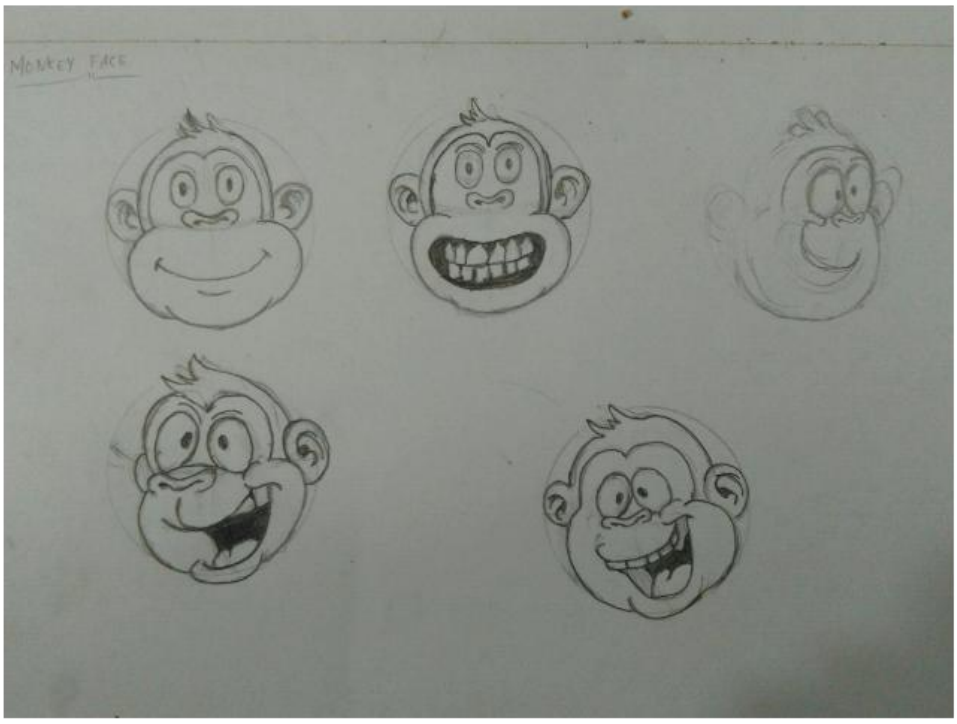
BAB IV. MEDIA DAN TEKNIS PRODUKSI

IV.1. Proses Perancangan *Board Game* Fabel Sunda

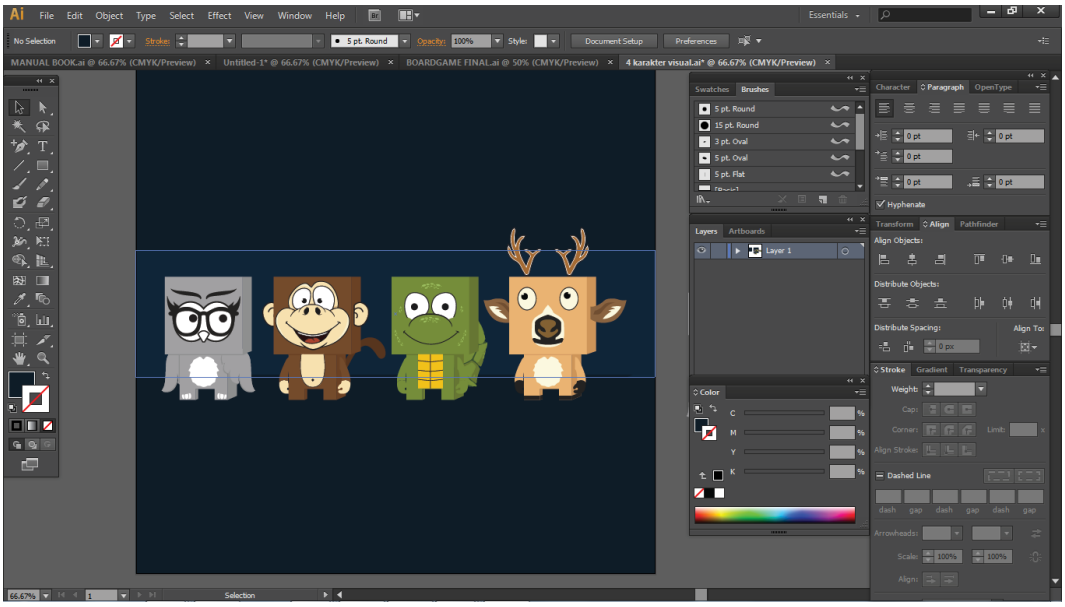
Tahap awal yang dilakukan dalam merancang *board game* fabel sunda adalah dengan menentukan masalah-masalah yang timbul pada fabel sunda yang dapat diselesaikan dengan objek-objek visual dan menentukan konsep yang akan diangkat berdasarkan masalah. Setelah menemukan konsep perancangan, dilanjutkan dengan menentukan visualisasi seperti ilustrasi yang tepat, warna, tipografi dan unsur-unsur grafis lainnya yang dapat mewakili suatu board game yang dapat memberikan nilai moral dan materi pelajaran dengan memanfaatkan kelebihan *board game* yang dapat meningkatkan *skill* sosial bagi anak-anak.

Visualisasi tersebut dicoba diaplikasikan pada sketsa dengan teknik manual atau dengan tangan. Setelah menemukan sketsa yang tepat, sketsa tersebut dipindahkan dalam bentuk digital dengan menggunakan *software Adobe Illustrator*.



Gambar IV.1 Proses Pembuatan karakter
(Sumber : dokumen pribadi /5/ 6 /2016)

Proses berikutnya dengan membuat karakter di *software Adobe Illustrator* yang merupakan *software* yang berbasis *vector*. Penggunanaan software berbasis vector dilakukan agar hasil karya mengkesankan gaya yang simpel sehingga anak-anak dapat lebih mudah mencerna objek visual pada *board game*.



Gambar IV.2 Visualisasi Karakter
(Sumber : dokumen pribadi /20/ 7 /2016)

Setelah karakter dibuat menggunakan *software* berbasis *vector*, selanjutnya pembuatan konten pada *board game* yaitu papan permainan, kartu pertanyaan serta buku panduan permainan. Objek visual *board game* mengacu pada visualisasi karakter serta suasana luar angkasa agar konsisten. Pembuatan konten pada *board game* tetap menggunakan *software Adobe Illustrator* yang berbasis *vector*. Berikut beberapa contoh tahapan pembuatan konten *board game* fabel sunda:



Gambar IV.3 Visualisasi Papan Permainan
(Sumber : dokumen pribadi /20/ 7 /2016)



Gambar IV.4 Visualisasi Kartu Permainan
(Sumber : dokumen pribadi /20/ 7 /2016)

Objek-objek visual pada board game fabel sunda terinspirasi dari objek luar angkasa yang biasa dilihat di buku pelajaran anak sd. Warna serta bentuk dibuat sedemikian rupa menyerupai foto aslinya namun menggunakan gaya visual *vector* agar lebih simple.

IV.2. Media dan Teknis Produksi Board Game Fabel Sunda

Berikut merupakan konsep dan teknis produksi untuk merealisasikan *board game* fabel sunda menjadi wujud sebenarnya :

IV.2.1 Media Utama

Berikut adalah teknis produksi board game fabel sunda :

Media	:	Kotak Kemasan
Ukuran	:	Panjang : 25 cm
		Lebar : 21 cm
Material	:	Kertas karton, Art Paper 310gsm dilapis kertas doff
Teknis produksi	:	Cetak digital



Gambar IV.5. Kotak Kemasan
(Sumber : dokumen pribadi /10/ 6 /2016)

Media	:	Board Game
Ukuran	:	Panjang : 40 cm
		Lebar : 29.5cm
Material	:	Art Paper 260gsm
		Karton Duplek 2mm dilapis kertas doff
Teknis produksi	:	Cetak digital



Gambar IV.6. *Board Game* Fabel Sunda
(Sumber : dokumen pribadi /10/ 6 /2016)

Media	:	kartu
Ukuran	:	Panjang : 8.5 cm
		Lebar :5.5 cm
Material	:	Art Paper 310gsm
Teknis produksi	:	Cetak digital



Gambar IV.7. Kartu
(Sumber : dokumen pribadi/10/ 6/ 2016)

Media	:	Paper Craft Karakter
Ukuran	:	Panjang : 5 cm
		Lebar : 3cm
Material	:	Bw 250gsm
Teknis produksi	:	Cetak digital



Gambar IV.8. Karakter
(Sumber : dokumen pribadi/10/ 6 /2016)

Media	:	Buku Panduan
Ukuran	:	Panjang : 14.5 cm
		Lebar : 10cm
Material	:	Art Paper 260gsm
Teknis produksi	:	Cetak digital



Gambar IV.9. Buku Panduan
(Sumber : dokumen pribadi/10/ 6/2016)

IV.2.1 Media Pendukung

Media Pendukung		
Media	:	Poster
Ukuran	:	Panjang : 42 cm
		Lebar : 29 cm
Material	:	Kertas Art Paper 260gsm
Teknis produksi	:	Cetak digital



Gambar IV.10. Poster
(Sumber : dokumen pribadi/10/ 6/2016)

Media	:	Stiker
Ukuran	:	Panjang : 4 cm
		Lebar : 8 cm
Material	:	Sticker Paper
Teknis produksi	:	Cetak digital



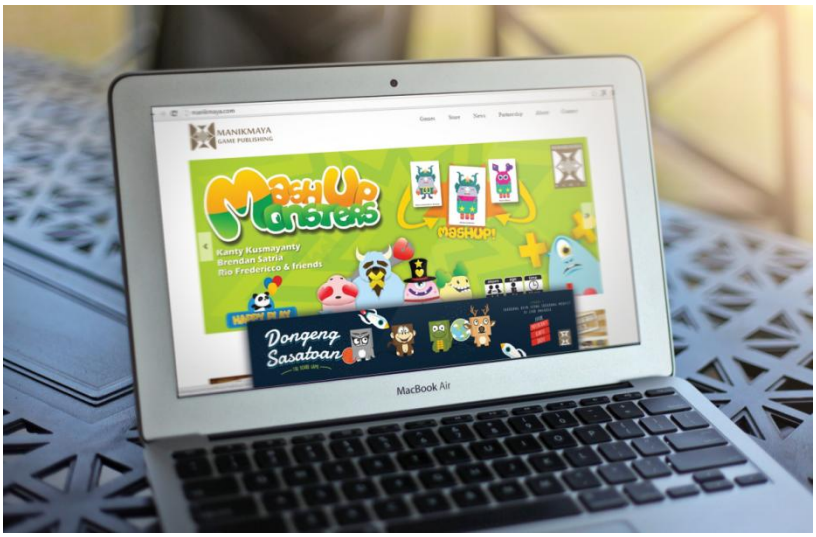
Gambar IV.11. Stiker
(Sumber : dokumen pribadi /10/ 6/ 2016)

Media	:	T-shirt
Ukuran	:	Semua ukuran
Material	:	Katun
Teknis produksi	:	Sablon



Gambar IV.12. *T-shirt*
(Sumber : dokumen pribadi/10/ 6 /2016)

Media	:	Iklan *Website*
Teknis produksi	:	*Software Vector*



Gambar IV.13. Iklan *Website*
(Sumber : dokumen pribadi/10/ 6 /2016)

Media	:	*Trifold* Brosur
Ukuran	:	Panjang : 20 cm
		Lebar : 10 cm
Material	:	Kertas Art Paper 260gsm
Teknis produksi	:	Cetak Digital



Gambar IV.14. *Trifold* Brosur
(Sumber : dokumen pribadi/10/ 6 /2016)