BAB IV

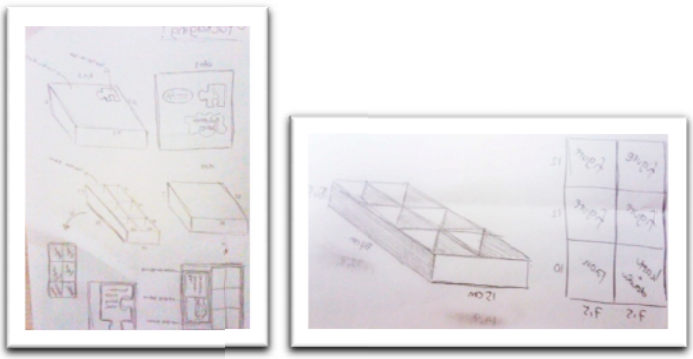
TEKNIS PRODUKSI MEDIA

IV.1 Media Utama

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

IV.1.1 Kemasan

Kemasan dibuat dari bahan karton duplex yang berbentuk bujur sangkar yang dilapisi dengan kertas sticker. Pada baguan luar tutup terdapat nama permainan "Ngarak Ondel-Ondel", bagian kiri tutup kemasan terdapat lubang yang dilapisi kertas mika dengan tujuan agar isi dari game tersebut terlihat. Pada bagian belakang kemasan terdapat keterangan isi perlengkapan dari board game ini serta bagaimana urutan dalam memasang figur-figur di bagian panggung. Visual digunakan ilustrasi kartun yang sesuai dengan karakter anak-anak dan memasukkan unsur Betawi baik dari segi karakter maupun warna.



IV.30
Sketsa kemasan
Sumber: sketsa pribadi
(19 Juni 2012)



IV.31
Ukuran kemasan
Sumber: dokumentasi pribadi
(19 Juni 2012)



IV.32
Hasil akhir kotak kemasan
Sumber: dokumentasi pribadi
(19 Juni 2012)

Spesifikasi :

Ukuran : 31 x 35 cm

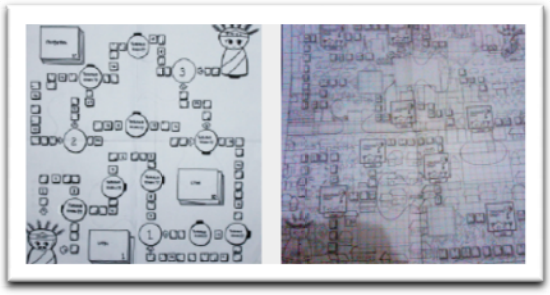
Bahan : karton duplex, kertas sticker, plastik mika

Teknis : cetak sticker, cutting

IV.1.2 Papan permainan

Papan permainan ini berbahan dasar karton duplex yang dilapisi kertas sticker. Papan permainan ini dapat dipisahkan menjadi 4 bagian berbentuk potongan *puzzle* agar lebih mudah disimpan. Ukuran keseluruhannya yaitu 52x52 cm. Papan permainan mengilustasikan perkembangan kota Jakarta yang dulu berupa perkampungan dan kini menjadi kota metropolitan. Didalam papan

permainan ini berisikan gambar pijakan-pijakan batu untuk melangkah, percabangan jalan, “tahukah kamu?”, serta tempat untuk meletakkan kartu-kartu.



IV.33
Sketsa papan permainan
Sumber: sketsa pribadi
(19 Juni 2012)



IV.34
Ukuran papan permainan
Sumber: dokumentasi pribadi
(19 Juni 2012)



IV.35
Hasil akhir papan permainan
Sumber: dokumentasi pribadi
(19 Juni 2012)

Spesifikasi :

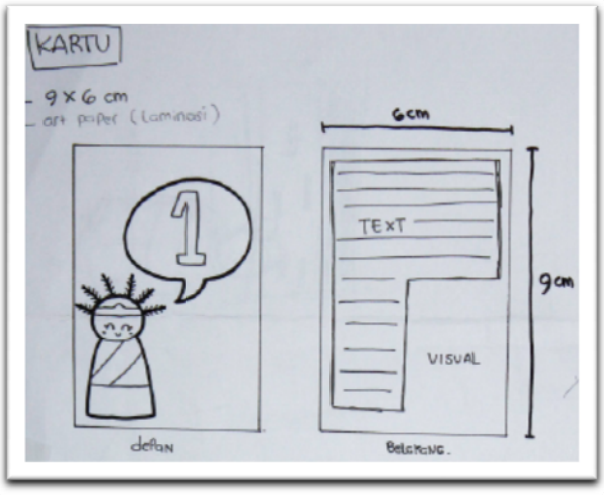
Ukuran : 52 x 52cm

Bahan : karton duplex, kertas sticker

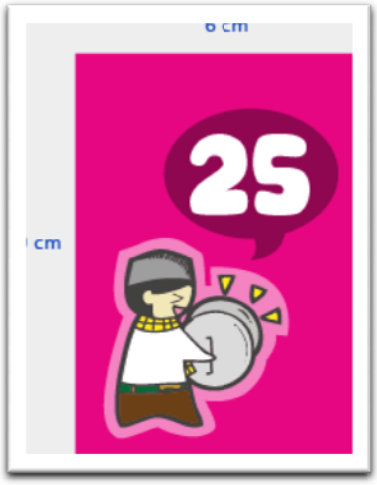
Teknis : cetak sticker, cutting

IV.1.3 Kartu

Kartu-kartu yang disediakan berisikan perintah-perintah yang diberikan dalam permainan ini. Terdiri dari 29 kartu dan terbagi menjadi 3 bagian kartu berdasarkan warna, kartu ungu 9 kartu, kartu biru 11 kartu, dan kartu pink 9 kartu. Kartu yang berwarna ungu berisi perintah-perintah yang berhubungan dengan sejarah dan fungsi kesenian Ondel-ondel, kartu yang berwarna biru berisikan perintah-perintah yang berhubungan dengan bahan-bahan dan pembuatan Ondel-ondel, sedangkan kartu yang berwarna pink berisikan perintah-perintah mengenai orang-orang yang berperan dalam kesenian Ondel-ondel. Setiap kartu terdapat ilustasi Monumen Nasional, andong dan iring-iringan Ondel-ondel.



IV.36
Sketsa kartu
Sumber: sketsa pribadi
(19 Juni 2012)



IV.37
Ukuran kartu
Sumber: dokumentasi pribadi
(19 Juni 2012)



IV.38
Hasil akhir kartu
Sumber: dokumentasi pribadi
(19 Juni 2012)

Spesifikasi :

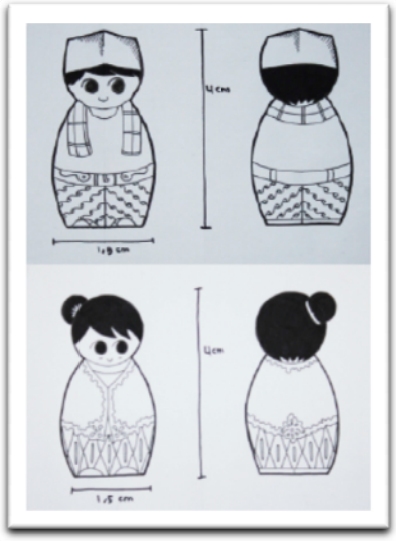
Ukuran : 9 x 6cm

Bahan : kertas art paper 260gr

Teknis : cetak offset sparasi, cutting

IV.1.4 Pion

Pion yang berfungsi sebagai perwakilan karakter pemain dalam permainan menampilkan anak-anak Betawi yang menggunakan pakaian khas masyarakat Betawi.



IV.39
Sketsa pion
Sumber: sketsa pribadi
(19 Juni 2012)



IV.40
pion
Sumber: dokumentasi pribadi
(19 Juni 2012)



IV.41
Hasil akhir pion
Sumber: dokumentasi pribadi
(19 Juni 2012)

Spesifikasi :

Ukuran : 4 x 1.5cm

Bahan : acrylic, kertas sticker

Teknis : cutting laser, cetak sticker

IV.1.5 Figur dan panggung

Figur digunakan sebagai *puzzle* yang harus dikumpulkan oleh pemain. Jika sudah terkumpul dan lengkap, kemudian pemain harus menyusun figur-figur di panggung. Papan panggung berupa ilustrasi jalan di area Monumen Nasional, gedung-gedung merupakan ilustrasi latar dari area Monumen nasional dilengkapi dengan pepohonan di area tersebut. Untuk figur Ondel-ondel dibuat lucu dan tidak menakutkan agar anak-anak lebih tertarik. Ditambah pengiring Ondel-ondel lengkap dengan alat-alat musik pengiringnya. Bahan yang digunakan yaitu *acrylic* yang dilapisi dengan kertas *sticker* yang dilaminasi. Penggayaan visualisasi menggunakan penggayaan gambar kartun.



IV.42
Sketsa papan panggung dan figur
Sumber: sketsa pribadi
(19 Juni 2012)



IV.43
Figure dan panggung setelah disusun
Sumber: dokumentasi pribadi
(19 Juni 2012)

Spesifikasi :

Ukuran : 30 x 15cm,

Bahan : acrylic, karton 3mm, kertas sticker

Teknis : cutting laser, cetak sticker

IV.1.6 Dadu

Dadu digunakan untuk mengetahui seberapa banyak langkah yang akan di jalankan oleh pemain dalam permaian ini. Jumlah angka dadu terdiri dari 1-6. Dalam 1 *box* permainan ini terdiri dari 1 buah dadu beserta wadahnya.



IV.44
Dadu
Sumber: dokumentasi pribadi
(19 Juni 2012)

IV.2 Media Pendukung

Media pendukung dalam perancangan ini yaitu poster ukuran A3, *x-banner*, dan beberapa *sticker*. Media pendungkung berfungsi sebagai media promosi agar target audiens mengetahui media *board game* ini.

IV.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 audiens.



IV.45
Poster
Sumber: dokumentasi pribadi
(19 Juni 2012)

Spesifikasi :

Ukuran : 92,7 x 42 cm

Bahan : art paper 210 gsm

Teknis : cetak offset separasi

IV.2.2 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.



IV.46
X-banner
Sumber: dokumentasi pribadi
(19 Juni 2012)

Spesifikasi :

Ukuran : ukuran 160x60 cm

Bahan : indoor sintetic paper 170 gsm

Teknis : digital print indoor

IV.2.3 Sticker

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



IV.47
Sticker
Sumber: dokumentasi pribadi
(19 Juni 2012)

Spesifikasi:

Ukuran : 9x6 cm

Bahan : kertas sticker

Teknis : cetak offset separasi