BAB IV

TEKNIS PRODUKSI MEDIA

IV.1 Media Utama

Didalam perancangan media bermain dan belajar untuk anak disleksia ini terdapat beberapa hal penting yang perlu diperhatikan, mengingat efektifitas pesan visual yang akan disampaikan sangatlah diperlukan. Proses perancangan media permainan ini dilakukan secara bertahap, berikut adalah proses perancangan media bermain dan belajar anak disleksia,

A. Sketsa Visual

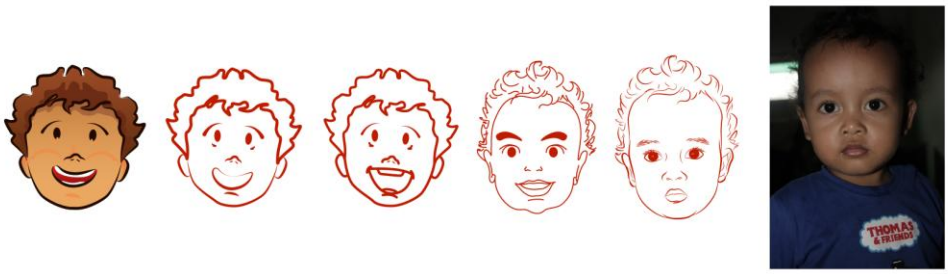
Sketsa Visual dibuat untuk mencari dan mendapatkan sebuah ide yang dirasa tepat untuk digunakan dalam media ini dan sketsa ini disesuaikan dengan kata kunci dalam permasalahan yang telah diteliti.



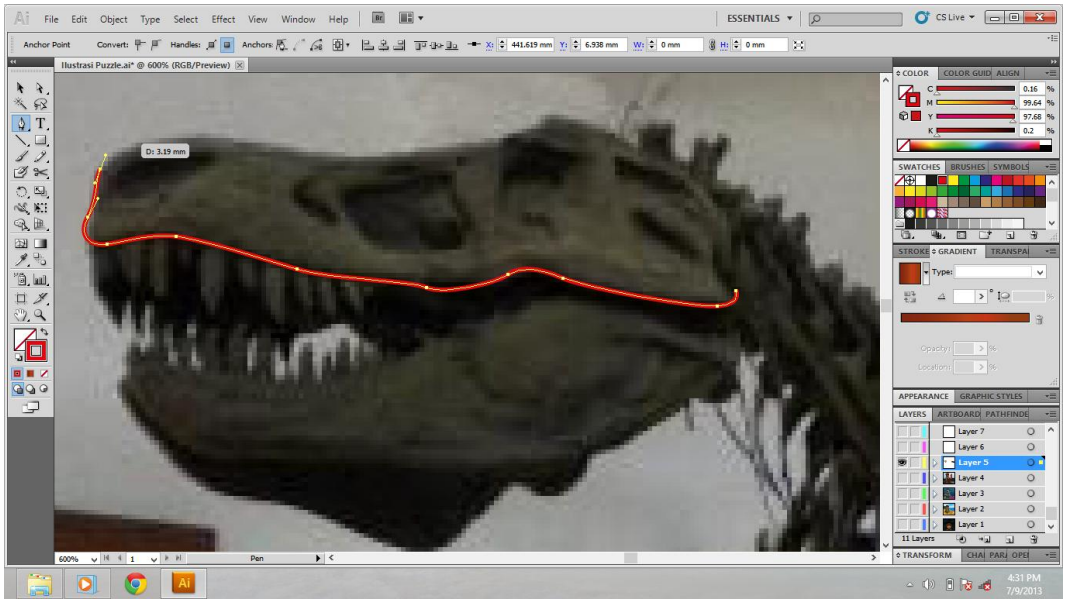
Gambar IV.1 Sketsa Awal Karakter dan Tema Puzzle.

B. Eksekusi Visual

Didalam proses eksekusi visual hal pertama yang dilakukan adalah pematangan karakter figur anak dan melakukan pencarian setting tema tempat yang akan disajikan didalam media utama kemudian terakhir adalah proses pembuatan media yang akan dijadikan media dalam penempatan illustrasi puzzle.



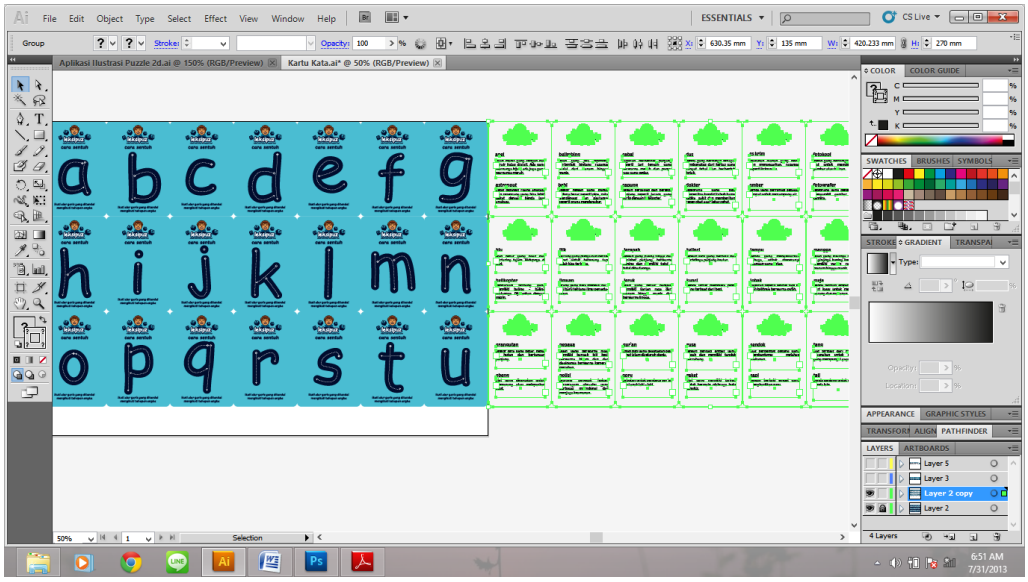
Gambar IV.2 Proses Penyederhanaan Karakter Figur.



Gambar IV.3 Proses *Tracing* Ulang Setting Tempat.



Gambar IV.4 Proses Pembuatan Media Balok.



Gambar IV.5 Proses Perancangan Kartu Katalog Huruf.



Gambar IV.6 Tampilan Media Utama.

IV.1.1 Kemasan

Kemasan dibuat dari bahan karton duplek yang dilapis oleh kain bahan planel, kemudian untuk cover bungkus bagian paling luar dibuat menggunakan artpaper 210 gram dengan spesifikasi PxLxT = 18x18x18cm.



Gambar IV.7 Proses Perancangan Kemasan.

IV.2 Media Pendukung

Media Pendukung dalam perancangan ini yaitu poster ukuran A2, mini X-banner, kaos, sticker, twitter dan facebook. Media pendukung berfungsi sebagai media promosi agar target audiens mengetahui media board game ini.

IV.2.1 Poster

Poster merupakan media lini atas yang termasuk media luar ruang. Poster dapat ditempatkan atau dipasang ditempat-tempat umum, dengan demikian informasi dapat cepat tersampaikan kepada target audiens.



Gambar IV.8 Media Poster.

IV.2.2 Mini X-banner

Mini x-banner adalah yang dapat memberikan informasi persuasif yang cukup panjang. Media ini mampu menarik perhartian target audiens jika ditempatkan pada tempat yang sesuai.



Gambar IV.9 Media Mini X-banner.

IV.2.3 Sticker

Pemberian sticker pada target dapat membuat mereka mengingat pesan yang disampaikan



Gambar IV.10 Media Sticker.

IV.2.4 Kaos

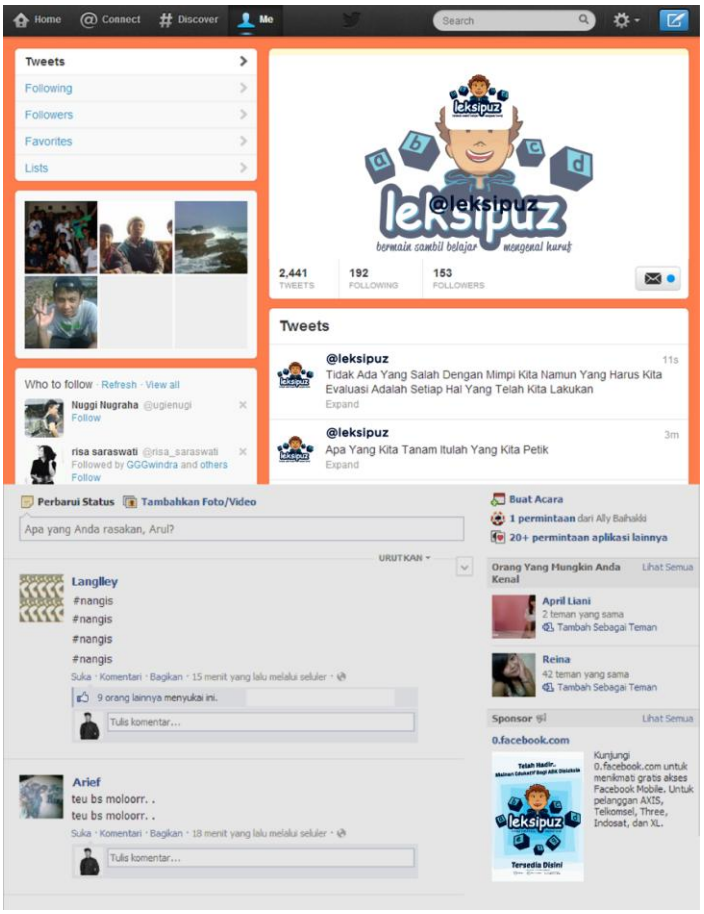
Kaos digunakan dalam media pendukung media ini agar dapat dijadikan media promosi secara tidak langsung ke khalayak umum.



Gambar IV.11 Media Kaos.

IV.2.5 Media Sosial

Pembuatan media sosial seperti twitter dan facebook sengaja dibuat sebagai wadah berbagi pengalaman dan cerita bagi para pengguna media bermain dan belajar ini.



Gambar IV.10 Media Sosial.