BAB IV MEDIA DAN TEKNIS PRODUKSI

IV.I Proses Pembuatan *Boardgame*

Dalam proses perancangan *boardgame* diperlukan beberapa tahapan untuk membuatnya, tahapan pertama diperlukan referensi-referensi baik bentuk, ilustrasi, warna maupun bahan. Boardgame tersebut dibuat dengan bahan papan atau kayu pinus dengan teknik cetak *decoupage*.

Gambar IV.1 *Mock up boardgame*
Sumber: Dokumen Pribadi

Ukuran : 20cm x 20cm

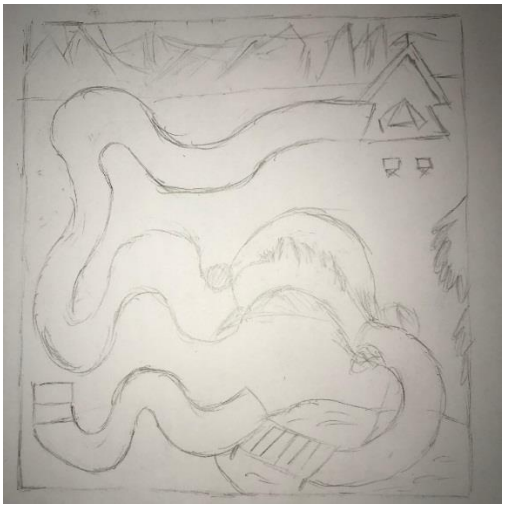
Material : Kayu Pinus

Teknis : Cetak *decoupage*

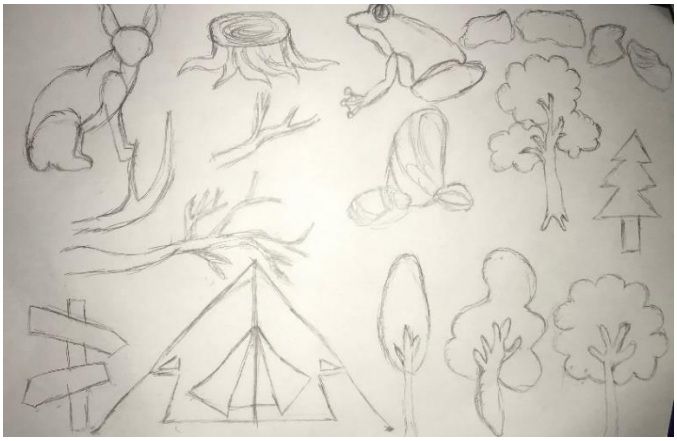
Menurut Adsila (2016) *Decoupage* adalah cara atau seni menempelkan kertas yang telah bervisual atau telah bergambar pada bidang keras maupun lunak seperti kayu, papan, besi, kaleng dan plastik dengan menggunakan alat juga perekat khusus dan kemudian dipernis sebagai *step* akhirnya.

1. Sketsa

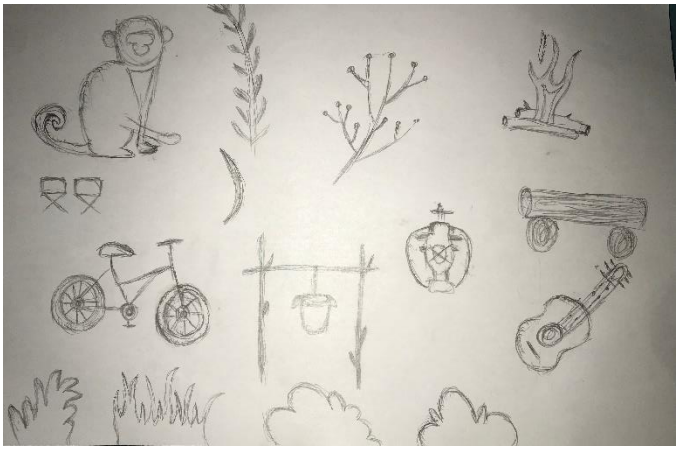
   Tahap pertama yang dilakukan adalah sketsa, sketasa terbagi menjadi dua yaitu sketsa latar, dan sketsa objek- pada *boardgame*. Sketsa dibuat dengan menggunakan pensil agar lebih mudah jika terjadi kesalahan pada saat proses pembuatan. objek ilustrasi yang akan dimasukin menjadi bagian



Gambar IV.1 Sketsa latar
Sumber: Dokumen Pribadi



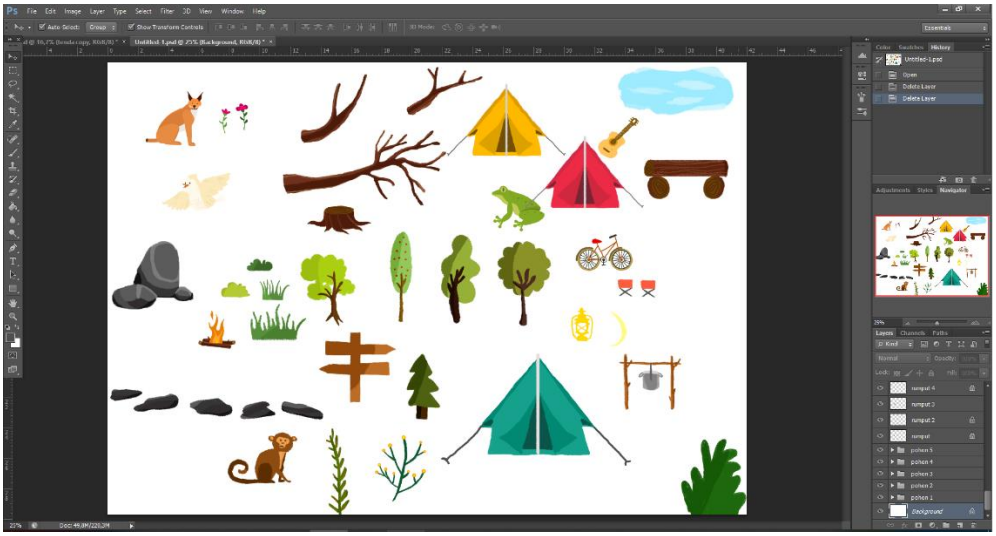
Gambar IV.1 Sketsa Aset 1
Sumber: Dokumen Pribadi



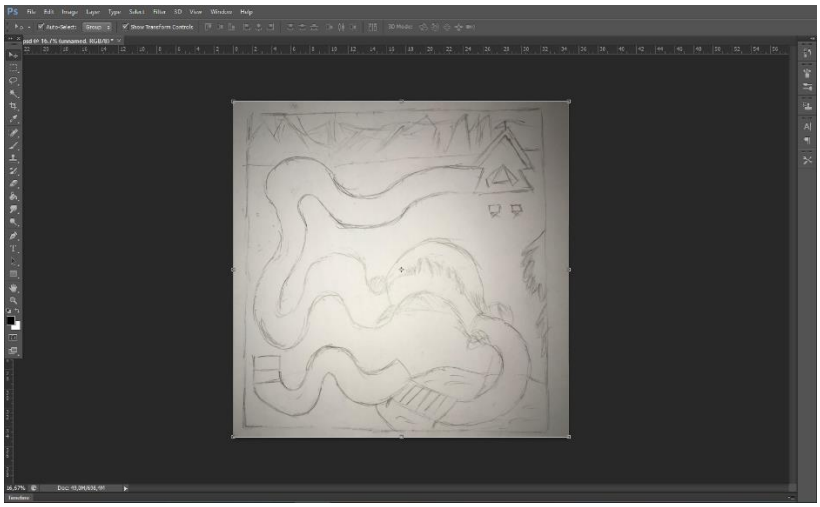
Gambar IV.1 Sketsa Aset 2
Sumber: Dokumen Pribadi

2. Digital

Setelah pembuatan sketsa tahap selanjutnya adalah pewarnaan digital. Pewarnaan digital dibuat dengan menggunakan software photoshop dan menggunakan brush agar lebih terlihat seperti ilustrasi pada anak-anak.



Gambar IV.1 Digital Aset
Sumber: Dokumen Pribadi

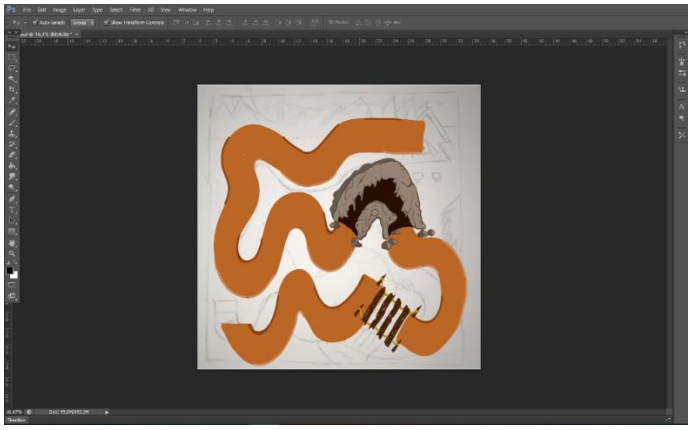


Gambar IV.1 Digital Latar
Sumber: Dokumen Pribadi

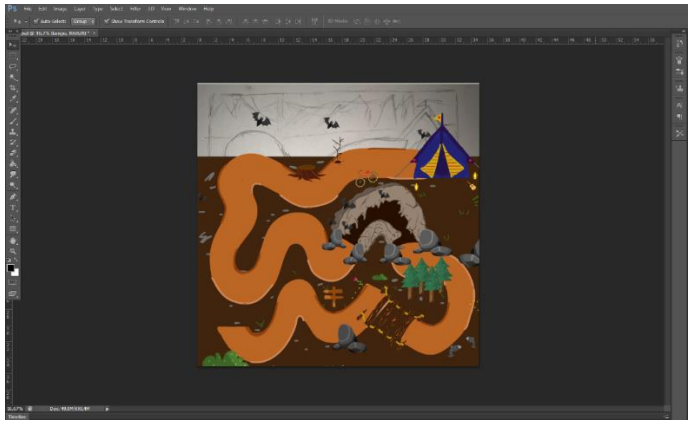
3. Tata letak

Setelah tahap sketsa dan digital yaitu tahap tata letak, dimana objek objek yang telah dibuat menjadi digital dan diberi warna lalu disusun atau di

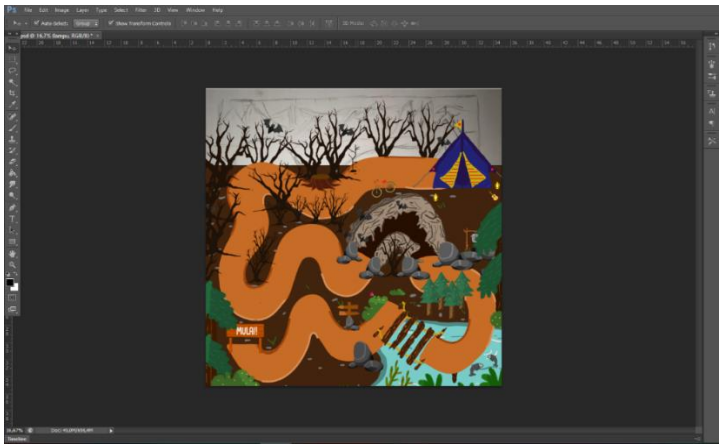
padukan dengan komposisi tata letak serta diberi efek agar menyatu dengan latar dan selanjutnya dala tahap akhir yaitu dicetak.



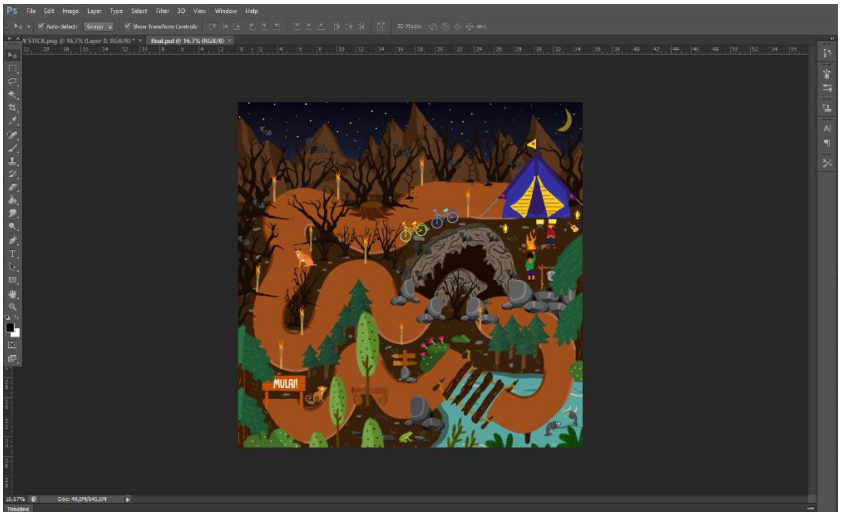
Gambar IV.1 Tata letak Latar
Sumber: Dokumen Pribadi



Gambar IV.1 Tata Letak Latar dan Aset
Sumber: Dokumen Pribadi



Gambar IV.1 Tata Letak *Finishing*
Sumber: Dokumen Pribadi



Gambar IV.1 *Finishing* latar dan Aset
Sumber: Dokumen Pribadi

Gambar IV.1 *Finishing*
Sumber: Dokumen Pribadi

IV.2 MEDIA PENDUKUNG

Media pendukung dan *merchandise* yang digunakan pada perancangan *boardgame* ini adalah, *x-banner*, *poster*, *flyer*, *totebag*, *pin*, gantungan kunci, *glowstick*, *sticker*, lampu tidur dan *speaker*.

1. X-Banner

Gambar IV.2 X-*banner*
Sumber: Dokumen Pribadi

Ukuran : 60 x 160 cm

Bahan : *Leather*

Teknis : *Digital Printing*

Media x-*banner* akan digunakan pada saat acara perilisan media *boardgame* tersebut. Media x-*banner* ini berisi tentang informasi *boardgame* yang akan dirilis, serta *merchandise* dan media pendukung apa-apa saja yang ada di dalamnya. Ukuran dari x-*banner* yaitu 160 cm x 60 cm mengikuti ukuran standar yang ada dan pemilihan teknis digital printing karena harganya pun relatif murah juga waktunya yang cepat.

2. Poster

Gambar IV.2 Poster
Sumber: Dokumen Pribadi

Ukuran : A3 (29,7 cm x 42 cm)

Bahan : *Art Paper* 250gr

Teknis : Cetak *offset*

Media poster ini berisi tentang informasi adanya *boardgame* yang dirilis, dan media poster ini akan sangat efektif ketika ditempelkan di dinding-dinding tempat umum sesuai dengan target khalayaknya. Penggunaan bahan pada poster ini karena mudah dijumpai dan harga yang relatif murah serta pemilihan teknis cetak *offset* karena waktu dalam pengerjaannya pun cukup efisien.

3. *Flyer*

Gambar IV.2 Flyer
Sumber: Dokumen Pribadi

Ukuran : A5

Bahan : *Art Paper* 150gr

Teknis : Cetak *offset*

Media *flyer* ini memiliki fungsi yang sama seperti poster, media ini akan sangat efektif ketika dibagakan tempat umum sesuai dengan target khalayaknya seperti mall, taman bermain, toko buku, toko mainan bahkan sekolahan. Bedanya media ini penyebarannya lebih luas dan memiliki ukuran yang jauh lebih kecil serta bahan yang digunakan lebih tipis. pemilihan teknis cetak *offset* karena waktu dalam pengerjaannya pun cukup efisien dan harganya pun relatif murah.

4. *T-Shirt*

Gambar IV.2 *T-Shirt*
Sumber: Dokumen Pribadi

Ukuran : Xs

Bahan : *Cotton combad 30s*

Teknis : Sablon DTG *glow in the dark*

Media t-shirt atau kaos ini merupakan sebuah marchandise yang bertujuan untuk mensugestikan anak agar berani didalam kegelapan, karena sablon yang digunakan adalah sablon DTG *glow in the dark* yang akan menyala otomatis dalam suasana gelap. Pemilihan t-shirt karena t-shirt sering digunakan oleh anak-anak untuk bermain bahkan tidur. Pemilihan bahan

cotton combad 30s karena bahan tersebut tidak terlalu tipis dan tidak terlalu tebal sehingga bahan tidak mudah rusak dan menyerap keringat. Teknis sablon DTG dipilih karena proses pengerjaan yang lumayan cepat sehingga waktu lebih efisien.

5. *Glow stick*

Gambar IV.2 *Glow Stick*
Sumber: Dokumen Pribadi

Ukuran : 20 cm

Bahan : *Tube* plastik dan *fosfor*

Teknis : DIY (*do it yourself*)

Media *glowstick* ini adalah media yang dikhususkan untuk target khalayak (anak-anak) dan bisa merangkainya menjadi gelang, kacamata, bersama orangtua dirumah. Teknis yang digunakan adalah DIY (*do it your self*) dengan cara mematahkan cairan yang ada didalam *tube* plastik tersebut. Bahan fosfor yang merupakan bahan utama *glow stick* mengandung unsur penyerapan cahaya, maka pada saat suasana gelap *glow stick* ini akan menyala dengan sendirinya dengan warna yang beragam seperti merah,

hijau, biru, kuning. Lalu diikat dengan *sticker* berbahan *vinyl* yang berupa identitas dari media persuasi tersebut.

6. *Goodiebag*

Ukuran : 30 cm x 40 cm

Bahan : Kanvas

Teknis : *Print* DTG

Gambar IV.2 *Goodie bag*
Sumber: Dokumen Pribadi

Bahan yang digunakan adalah kanvas, pemilihan bahan tersebut dikarenakan bahan cukup tebal sehingga tas tidak akan mudah rusak. Dan pemilihan *goodiebag* ini untuk membawa peralatan permainan, sehingga lebih efisien dan tidak memakan tempat banyak ketika *boardgame* akan dibawa kemana-mana. Juga pemilihan print DTG karena hasil *print* DTG memiliki warna yang solid dan lebih keluar dan harga yang relatif murah dan waktu lebih efisien.

7. Bantal

Gambar IV.2 Bantal
Sumber: Dokumen Pribadi

Ukuran : 40 cm x 40 cm

Bahan : Dakron

Teknis : *Print* DTG

Media bantal dipilih dengan bahan dakron didalamnya membuat target khalayak akan merasa nyaman, dan aman ketika menggunakannya karena bahan dakron memiliki tekstur yang sangat empuk dan tidak keras. Teknis *print* DTG pada sarung bantal yang dipilih karena hasil *print* DTG memiliki warna yang solid dan lebih keluar juga tidak memakan waktu produksi yang lama sehingga waktu lebih efisien dan harga yang relatif tidak terlalu mahal.

8. Pin

Gambar IV.2 Pin
Sumber: Dokumen Pribadi

Ukuran : Diameter 4 cm

Bahan : Plastik dan *art paper laminasi doff*

Teknis : *Print laser* dan press

Media pin digunakan untuk kebutuhan *marchandise* dan diberikan kepada target khalayak. Pin ini bisa ditempelkan di baju, topi, tas, ataupun jaket terutama pada anak-anak. Pin ini diproduksi dengan teknis *digital printing* kemudian dilaminasi dan di press. Pemilihan teknis *print laser* karena waktu prosesnya yang cepat, dan pemilihan *art paper* serta laminasi *doff* karena dengan laminasi pin akan terlihat lebih rapih serta lebih awet karena bahan dilapisi laminasi sehingga tidak mudah rusak.

9. Gantungan Kunci

Gambar IV.2 gantungan kunci
Sumber: Dokumen Pribadi

Ukuran : 7 cm x 3 cm

Bahan : *Acrylic*

Teknis : *cutting laser* dan *press*

Media gantungan kunci digunakan untuk kebutuhan *marchandise* dan diberikan kepada target khalayak. Gantungan ini bisa ditempelkan ditas, ataupun tempat pensil terutama pada anak-anak. Gantungan kunci ini diproduksi dengan *cutting laser* menggunakan bahan *acrylic* kemudian di *press*. Pemilihan *cutting laser* agar media tersebut terlihat lebih rapih dan pemilihan bahan *acrylic* agar media tersebut awet dan tidak mudah rusak

10. Lampu Senter

Gambar IV.2 Lampu senter
Sumber: Dokumen Pribadi

Ukuran : 7 cm x diameter 3 cm

Bahan : Termoplastik

Teknis : Cetak Polistirena

Media senter digunakan untuk kebutuhan dari anak yang takut akan kegelapan, media ini membantu seorang anak untuk mengurangi rasa takutnya ketika berada di ruangan atau suasana yang minim cahaya. Teknis yang digunakan pada pembuatan senter ini adalah cetak polistirena dengan bahan plastik yang kemudian dicairkan dengan pemanasan dan kemudian diinjeksi ke dalam cetakan. Pemilihan prdouksi tersebut karena memiliki kecepatan cetak yang tinggi. Setelah itu diikat dengan *sticker* berbahan *vinyl* yang berupa identitas dari media persuasi tersebut.

11. Tutup Lampu Tidur

Gambar IV.2 Lampu tidur
Sumber: Dokumen Pribadi

Ukuran : 11 cm x 11 cm x 15 cm

Bahan : *Acrylic*, Fiber, *Sticker*

Teknis : *Digital Printing*

Media Lampu tidur digunakan untuk kebutuhan dari anak yang takut akan kegelapan, media ini membantu seorang anak untuk mengurangi rasa takutnya ketika berada di kamar yang minim cahaya atau saat malam hari. Teknis yang digunakan adalah mencetak *sticker transparant* dengan teknis *digital printing* lalu ditempelkan pada sisi setiap *acrylic.* Pemilihan teknis tersebut karena memakan waktu yang lebih cepat dan bahan yang digunakan mudah ditemukan sehingga waktu yang digunakan lebih efisien.

12. *Sticker glow in the dark*

Gambar IV.2 Sticker Glow in the dark
Sumber: Dokumen Pribadi

Ukuran : 3 cm x cm

Bahan : Plastik Fosfor

Teknis : *Cutting*

Media *Sticker glow in the dark* ini bertujuan untuk diberikan sebagai *merchandise* terutama anak-anak, media ini untuk mendekorasi suatu ruangan (kamar), karena media ini akan nyala dengan sendirinya saat lampu mati atau gelap. Sehingga anak yang menderita *nyctophobia* akan merasa aman dan senang karena didalam kegelapan pun masih ada cahaya warna-

warni yang muncul dari media tersebut. *Sticker glow in the dark* ini memiliki beberapa macam bentuk seperti huruf alfabet dimulai dari huruf A sampai dengan Z, lalu bentuk bintang dengan warna hijau, pink dan biru. Teknis yang digunakan adalah *cutting*, karena teknis tersebut memiliki proses yang sangat cepat dan dalam sekali produksi bisa langsung menghasilkan banyak sehingga waktu yang digunakan lebih efisien dan harganya yang relatif murah.

13. *Speaker*

Gambar IV.2 *Speaker*
Sumber: Dokumen Pribadi

Ukuran : 10 cm x 5 cm

Bahan : Konus (plastik)

Teknis : Cetak resin

Media *speaker* ini bertujuan untuk memberi ketenangan pada anak saat berada di suasana atau ruangan yang gelap. Dengan adanya musik yang dimainkan, seorang anak akan merasa lebih tenang terutama malam hari dan akan lebih cepat untuk tidur. Pemilihan teknis cetak resin, karena pencetakan tersebut bisa disesuiakan dengan bentuk atau hasil jadi yang diinginkan. Setelah tercetak bahan, lalu ditempel *sticker* sebagai identitas visual

14. *Notebook*

Gambar IV.2 *Notebook*
Sumber: Dokumen Pribadi

Ukuran : A5

Bahan : *Art paper 150 gr* dan *book paper* 52 gsm

Teknis : *Cetak offset*

Media *note* ini bertujuan untuk kebutuhan catat-mencatat segala sesuatu atau perkembangan anak yang akan diterapi melalui media *boardgame*. Media ini menggunakan cetak *offset* dengan bahan *art paper* 150 gr dan *bookpaper* 52 gsm lalu dijilid *softcover*. Pemilihan teknis cetak offset karena teknis tersebut memiliki waktu yang cepat sehingga waktu yang digunakan lebih efisien, lalu bahan *art paper* 150 gr digunakan untuk cover depan dan belakang lalu dilaminasi *doff* agar tidak mudah rusak dan isinya mengunakan *bookpaper* 52gsm karena bahan yang digunakan tipis sehingga berat dari *notebook* tersebut lebih enteng.

15. *Packaging*

Gambar IV.2 *Packaging*
Sumber: Dokumen Pribadi

Ukuran : 37 cm x 19,5 cm

Bahan : Duplex 2mm dan *art paper* 150 gr

Teknis : Cetak *offset*

Media *packaging* ini bertujuan untuk membungkus dari media utama, yaitu *boardgame*. Media ini berisi informasi-informasi dasar tentang isi didalam *boardgame* tersebut. Pemilihan cetak *offset* dikarenakan warna yang ditonjolkan lebih hidup dan dilaminasi *doff* agar bahan *art paper* tersebut saat akan dibentuk pada duplex tidak mudah rusak serta waktu produksi yang diperlukan tidak memakan waktu lama. Pemilihan bahan duplex 2 mm karena, sesuai dengan kebutuhan yaitu untuk pembuatan *packaging* dan bahan tersebut tidak terlalu tebal juga tidak terlalu tipis serta bahan tersebut ringan.