BAB IV. MEDIA DAN TEKNIS PRODUKSI

IV.1. Konsep Desain

Konsep desain untuk *boardgame* Belat-Belit Pescatarian ini dimulai dari memikirkan strategi perancangan terlebih dahulu supaya bisa menentukan khalayak sasaran yang tepat dan informasi yang akan disampaikan bisa diterima masyarakat dengan mudah dan mengena dihati masyarakat. Mencoba banyak bermain *boardgame* di tempat khusus bermain *boardgame* di Kota Bandung yang dinamakan Shuffle . id yang berada di jalan Sidomukti No.99B di Kota Bandung, membawa seorang teman yang belum pernah bermain *boardgame* selain monopoli dan ular tangga supaya bisa menjadi ukuran sebagai khalayak umum yang belum pernah bermain *boardgame*. Setelah banyak bermain *boardgame* yang bisa menunjang konsep desain, mulai membuat *Game Design Document* untuk membantu mempermudah menentukan khalayak sasaran untuk *boardgame* tersebut nantinya. Setelah menentukan jenis permainan yang cocok, meminta saran dan masukkan dari lembaga yang membantu memberi konsep desain, yaitu Manikmaya Games.

Setelah mendapatkan permainan yang tepat untuk khalayak sasaran yang dituju, membuat sebuah alur cerita terlebih dahulu supaya tahu tujuan akhir dari *boardgame* yang akan dibuat akan menuju kemana. Dan mencoba untuk *test play* ke beberapa teman untuk bermain bersama dan menonton di Youtube untuk melihat cara bermain. Setelah semua dirasa benar dan baik. Mulai mengembangkan gagasan dari *Game Design Document* yang di buat.

IV.2. Konsep Media

Setelah melalui tahapan rancangan, media yang akan dibuat dipikirkan dari banyak segi, seperti ilustrasi, bentuk, sampai media pendukung. Sampai akhirnya perancangan informasi ini bisa melalui media *boardgame* yang dinamakan Belat-Belit dengan sub judul Pescatarian. Permainan ini bertujuan untuk mengasah strategi khalayak sasaran dengan cara pemain harus bisa mengambil semua objek yang ada di dalam kartu yang dibagikan dan ketika pemain sudah habis dengan semua objek yang diambil dan selalu bisa kembali ke rumah sampai kartu terakhir

adalah pemenangnya. Permainan berlangsung sekitar 20 menit – 45 menit tergantung banyaknya kartu yang di bagikan, biasanya jika bermain dengan 4 pemain kartu dibagikan sampai habis dan masing-masing pemain mendapat 6 kartu acak. Berikut adalah proses pembuatan dan teknik produksi *boardgame*:

1. Sketsa

   Sebelum menjadikan konsep menjadi realita, dilakukan sketsa untuk menjadikan gagasan yang di bayangkan dan dipikirkan dapat terwujud.

   A. Ilustrasi

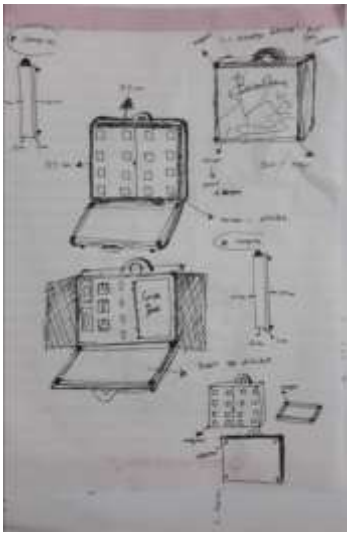
   Terdapat beberapa objek visual untuk *boardgame* Belat-Belit Pescatarian ini, sketsa ilustrasi untuk objek yang terdiri dari ilustrasi ikan, sayur, buah dan kacang lalu sketsa ilustrasi untuk bidak dan untuk kotak jalan.

Gambar 4.1. Gambar Ilustrasi

Sumber : Dokumen Pribadi (2019)

   B. *Boardgame*

   Sketsa *boardgame* yang diinginkan dan dipikirkan secara matang supaya bisa terwujud dengan sesuai desain dan sesuai yang kita harapkan.

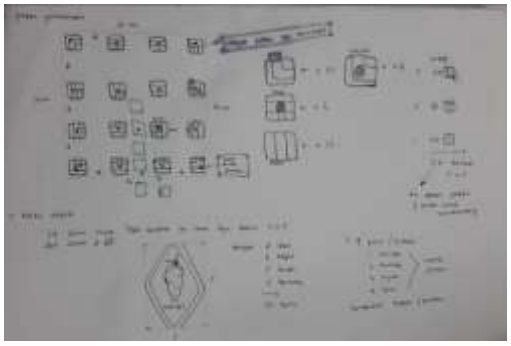


Gambar 4.2. Gambar Sketsa *Boardgame*

Sumber : Dokumen Pribadi (2019)

C. Kartu objek

Terdapat beberapa ide untuk kartu objek untuk direalisasikan dan sesuai dengan tema yang diinginkan.

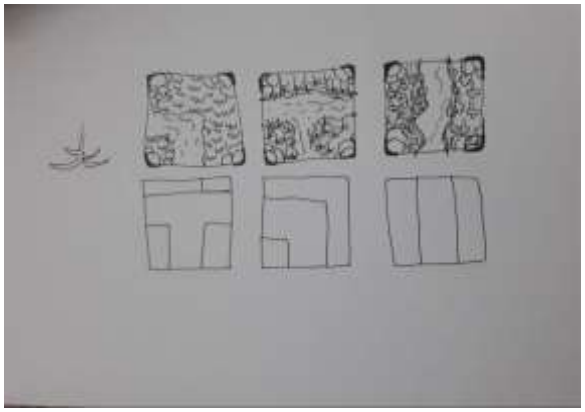


Gambar 4.3. Gambar Sketsa Kartu Objek

Sumber : Dokumen Pribadi (2019)

D. Kotak jalan

Terdapat beberapa ide untuk kotak jalan pada *boardgame* untuk direalisasikan dan sesuai dengan tema yang diinginkan.



Gambar 4.4. Gambar Sketsa Kotak Jalan

Sumber : Dokumen Pribadi (2019)

E. Bidak

Terdapat beberapa ide untuk bidak pada *boardgame* untuk direalisasikan dan sesuai dengan tema yang diinginkan.

Gambar 4.5. Gambar Sketsa Bidak

Sumber : Dokumen Pribadi (2019)

F. Judul/Logo *boardgame*

Sketsa dan studi tipografi untuk logo dalam *boardgame* Belat-Belit ini melalui proses yang tidak cepat karena harus menyesuaikan dengan tema

dan membuat *keyword* terlebih dahulu supaya sesuai dengan kebutuhan yang diinginkan.

Gambar 4.6. Gambar Sketsa Judul/Logo *Boardgame*

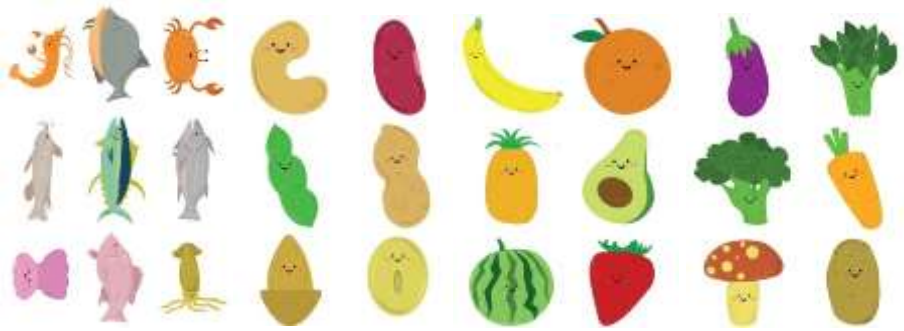
Sumber : Dokumen Pribadi (2019)

2. Pewarnaan Digital

   Proses pewarnaan digital menggunakan Adobe Illustrator CC 2017 untuk memberi warna dasar setelah itu melalui proses pendetailan, bayangan dan efek semi realis ditambahkan menggunakan pen tablet XP-Pen dengan software Paint Tool Sai.

   A. Ilustrasi

      Proses pewarnaan digital pada 24 objek ilustrasi untuk *boardgame*.

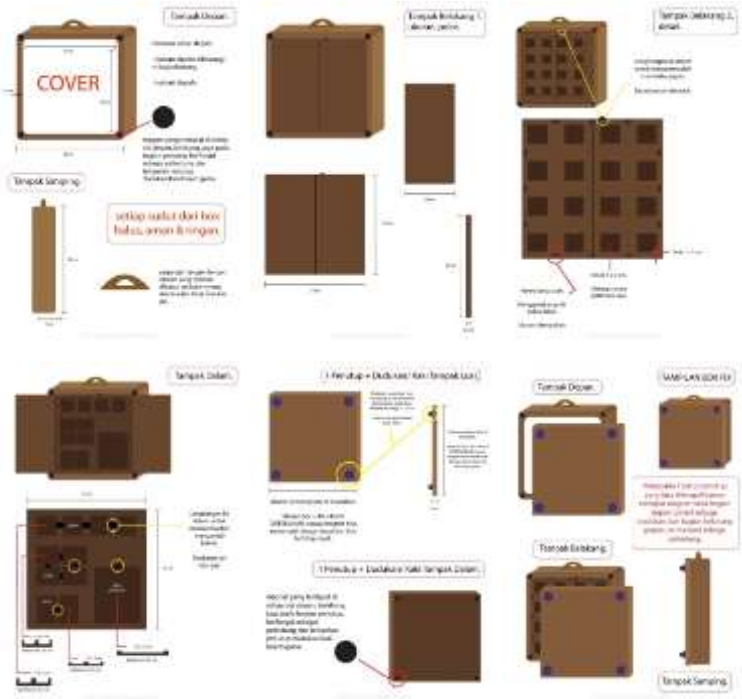


Gambar 4.7. Gambar Ilustrasi Pewarnaan Digital

Sumber : Dokumen Pribadi (2019)

B. *Boardgame*

Proses pewarnaan digital pada box untuk *boardgame* supaya lebih jelas untuk dijelaskan kepada tempat produksi dan bisa terealisasi sesuai dengan desain yang sudah dibuat.



Gambar 4.8. Gambar Pewarnaan Digital *Boardgame*

Sumber : Dokumen Pribadi (2019)

C. Kartu objek

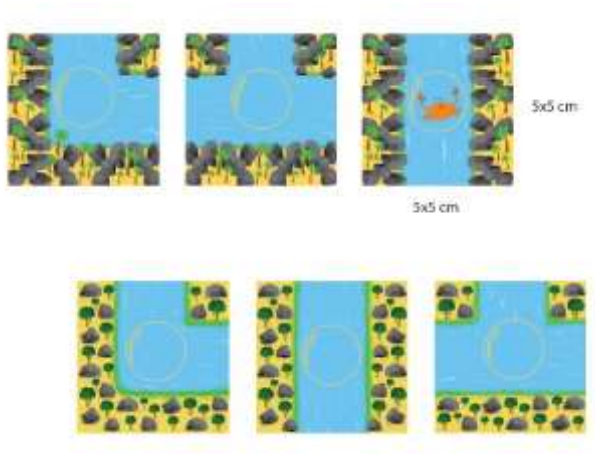
Proses pewarnaan digital pada kartu objek untuk *boardgame*. Terdapat beberapa warna dan bentuk untuk dijadikan referensi.

Gambar 4.9. Gambar Pewarnaan Digital Kartu Objek

Sumber : Dokumen Pribadi (2019)

D. Kotak jalan

Proses pewarnaan digital pada kotak jalan untuk *boardgame*. Terdapat beberapa tema dan suasana untuk dijadikan referensi.



Gambar 4.10. Gambar Pewarnaan Digital Kotak Jalan

Sumber : Dokumen Pribadi (2019)

E. Bidak

Proses pewarnaan digital pada objek untuk *boardgame*. Terdapat 4 objek yang berbeda, untuk mewakili 4 unsur yang ada dalam pescatarian yaitu, sayur, ikan, buah dan kacang.

Gambar 4.11. Gambar Pewarnaan Digital Bidak

Sumber : Dokumen Pribadi (2019)

F. Judul/Logo *boardgame*

Proses pewarnaan digital pada logo untuk *boardgame*. Terdapat beberapa warna dan bentuk untuk dijadikan referensi dan melalui proses asistensi.

Gambar 4.12. Gambar Pewarnaan Digital Judul/Logo *Boardgame*

Sumber : Dokumen Pribadi (2019)

IV.3. Konsep Perwujudan Material

Setelah melalui proses sketsa dan pewarnaan secara digital untuk mewujudkan media yang akan dibuat dilakukan proses produksi. Berikut proses produksi media:

1. Media Utama

   A. *Boardgame*

   Setelah melalui proses digital, desain box direalisasikan menjadi box yang terbuat dari kayu pinus karena cukup ringan dan tidak terlalu mahal, terdapat logo di bagian depan dengan teknik grafir supaya lebih terlihat natural.

Gambar 4.13. Gambar Wujud *Boardgame*

Sumber : Dokumen Pribadi (2019)

B. Kartu objek

Setelah melalui proses digital, kartu objek direalisasikan menjadi 24 kartu objek dan di cetak digital menggunakan kertas *art paper* dengan warna kartu hijau untuk sayuran, warna kartu kuning untuk kacang, warna merah muda untuk buah dan warna biru untuk ikan, dibuat berwarna sehingga tidak bosan dan beragam juga memudahkan membedakan jenis kartu.

Gambar 4.14. Gambar Wujud Kartu Objek

Sumber : Dokumen Pribadi (2019)

C. Kotak jalan

Setelah melalui proses digital, kotak jalan direalisasikan dengan di cetak digital menggunakan bahan akrilik supaya lebih kuat dan di *varnish* dengan pilox bening supaya cetakan gambar tidak ringkih.

Gambar 4.15. Gambar Wujud Kotak Jalan

Sumber : Dokumen Pribadi (2019)

D. Bidak

Setelah melalui proses digital, bidak direalisasikan dengan di cetak digital menggunakan bahan akrilik supaya lebih kuat dan di *varnish* dengan pilox bening supaya cetakan gambar tidak ringkih.

Gambar 4.16. Gambar Wujud Bidak

Sumber : Dokumen Pribadi (2019)

E. Buku peraturan bermain

Setelah melalui proses digital, buku peraturan permainan dicetak dengan bahan *art paper* dan di jilid menggunakan jilid ring.

Gambar 4.17. Gambar Wujud Buku Peraturan Bermain

Sumber : Dokumen Pribadi (2019)

F. Packaging *boardgame*

Setelah melalui proses digital, *packaging* direalisasikan dengan di cetak digital menggunakan bahan stiker *vinyl* laminasi *doff*, dan ditempel pada *duplex* lalu di potong sesuai *packaging* yang dibutuhkan.

Gambar 4.18. Gambar Wujud Packaging *Boardgame*

Sumber : Dokumen Pribadi (2019)

2. Media Pendukung

A. Poster

Poster diperkirakan masih efektif sebagai media informasi untuk memberi tahu khalayak dan bisa di temukan di tempat-tempat tertentu karena poster akan di sebarkan dengan cara ditempel. Dicetak digital pada *art paper* tebal ukuran A3.

Gambar 4.19. Gambar Wujud Poster

Sumber : Dokumen Pribadi (2019)

B. X-Banner

X-banner juga perlu di produksi untuk menunjang informasi perancangan *boardgame* ini tersampaikan kepada khalayak, berisikan informasi mengenai adanya *boardgame* yang seru dan ajaib. Sehingga membuat orang bisa tertarik. Dicetak pada ukuran x-banner 60cmx160cm menggunakan bahan flexi jerman.

Gambar 4.20. Gambar Wujud X-Banner

Sumber : Dokumen Pribadi (2019)

C. Flyer

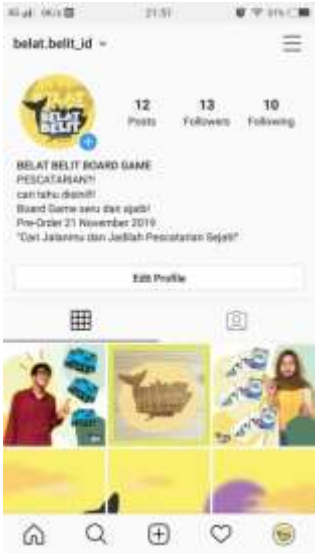
Flyer dengan ukuran a5 masih efektif dibagikan di kerumunan orang banyak karena jangkauannya tidak terlalu luas dan ukurannya pun tidak terlalu mengganggu. Dicetak digital menggunakan art paper tipis ukuran A5.

Gambar 4.21. Gambar Wujud Flyer

Sumber : Dokumen Pribadi (2019)

D. Sosial Media Instagram

Media sosial instagram sangat efektif untuk dijadikan sebagai media pendukung yang baik karena mudah di akses dan menarik juga mudah untuk memasukan informasi kedalamnya.



Gambar 4.22. Gambar Wujud Sosial Media Instagram

Sumber : Dokumen Pribadi (2019)

E. Kaos

Kaos sangat cocok untuk dijadikan media pengingat karena kaos bisa dipakai sehari-hari. Terdapat 2 jenis kaos yang di produksi, untuk anak-anak usia 8 tahun dan untuk usia remaja sampai usia dewasa. Terdapat 2 jenis kaos, lengan panjang, pendek dan warna hijau dan putih serta desain yang berbeda.

Gambar 4.23. Gambar Wujud Kaos

Sumber : Dokumen Pribadi (2019)

F. Totebag

Dicetak pada *custom* totebag lalu desain dan logo diproses sablon press menggunakan bahan polyflex.

Gambar 4.24. Gambar Wujud Totebag

Sumber : Dokumen Pribadi (2019)

G. Notebook

Notebook dirasa efektif untuk penyebaran media pendukung sebagai pengingat. Bisa digunakan untuk menulis atau sebagai catatan untuk dibawa ke sekolah ataupun tempat kerja. Dicetak menggunakan kertas hvs dengan cover menggunakan *art paper* tebal dan dijilid ring.

Gambar 4.25. Gambar Wujud Notebook

Sumber : Dokumen Pribadi (2019)

H. Gantungan Kunci

Gantungan kunci dengan bentuk menarik bisa di gantung di tas atau sebagai gantungan kunci biasa dan media pegingat yang baik. Dicetak dengan bahan akrilik.

Gambar 4.26. Gambar Wujud Gantungan Kunci

Sumber : Dokumen Pribadi (2019)

I. Pin/Bros

Pin sebagai *gimmick* untuk *boardgame* Belat-Belit Pescatarian karena bros bisa dipakai dimana saja kemanapun pergi. Dicetak dengan ukuran 4cm dengan desain yang berbeda.

Gambar 4.27. Gambar Wujud Pin/Bros

Sumber : Dokumen Pribadi (2019)

J. Bantal

Bantal yang dicetak dengan ukuran 30x30cm tidak terlalu kecil dan tidak terlalu besar.

Gambar 4.28. Gambar Wujud Bantal

Sumber : Dokumen Pribadi (2018)

K. Mug

Mug sebagai media yang baik untuk membuat khalayak ingat dengan media utama, bisa dipakai seterusnya dan berulang tanpa harus ada yang terbuang menjadi sampah.

Gambar 4.29. Gambar Wujud Mug

Sumber : Dokumen Pribadi (2019)

L. Stiker

Stiker dibagikan ketika promosi berlangsung dan bisa di tempel dimana saja sesuai aturan. Dicetak dengan kertas stiker vinyl dengan laminasi doff.

Gambar 4.30. Gambar Wujud Stiker

Sumber: Dokumen Pribadi (2019)