BAB IV. MEDIA DAN TEKNIS PRODUKSI

IV.1 Media Utama

Media utama dalam perancangan ini berupa *board game,* permainan ini menjalan kan mekanisme yang berputar dari awal hingga akhir. Hal ini dibuat untuk menampilkan tujuan yang semakin berpusat ketengah. *Board Game* ini juga menjalankan mekanisme *dice rolling* yang menggunakan lemparan dadu sebagai penentu langkah pemain, dan *campaign* yang membuat para pemain harus melakukan aksi sesuai kartu yang telah didapatkan. Durasi untuk menjalankan satu permainan yaitu berkisar antara 15-25 menit. Permainan dilengkapi oleh papan utama, dadu, pion, serta kartu yang dibuat berdasarkan kandungan nilai yang telah dipilih dari kandungan cerita rakyat Mundinglaya Di Kusumah. Permainan akan berakhir apabila ada pemain yang sudah mencapai *finish* sebanyak dua kali. Perancangan dibuat melalui penelitian yang telah dijabarkan sebelumnya. Kemudian pemilihan mekanisme dan komponen apa saja yang akan digunakan. Setelah itu kemudian proses sketsa dilakukan sehingga kemudian disempurnakan dalam proses digital.

IV.1.2 Teknis Produksi

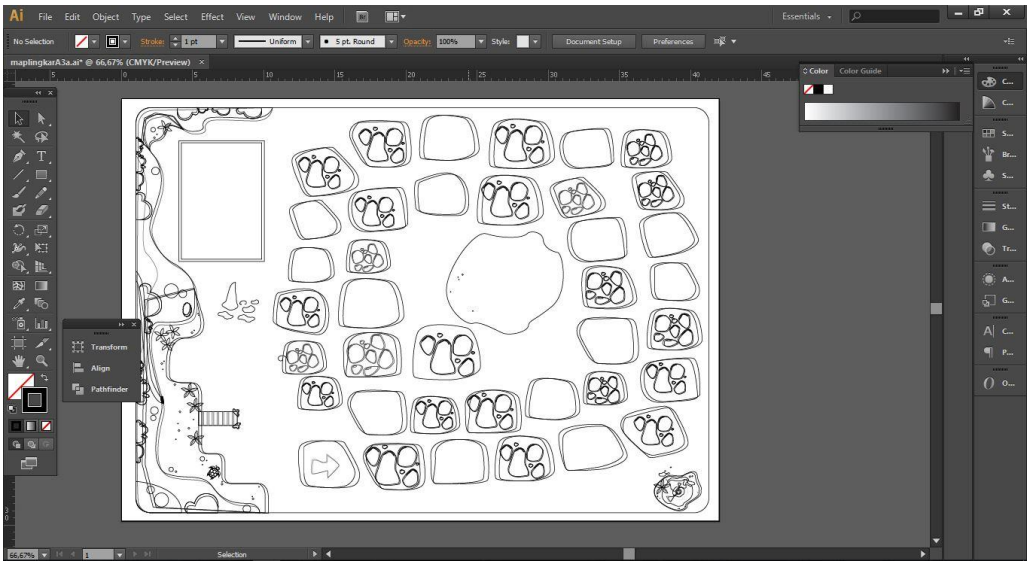
Tahapan ini merupakan tahap terakhir dalam proses perancangan. Pada proses ini, keseluruhan hasil studi baik visual maupun warna serta karakter akan diaplikasikan menjadi karya yang sudah tercetak apabila merupakan hasil akhir yang berupa cetak. Dalam hal ini eksekusi perlu dilakukan untuk menhasilkan karya yang sudah dirancang untuk khalayak sasaran yang dituju. Diharapkan informasi dapat sampai dengan baik kepada khalayak sasaran. Berikut merupakan beberapa tahapan dalah proses eksekusi :

- Pra Produksi

  Pra produksi adalah tahap awal yang dilakukan sebelum masuk kedalam tahap produksi. Pada tahap ini dilakukan penentuan konten yang apa saja yang akan dimuat dalam media tersebut, juga mencari berbagai referensi yang nantinya akan membantu dalam mendesain media utama yang dirancang.

- Produksi

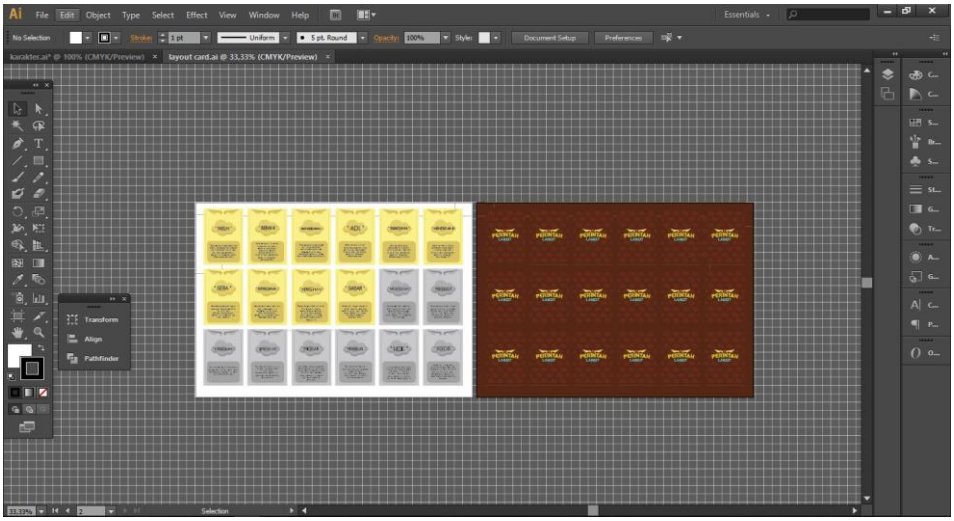
  Tahap ini merupakan langkap selanjutnya dimana proses visualisasi dilakukan. Pada proses ini semua dilakukan dalam proses digital. Banyak tambahan dan perubahan yang dilakukan berdasarkan proses asistensi yang dilakukan.



Gambar IV.1 Sketsa Digital Papan utama
(Sumber: Dokumen Pribadi)



Gambar IV.2 Proses Pembuatan Karakter
(Sumber: Dokumen Pribadi)



Gambar IV.3 Proses Pembuatan Kartu
(Sumber: Dokumen Pribadi)



Gambar IV.4 Proses Papan Utama
(Sumber: Dokumen Pribadi)

- Pasca Produksi

  Pasca produksi adalah tahap dimana media utama telah selesai dirancang, siap untuk diaplikasikan pada meja dan didemo kan. Sebelum permainan dimulai, diharapkan segala komponen dalam bagian *Board Game* harus tersedia tanpa kurang sedikitpun.



Gambar IV.5 Komponen Keseluruan *Board Game*
(Sumber: Dokumen Pribadi)



Gambar IV.6 Komponen Keseluruan *Board Game* yang Sudah di Produksi
(Sumber: Dokumen Pribadi)



Gambar IV.7 Tes Menjalankan Permainan
(Sumber: Dokumen Pribadi)



Gambar IV.8 Pembuatan *Box Board Game*
(Sumber: Dokumen Pribadi)



Gambar IV.9 Bagian Luar dan Dalam
(Sumber: Dokumen Pribadi)

- *Board*

Ukuran 29,5cm x 41,5cm

Material: Karton 1mm dan Cromo stiker

Teknis Produksi : Cetak Offset

- Pion dan Koin

Ukuran 5cm x 3cm untuk pion, diameter 3cm untuk koin

Material: Akrilik

Teknis Produksi : *Custom* Akrilik

- Kartu

Ukuran 8,5cm x 6cm

Material: Artpaper Laminasi Doff

Teknis Produksi : Cetak Offset

- *Board Game Box*

Ukuran 32cm x 22cm x6,5cm

Material: Karton 2mm dan Cromo Stiker

Teknis Produksi : Cetak Offset

IV.1.3 *Hardware & Software*

Hardware merupakan perangkat keras atau alat yang digunakan untuk melakukan proses perancangan di tahap produksi hingga pasca produksi. Hardware yang digunakan dalam kegiatan perancangan ini adalah *Personal Computer* dengan spesifikasi sebagai berikut:

CPU : Intel Core i3-4150 3,50GHz
RAM : 8GB
GPU : Nvidia Geoforce GT 730

Adapun *software* yang digunakan dalam proses perancangan ini diantaranya adalah *Adobe Illustrator CS6, Adobe InDesign CS6, Adobe Photoshop CS6*

IV.2 Media Pendukung

Media Pendukung sebagian besar dibuat dengan teknik cetak, namun ada beberapa media yang tidak dicetak, hal ini dibuat untuk melakukan promosi di dunia digital seperti sosial media.

IV.2.1 *X-Banner*

X-Banner ini digunakan sebagai sarana promosi dari media utama yang telah dibuat. Banner ini juga bisa memuat informasi – informasi lainnya. X-Banner ini akan ditempatkan di bagian depan pameran, event, dan di berbagai tempat lain. X-banner ini dirancang agar orang tertarik dan diharapkan mampu mengarahkan ke media utama. Pada media X-banner ini menggunakan teks berupa tagline *"*Baik atau Buruk*"* dimana bertujuan untuk memberikan informasi pada masyarakat

bahwa dalam permainan ini terdapat sisi baik dan buruk dalam kartu perintah yang terdapat dalam *Board Game* ini.



Gambar IV.10 X-Banner
(Sumber: Dokumen Pribadi)

Ukuran dan Teknis Media

Format : Potrait

Ukuran : 60cm x 160cm

Teknis Produksi : Digital Printing

IV.2.2 Poster

Poster digunakan sebagai media pendukung untuk mempromosikan halaman web yang telah dibuat, untuk media poster ini dibagi menjadi 2 bentuk yaitu poster cetak dan poster digital. Untuk poster cetak ditempel dan diletakan di tempat-tempat yang strategis. Poster dibuat menggunakan latar yang sama pada Papan utama, namun dengan persepektif yang berbeda. Hal ini dimaksudkan untuk membangun keselarasan antara media utama dan pendukung.



Gambar IV.11 Poster
(Sumber: Dokumen Pribadi)

Ukuran dan Teknis Media

Format : Potrait

Ukuran : A3 (29,7cm x 42cm)

Material: Art Paper

Teknis Produksi : Digital Printing

IV.2.3 Flyer

Flyer ini bertujuan untuk memberi informasi terhadap sasaran khalayak sasaran. Flyer ini di distribusikan langsung secara personal. Ukuran tipografi pada teks dan karakter Perintah Langit dirancang lebih besar agar lebih menonjol dari elemen lainnya sehingga mampu menjadi penarik perhatian. Desain layout dibuat sederhana agar pesan yang disampaikan tidak berlebihan tapi langsung menuju intinya. Elemen gambar dan warna menyesuaikan dengan media utama untuk memberikan identitas.



Gambar IV.12 *Flyer*
(Sumber: Dokumen Pribadi)

Ukuran dan Teknis Media

Format : Potrait

Ukuran : A5 (148 mm x 210 mm)

Material : Art Paper 150gsm

Teknis Produksi : Digital Printing

IV.2.4 Sticker

Sticker ini digunakan sebagai media promosi untuk mengarahkan pada media utama. Jika sticker ini ditempel di kendaraan umum seperti mobil atau motor pribadi, maka secara tidak langsung orang-orang pun akan mengetahui mengenai keberadaan media utama dari perancangan ini. Elemen grafis gambar dirancang menampilkan logo dan karakter-karakter dalam permainan, sehingga diharapkan masyarakat pun akan tertarik untuk menggunakan sticker ini di properti pribadinya.



Gambar IV.13 Stiker
(Sumber: Dokumen Pribadi)

Ukuran dan Teknis Media

Format : Landscape dan potrait

Ukuran : 4cm x 3,5cm dan 8cm x 4,5cm

Material: Cromo laminasi doff

Teknis Produksi : Cutting Sticker

IV.2.5 Kaos

Kaos menjadi media pendukung yang selalu ada, karena kegunaannya yang bisa dipakai sehari-hari dan dimanapun itu. Kaos bisa dibuat sederhana namun sedikit mencolok untuk menimbulkan rasa penasaran. Kaos dibuat untuk membangun kecintaan konsumen terhadap produk karena kaos merupakan barang yang selalu di pakai.



Gambar IV.14 Kaos
(Sumber: Dokumen Pribadi)

Ukuran dan Teknis Media

Format : Potrait

Ukuran : S, M, L

Material: *Cotton combed 30's*

Teknis Produksi : Sablon

IV.2.6 Pembatas Buku

Media ini merupakan pembatas yang diletakkan para buku yang berfungsi sebagai pengingat. Momen pengingat disini dapat diisi dengan media pendukung agar dapat mengingatkan khalayak sasaran tentang produk.



Gambar IV.15 Pembatas Buku
(Sumber: Dokumen Pribadi)

Ukuran dan Teknis Media

Format : Landscape segitiga sama sisi

Ukuran : 4cm x 4cm x 7cm

Material: Art Paper

Teknis Produksi : cetak offset

IV.2.7 Gantungan Kunci

Sama halnya dengan mug, namun gantungan kunci berfungsi lebih luas karena bisa dibawa kemanapun dengan terlihat oleh orang-orang disekitar. Hal ini membuat gantungan kunci menjadi salah satu media pendukung yang penting.



Gambar IV.16 Gantungan Kunci
(Sumber: Dokumen Pribadi)

Ukuran dan Teknis Media

Format : Landscape

Ukuran : 6 cm x 3cm

Bahan : Akrilik

Teknis Produksi : *Custom* Akrilik

IV.2.8 *Online Banner*

Online banner ini di digunakan untuk mengarahkan khalayak sasaran untuk mendapatkan informasi tambahan mengenai produk. Online banner ini biasanya di pasang di situs-situs web umum.



Gambar IV.17 *Online Banner*
(Sumber: Dokumen Pribadi)

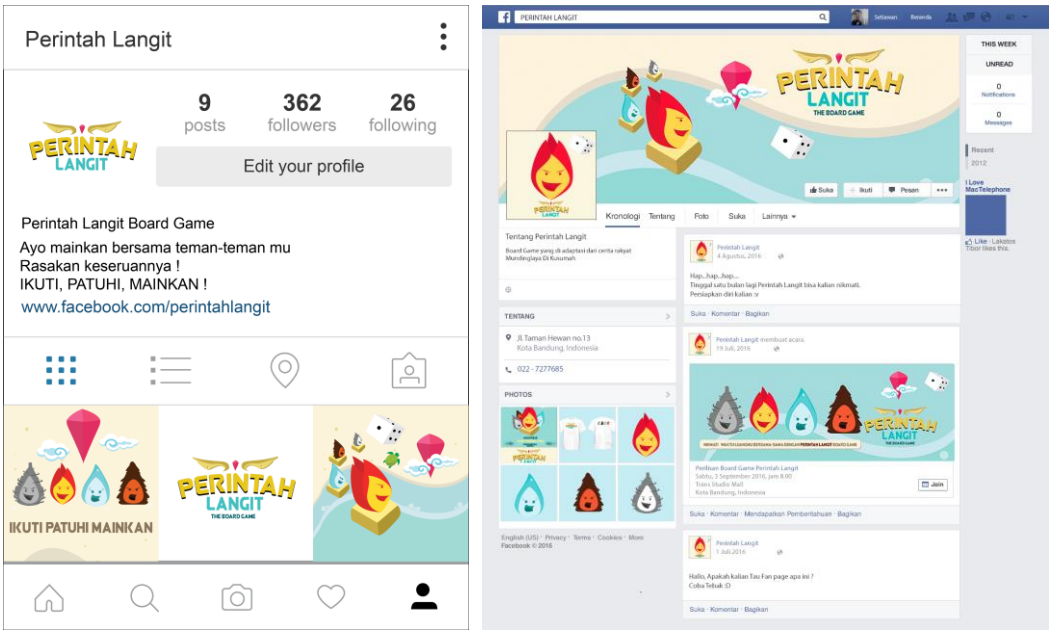
Ukuran dan Teknis Media

Format : Landscape

Ukuran : 468 x 60 pixel

IV.2.9 Sosial Media

Sosial media membantu setiap pengguna *smartphone* ataupun komputer mendapatkan informasi tentang *board game* Perintah Langit. Selain sebagai pemberi informasi, social media juga menjadi sarana promosi karena mudah dijangkau oleh setiap orang.



Gambar IV.18 Sosial Media Instagram dan Facebook
(Sumber: Dokumen Pribadi)

IV.2.10 *Tote Bag*

Tote bag digunakan sebagai wadah untuk memawa sesutatu. Dalam hal ini juga dapat digunakan sebagai bagian dari kemasan produk agar lebih mudah untuk dibawa. Gambar pada Tote Bag juga dapat membuat orang-orang sekitar menjadi penasaran dengan apa yang tertulis tersebut. Benda ini memiliki kesederhanaan baik dalam segi bentuk maupun bahannya. Hal ini membuat media ini menjadi salah satu benda yang diinginkan oleh khalayak sasaran sebagai koleksi.



Gambar IV.19 *Tote Bag*
(Sumber: Dokumen Pribadi)

Ukuran dan Teknis Media

Format : Potrait

Ukuran : 31,5cm x 40cm

Material : Kain semi kanvas

Teknis Produksi : Sablon Digital