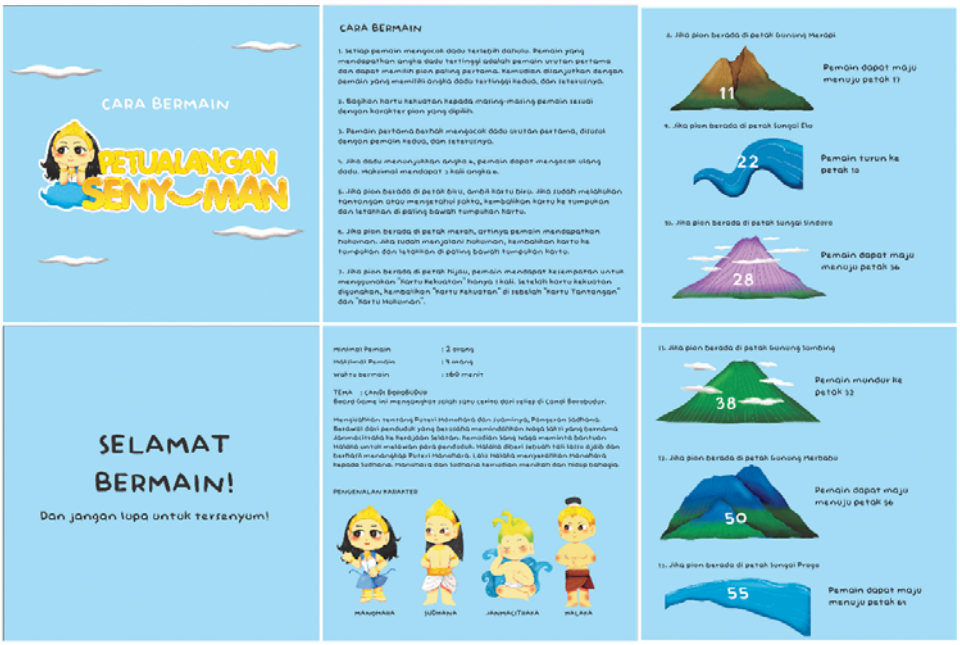
- *Gameplay*

  Gameplay merupakan sebuah media yang membantu pemain agar dapat memahami permainan. *Gameplay* berisi cara memainkan *board game* Petualangan Senyuman juga menjelaskan komponen-komponen yang ada pada *board game*.



Gambar IV.12. *Gameplay*
Sumber: Dokumen Pribadi (2019)

Gameplay dibuat berbentuk persegi dan dibuka seperti buku. *Gameplay* disertai ilustrasi dan teks untuk memberi petunjuk kepada pemain saat akan bermain *board game*.



Gambar IV.13. Konten *Gameplay*
Sumber: Dokumen Pribadi (2019)

Gambar IV.14. Hasil akhir g*ameplay*
Sumber: Dokumen Pribadi (2019)

Ukuran	: 15 cm x 15 cm
Material	: Artpaper 150 gr
Teknis Produksi	: Cetak *Offset*

- Pion

  Bidak atau pion akan digunakan pemain ketika memainkan *board game*. Pion dibuat dari bahan akrilik agar dapat berdiri dengan kokoh dan kuat. Ada 4 buah pion yang digunakan dalam *board game*, yaitu Manohara, Sudhana, Janmacitraka, dan Halaka. Masing-masing pion memiliki kekuatan dan kelemahannya sendiri. Ilustrasi pion dibuat menyerupai relief yang ada di Candi Borobudur.

Gambar IV.15. Pion
Sumber: Dokumen Pribadi (2019)

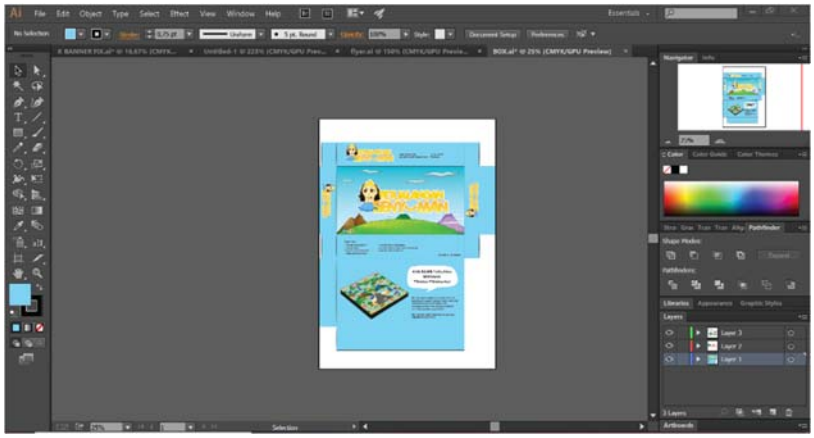
Ukuran : Tinggi 6 cm

Material : Akrilik 0,5 cm

Teknis Produksi : Cetak *Offset*

- *Box*

  Packaging dari *board game* Petualangan Senyuman dibuat dalam bentuk persegi panjang agar bisa memuat seluruh konten yang ada di dalam permainan. Warna biru mendominasi *box* dan warna-warna cerah juga dimasukkan untuk menambah suasana.



Gambar IV.16. Proses pembuatan *box*
Sumber: Dokumen Pribadi (2019)

Desain bagian depan *box* memuat logo Petualangan Senyuman dengan *background* cerah berwarna biru seperti suasana di pagi hari. Di sisi bagian kanan terdapat spesifikasi dari *board game* yang berisi tentang jumlah pemain serta isi yang ada di dalam *box*. Pada sisi bawah box, terdapat preview dari *board game* yang bias dilihat oleh khalayak sasaran. Terdapat juga logo *mandatory* sebagai lembaga yang mendukung pembuatan perancangan *board game* ini.

Gambar IV.17. Hasil akhir *box*
Sumber: Dokumen Pribadi (2019)

Ukuran	: 43 cm x 24 cm
Material	: Duplex
Teknis Produksi	: Cetak *Offset*

- Finalisasi

  Setelah *board game*, pion, *gameplay*, dan kartu sudah selesai diproduksi, langkah terakhir adalah tahapan finalisasi. Pion, kartu, dadu, dan *gameplay* dimasukkan ke dalam kotak *board game* yang sudah disediakan. *Board game* yang sudah diisi oleh komponen-komponen pendukung dilipat menjadi 2 bagian lalu dimasukkan ke dalam *box* yang telah disediakan sebelumnya. Selain lebih terlihat rapih, *box* juga berfungsi untuk meminimalisir kerusakan pada *board game*.

Gambar IV.18. Hasil akhir *board game*
Sumber: Dokumen Pribadi (2019)

IV.2. Media Pendukung

Peranan penting dipegang juga oleh media pendukung. Media pendukung membantu mempromosikan media utama juga menginformasikan tentang media utama. Berikut adalah media pendukung dalam perancangan kampanye:

- Poster

  Poster yang dibuat adalah untuk menunjukkan *attention* dan *interest* agar tepat mengenai sasaran khalayak. Poster juag berisi informasi tentang kampanye yang sedang dilakukan. Desain di dalam poster *attention* berisi karakter utama, yaitu Manohara yang sedang bersedih. Terdapat karakter yang bernama Sudhana dengan balon kata "Jangan Cemberut, Dong!". Poster ini bertujuan untuk menarik perhatian khalayak sasaran. Kemudian untuk poster *interest*, terdapat sebuah wajah dengan bibir melengkung menggambarkan senyuman dengan sebuah tulisan yang berisi "Satu Senyuman Memiliki Banyak Manfaat, Loh!" yang menarik minat khalayak sasaran untuk mencari tahu lebih lanjut tentang maksud dari poster-poster tersebut. Di bagian bawah poster terdapat logo *mandatory* dan sebuah akun instagram yang dapat mengajak khalayak sasaran untuk mencari tahu lebih lanjut tentang maksud dari poster tersebut.

Gambar IV.19. Poster *attention*
Sumber: Dokumen Pribadi (2019)

Gambar IV.20. Poster *interest*
Sumber: Dokumen Pribadi (2019)

Ukuran	: 297 mm x 420 mm
Material	: Artpaper 260 gr
Teknis Produksi	: Cetak *Offset*

- *X-Banner*

  X-banner berfungsi untuk memberi informasi mengenai *event* terkait dan informasi tentang media utama telah dirilisnya Petualangan Senyuman pada tanggal dan waktu yang sudah ditentukan. Warna oranye dipilih karena tidak terlalu mencolok. Terdapat logo dari kampanye "Yuk Senyum" dan logo *mandatory* di sudut kanan atas. Terdapat juga logo dari *board game* "Petualangan Senyuman" yang akan dirilis bersamaan dengan *event.* Latar belakang yang digunakan merupakan salah satu *icon* dari *board game*. Terdapat juga salah satu karakter *board game* yang mengajak khalayak sasaran utnuk mengikuti *event* tersebut.

Gambar IV.21. *X-Banner*
Sumber: Dokumen Pribadi (2019)

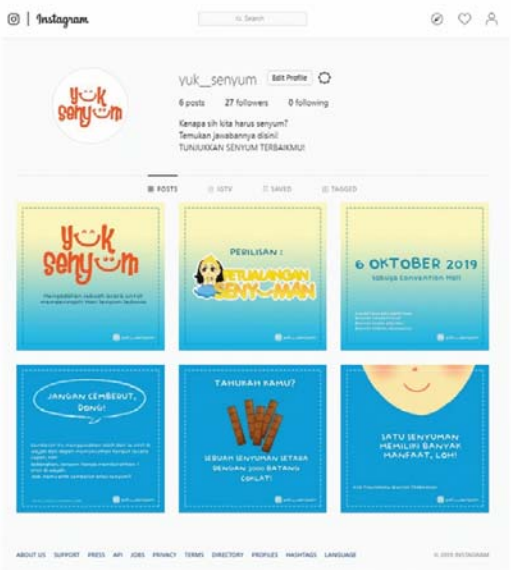
Ukuran : 60 cm x 160 cm

Material : Luster

Teknis Produksi : Cetak *Offset*

- Konten Media Sosial

  Menginformasikan tentang penyelenggaraan kampanye dan *event* terkait. Sosial media digunakan agar sasaran khalayak dapat mendapat mengetahui informasi tentang *event* secara *online*. Selain pemberitahuan tentang *event* yang akan diselenggarakan, konten media sosial juga memuat fakta-fakta tentang senyuman dengan ilustrasi yang sesuai dengan fakta yang dibagikan. Desain yang dibuat dalam konten media sosial cukup sederhana ditambahkan dengan ilustrasi agar sasaran khalayak tidak merasa bosan ketika membacanya.



Gambar IV.22. Konten Media Sosial
Sumber: Dokumen Pribadi (2019)

Ukuran : 2000px x 2000px

Material : Digital

Teknis Produksi : -

- Mug

  Digunakan untuk tempat air yang bisa digunakan berkali-kali di rumah. Desain mug yang digunakan sebagai media pendukung ini berisikan karakter-karakter yang ada di dalam *board game* dengan menambahkan *background* yang sesuai dengan karakter yang dibuat.

Gambar IV.23. Mug
Sumber: Dokumen Pribadi (2019)

Ukuran	: 85 mm x 76 mm
Material	: Kaca
Teknis Produksi	: Cetak *Offset*

- *Tumbler*

  Dapat digunakan untuk membawa minum ke sekolah atau keluar rumah sembari menjaga lingkungan agar tidak membuang banyak sampah. *Tumbler* terbuat dari bahan plastik yang tebal untuk mengindari dari kebocoran. Terdapat karakter Manohara serta gunung dan awan yang menjadi desain dari *tumbler* tersebut agar *tumbler* terlihat lebih menarik.

Gambar IV.24. *Tumbler*
Sumber: Dokumen Pribadi (2019)

Ukuran : 460ml
Material : Plastik
Teknis Produksi : Cetak *Offset*

- Kipas

  Kipas digunakan sebagai media penunjang promosi kampanye budaya senyum. Dapat mengajak agar masyarakat tersenyum. Pada kipas, terdapat sebuah wajah dengan bibir yang tersenyum. Sasaran khalayak dapat menempatkan kipas pada wajahnya dan akan terlihat seperti tersenyum saat menempatkan kipas tersebut.

Gambar IV.25. Kipas Transparan
Sumber: Dokumen Pribadi (2019)

Ukuran	: 15 cm x 15 cm
Material	: PVC transparan
Teknis Produksi	: Cetak *Offset*

- Gantungan Kunci

  Gantungan kunci digunakan sebagai *merchandise* pada *event*. Gantungan kunci dibuat dengan menggunakan karakter-karakter yang ada di dalam *board game*.

Gambar IV.26. Gantungan Kunci
Sumber: Dokumen Pribadi (2019)

Ukuran : Tinggi 5 cm

Material : Akrilik 0,3 cm

Teknis Produksi : Cetak *Offset*

- Stiker

  Stiker berukuran 6 cm x 6 cm, tidak terlalu besar namun masih bisa terlihat ketika ditempel. Menggunakan bahan *vinyl*. Desain stiker menggunakan 4 karakter yang ada di dalam *board game.*

Gambar IV.27. Stiker
Sumber: Dokumen Pribadi (2019)

Ukuran : Tinggi 6 cm

Material : Vinyl Sticker

Teknis Produksi : Cetak *Offset*

- *Flyer*

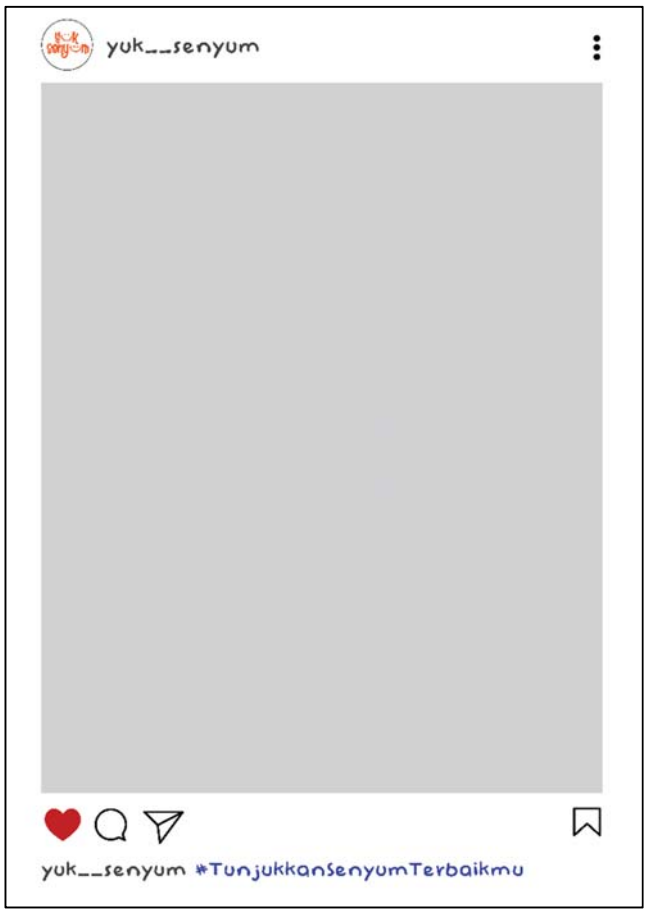
  Digunakan untuk menyebarkan informasi tentang *event* kepada public dengan singkat dan jelas. *Flyer* berisi informasi mengenai *event* yang akan segera diselenggarakan. Terdapat logo kampanye, logo *mandatory*, dan logo *board game*. Lalu ditambahkan dengan ilustrasi dari *icon* yang ada di dalam *board game*. Informasi yang terdapat pada *flyer* dibuat dengan jelas dan singkat.

Gambar IV.28. *Flyer*
Sumber: Dokumen Pribadi (2019)

Ukuran	: 7 cm x 18 cm
Material	: Art paper 150gr
Teknis Produksi	: Cetak *Offset*

- Instagram *Photobooth*

  Digunakan sebagai *photobooth* untuk sasaran khalayak dengan tema *layout* instagram. Dibuat selayaknya instagram yang memuat nama akun, *icon* berupa *love, comment,* dan *share, hashtag,* dan *caption* di dalamnya.

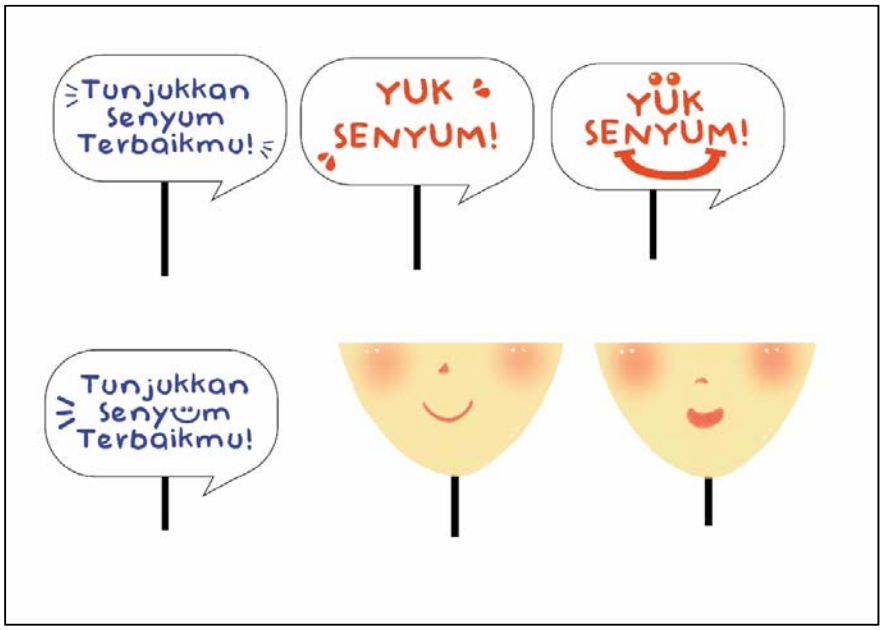


Gambar IV.29. Instagram *Photobooth*
Sumber: Dokumen Pribadi (2019)

Ukuran	: 42cm x 59,4 cm
Material	: Art paper 210gr
Teknis Produksi	: Cetak *Offset*

- *Photobooth Property*

  Digunakan sebagai tambahan aksesoris yang berbentuk balon kata yang berisi “Tunjukkan Senyum Terbaikmu” dan “Yuk Senyum!”. Terdapat ilustrasi wajah dengan bibir tersenyum. Khalayak sasaran dapat memilih *property* mana yang akan digunakan untuk tambahan ketika mengambil gambar diri.



Gambar IV.30. *Property Photobooth*
Sumber: Dokumen Pribadi (2019)

Ukuran	: Lebar 8 cm – 13 cm
Material	: Art paper 210gr
Teknis Produksi	: Cetak *Offset*