BAB IV

MEDIA DAN TEKNIS PRODUKSI

4.1. Media Utama

Media utama dari perancangan ini adalah sebuah permainan *board games* yang banyak menggunakan perlengkapan untuk mendukung permainan ini.

4.1.1. Kemasan

Kemasan dibuat dari duplek yang berbentuk kotak permainan. Terdapat tipografi pada kotak kemasan. Nama dari permainan ini yaitu ‘Perang Nordik’.



Gambar 4.1. Hasil Akhir Kemasan dan Cover
Sumber : Dokumentasi Pribadi

Spesifikasi:

Ukuran : 30 x 43 cm

Teknis Bahan : Duplek

Teknis : Cetak *Offset*

4.1.2. Papan Permainan

Papan permainan berbahan duplek ini menggambarkan pohon Yggdrasil. 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 : 42 cm x 59,4 cm

Teknis Bahan : Kertas stiker label dan duplek tebal

Teknis : *Cetak Offset*

4.1.3. Kartu Dewa

Kartu dewa ini hanya berfungsi sebagai penanda pemain. Kartu ini bisa dijadikan tempat perlengkapan yang didapat oleh pemain.



Gambar 4.3. Hasil Akhir Kartu Dewa
Sumber : Dokumentasi Pribadi

Spesifikasi:

Ukuran : 21 x 14,8 cm

Teknis Bahan : *Glossy* 260 gram

Teknis : Cetak *Offset*

Jumlah : 6 kartu

4.1.4. Kartu Kejahatan

Kartu ini adalah inti dalam *board games* ini. Jika berhasil membuka semua kartu ini, maka permainan bisa dimenangkan. Kartu ini berisi perintah yang harus dijalankan.



Gambar 4.4. Hasil Akhir Kartu Kejahatan
Sumber : Dokumentasi Pribadi

Spesifikasi:

Ukuran : 5,9 x 8,5 cm

Teknis Bahan : *Art Paper Double*

Teknis : Cetak *Offset*

Jumlah : 42 kartu

4.1.5. Kartu Senjata

Kartu ini membantu pemain untuk menyerang musuh. Terdapat enam jenis kartu yang disesuaikan dengan musuh yang tertera dalam kartu.



Gambar 4.5. Hasil Akhir Kartu Senjata *Sumber : Dokumentasi Pribadi*

Spesifikasi:

Ukuran : 5,9 x 8,5 cm

Teknis Bahan : *Art Paper Double*

Teknis : Cetak *Offset*

Jumlah : 18 kartu

4.1.6. Kartu Jotun

Kartu ini dapat merugikan permainan. Terdapat perintah dan pengaruh ketika kartu ini dibuka.



Gambar 4.6. Hasil Akhir Kartu Jotun
Sumber : Dokumentasi Pribadi

Spesifikasi:

Ukuran : 5,9 x 8,5 cm

Teknis Bahan : *Art Paper Double*

Teknis : Cetak *Offset*

Jumlah : 16 kartu

4.1.7. Token Kejahatan

Token ini selalu digerakkan selama permainan dan merupakan perlengkapan penting dalam permainan ini. Keenam token ini selalu digerakan selama permainan dan pada posisi tertentu dapat menyebabkan permainan berakhir.





Gambar 4.7. Hasil Akhir Token Kejahatan
Sumber : Dokumentasi Pribadi

Spesifikasi

Ukuran Diameter : 2,5 cm; Tebal: 0,5 cm

Material : Akrilik

Teknis : Cetak *offset, Laser cutting*

Jumlah : 6 token

4.1.8. Token Elves

Token ini berfungsi sebagai penambah kekuatan serang pemain. Token ini terletak pada dunia Alfheim yang berada di atas kanan dari papan permainan. Jumlah dari token ini adalah delapan buah. Jumlah token ini dipakai adalah Ditambah satu token dengan jumlah pemain.



Gambar 4.8. Hasil Akhir Token Elves
Sumber : Dokumentasi Pribadi

Spesifikasi:

Ukuran Diameter : 2,5 cm; Tebal: 0,5 cm

Material : Akrilik

Teknis : Cetak *Offset, Laser cutting*

Jumlah : 8 token

4.1.9. Token Vanir

Token ini berguna untuk menggerakkan permainan ketika ada di dunia Vanaheim. Token ini selalu bergerak satu langkah ketika pemain memilih dunia vanaheim. dan megikuti pengaruh dari petak yang terletak.





Gambar 4.9. Hasil Akhir Token Vanir
Sumber : Dokumentasi Pribadi

Spesifikasi:

Ukuran Diameter : 2,5 cm; Tebal: 0,5 cm

Material : Akrilik

Teknis : Cetak *Offset, Laser Cutting*

Jumlah : 1 token

4.1.10. Token Viking

Token viking adalah token yang berfungsi untuk menyerang musuh dan merupakan perlengkapan paling berguna bagi pemain. Token ini terletak di pulau yang pada permainan yaitu kantong sesuai warna yang ada.





Gambar 4.10. Hasil Akhir Token Viking
Sumber : Dokumentasi Pribadi

Spesifikasi:

Ukuran Diameter : 2,5 cm; Tebal: 0,5 cm

Material : Akrilik

Teknis : Cetak *Offset, Laser Cutting*

Jumlah : 42 token

4.1.11. Token Jotun Api

Token ini kebalikan dari token viking. Fungsinya adalah untuk menghalangi pergerakan permainan. Selain didalam kantong token ini banyak terletak di Dunia Muspell.





Gambar 4.11. Hasil Akhir Token Jotun api
Sumber : Dokumentasi Pribadi

Spesifikasi:

Ukuran Diameter : 2,5 cm; Tebal: 0,5 cm

Material : Akrilik

Teknis : Cetak *Cffset, Lasser Cutting*

Jumlah : 47 token

4.1.12. Kartu Valkyrie

Kartu ini berguna untuk menggerakan pemain di dunia Midgard untuk mencari token viking. Kartu ini maju satu langkah ke pulau satu ke pulau lain sesuai dengan keinginan pemain.



Gambar 4.12. Hasil Akhir Kartu Valkrie
Sumber : Dokumentasi Pribadi

Spesifikasi:

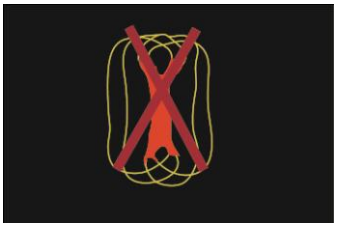
Ukuran : 6 x 4 cm

Teknis Bahan : Duplek, Stiker Laminasi Dof

Teknis : Cetak *Offset*

4.1.13. Kartu Dunia Terlarang

Kartu penanda dunia yang dilarang untuk dilewati selama permainan. Jika kartu ini tidak terpakai maka diletakan disamping permainan.





Gambar 4.13. Hasil Akhir Kartu Dunia Telarang
Sumber : Dokumentasi Pribadi

Spesifikasi:

Ukuran : 6 x 4 cm

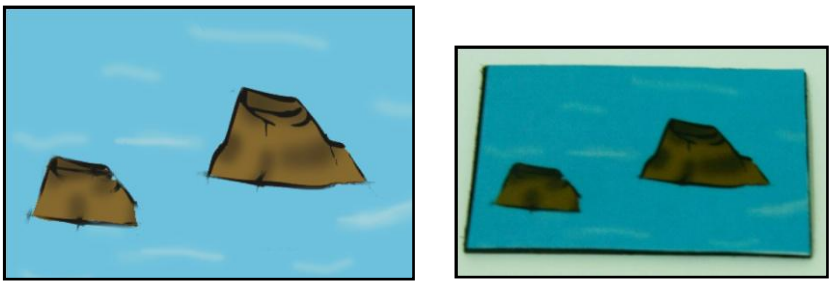
Teknis Bahan : Duplek, Stiker Laminasi Dof

Teknis : Cetak *Offset*

Jumlah : 6 kartu

4.1.14. Kartu Pulau Tenggelam

Kartu ini adalah penanda pulau yang tidak bisa diambil tokennya. Menandakan juga bahwa pulau yang ada sedang tenggelam karena salah satu pengaruh kekuatan jahat.



Gambar 4.14. Hasil Akhir Kartu Pulau Tenggelam
Sumber : Dokumentasi Pribadi

Spesifikasi:

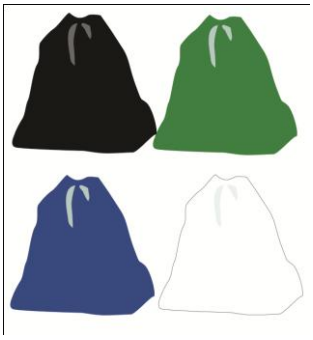
Ukuran : 6 x 4 cm

Teknis Bahan : Duplek, Stiker Laminasi Dof

Teknis : Cetak *Offset*

4.1.15. Kantong

Kantong berfungsi sebagai tanda dari pulau di dunia Midgard, dan juga sebagai tempat dari token viking dan jotun api berada. Kantong ini terdiri dari empat warna yaitu hitam, putih, biru dan hijau





Gambar 4.15. Hasil Akhir Kantong
Sumber : Dokumentasi Pribadi

Spesifikasi:

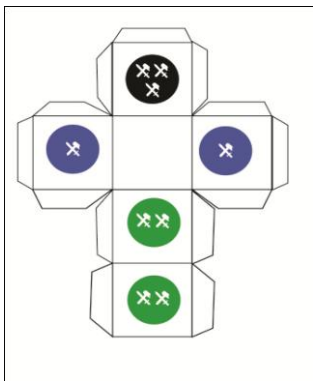
Ukuran : 14 x 22,5 cm

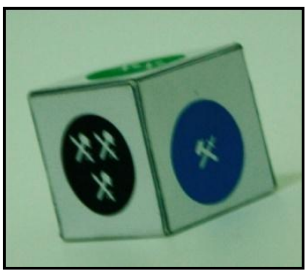
Teknis Bahan : Flanel

Teknis : Jahit

4.1.16. Dadu

Dadu adalah penunjuk pulau yang dituju atau penambah jumlah serangan. Dalam menyerang dadu sangat diperlukan disini.





Gambar 4.16. Hasil Akhir Dadu
Sumber : Dokumentasi Pribadi

Spesifikasi:

Ukuran : 4 x 4 cm

Teknis Bahan : Kertas *Inkjet*

Teknis : Cetak *Offset*

4.1.17. Buku Peraturan

Buku ini berisi tentang cara permainan secara lengkap dan detail. Mulai dari perletakan awal, petunjuk kekalahan dan kemenangan, sampai kekuatan yang dimiliki oleh dewa maupun kekuatan jahat.



Gambar 4.17. Hasil Akhir Buku Peratutan
Sumber : Dokumentasi Pribadi

Spesifikasi:

Ukuran : 21 x 14,8 cm

Teknis Bahan : Kertas *Inkjet* 110 gram

Teknis : Cetak *Offset*

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 demikiam, informasi dapat cepat tersampaikan kepada *target audience*



Gambar 4.18. Hasil Akhir Buku Poster
Sumber : Dokumentasi Pribadi

Spesifikasi:

Ukuran : 42 x 59,4 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.*



Gambar 4.19. Hasil Akhir Flyers
Sumber : Dokumentasi Pribadi

Spesifikasi:

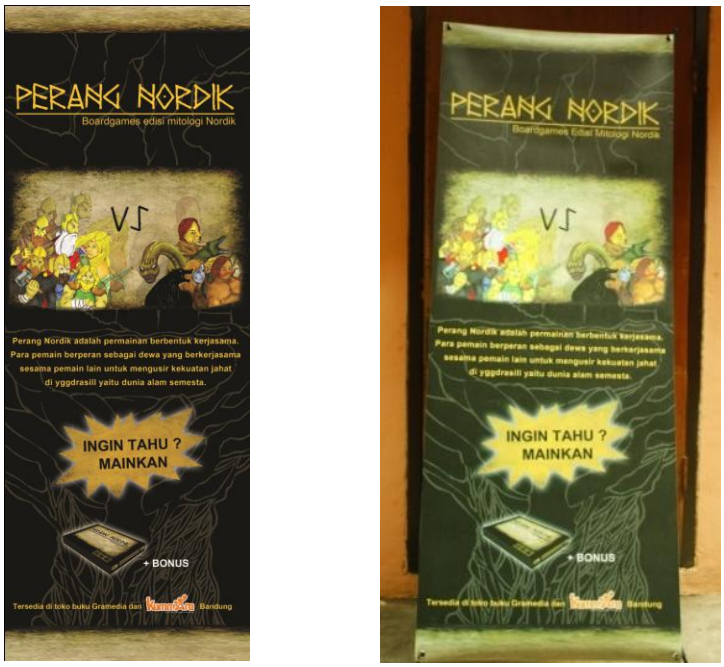
Ukuran : 15 x 4 cm

Teknis Bahan : *Art Paper*

Teknis : Cetak *Offset*

4.2.3. *X-banner*

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



Gambar 4.20. Hasil Akhir X-banner
Sumber : Dokumentasi Pribadi

Spesifikasi:

Ukuran : 60 x 160 cm

Teknis pembuatan : Cetak *Offset*

4.3. Media *Gimmick*

Media ini sangat diperlukan untuk menarik *target audience*. Media ini pun bisa dijadikan sebagai promosi tidak langsung. 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 4.21. Hasil Akhir Stiker
Sumber : Dokumentasi Pribadi

Spesifikasi:

Ukuran : 4 x 3 xm

Teknis Bahan : Stiker Laminasi Dof

Teknis : 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 4.22. Hasil Akhir Pin
Sumber : Dokumentasi Pribadi

Spesifikasi:

Ukuran : Diameter 3 cm

Teknis : Cetak *Offset*