# BAB IV. TEKNIS PRODUKSI MEDIA

## IV.1 Teknis Produksi

Teknis produksi adalah tahapan selanjutnya dari proses strategi perencanaan. Teknis Produksi berisi tentang materi dan gagasan yang telah dibuat dan selanjutnya diproduksi sesuai dengan tampilan yang diinginkan.

### IV.1.1 Media Utama

Permainan (*game*) adalah setiap kontes antara pemain yang berinteraksi satu sama lain dengan mengikuti aturan-aturan tertentu untuk mencapai tujuan tertentu pula (Sadiman, 1993). Pada *redesign* kartu remi menerapkan banyak perubahan pada simbol makna dan desain kartu secara keseluruhan. Hal itu dibutuhkan untuk menunjang informasi yang mampu disuguhkan kepada khalayak sasaran dengan cara yang halus tanpa terkesan menggurui, Informasi yang ada disampaikan dengan cara yang menghibur sehingga tanpa sadar khalayak sasaran telah diedukasi dengan permainan tersebut.





Gambar IV.1 Kartu Remi Edisi Priangan
Sumber: Dokumentasi Pribadi

Kartu dicetak dengan teknik *digital printing* ukuran 6,2cm x 8,7cm yang merupakan ukuran internasional untuk permainan *poker, blackjack*, dan lainnya, dan dengan bahan *art paper* 260gr yang dilaminasi *doff* agar membuatnya tetap awet dan terkesan elegan.

### IV.1.2 Media Pendukung

- Poster

  Poster akan dicetak dengan ukuran A3 (29,7cm x 42cm) dengan menggunakan kertas art paper tebal (260gr). Penerapan desain pada poster mengutamakan sisi efektifitas pesan yang ingin disampaikan, elemen desain yang digunakan pada poster bertujuan untuk memperkenalkan produk kepada khalayak sasaran, untuk itu informasi seperti *tagline*, akun sosial media, nama produk dan tempat mendapatkannnya penting di cantumkan pada desain poster.




Gambar IV.2 Poster
Sumber: Dokumentasi Pribadi

- *Booklet*

  *Booklet* kartu merupakan buku yang berisi informasi lengkap tentang hal berkaitan dengan desain dan pemaknaan yang terdapat pada kartu remi. *Booklet* akan dicetak dengan ukuran A5 (21 cm x 14,8 cm) dengan kertas art paper 160gr agar tidak terlalu tebal dan ukuran yang minimalis membuatnya mudah dibawa. Desain pada *cover booklet* sebagai media pendukung terkesan simple dan tidak terlalu ramai. Teks *booklet* dibuat lebih besar untuk mempertegas jenis media dengan ornament dan informasi produk




Gambar IV.3. *Booklet*
Sumber: Dokumentasi Pribadi

- *Flyer*

  *Flyer* yang sering disebut juga dengan leaflet atau surat edaran merupakan media berukuran kecil yang disebarkan ditempat umum untuk menyampaikan informasi tertentu kepada khalayak sasaran. *Flyer* akan dicetak dengan tehnik *digital printing,* ukuran A5 (21 cm x 14,8 cm) menggunakan kertas *art paper* 160 gram agar mudah dibawa karena ukurannya yang tidak terlalu besar. Penerapan desain pada flyer menggunakan desain belakang kartu rem, hal ini bertujuan untuk memberikan gambaran desain kartu dan membuat kesan familiar pada khalayak sasaran.




Gambar IV.4. Flyer
Sumber: Dokumentasi Pribadi

- *X-banner*

  *X banner* adalah media banner dengan kerangka penyangga berbentuk "X" sehingga dapat berdiri tegak. *X banner* akan dicetak dengan ukuran 60 cm x 160 cm menggunakan bahan lusther. Ukuran *X Banner* yang besar akan menarik perhatian target audiens untuk melihatnya. Penerapan desain pada x-banner mengutamakan sisi informasi secara emosional yang akan menarik khalayak sasaran dengan tagline dan tetimoni para pembeli.




Gambar IV.5. X-banner
Sumber: Dokumentasi Pribadi

- Poster Instagram

  Poster Instagram dapat menjadi media pendukung informasi dan reminding. Poster instagram dapat menjangkau target audiens yang aktif menggunakan sosial media instagram. Penerapan desain pada instagran hanya menampilkan logo dari produk, hal ini akan diperkuat dengan *caption* yang tertera dengan mencertakan sedikit sejarah priangan.




Gambar IV.6. Poster Instagram
Sumber: Dokumentasi Pribadi

- Poster Facebook

  Poster Facebook dapat menjadi media pendukung informasi dan *reminding*. Poster Facebook dapat menjangkau target audiens yang aktif menggunakan sosial media Facebook.




Gambar IV.7. Poster Facebook
Sumber: Dokumentasi Pribadi

- Gantungan Kunci

  Gantungan kunci merupakan media atau alat untuk menggantungkan kunci, terbuat dari kayu, logam, plastik atau dengan berbagai macam bentuk yang lain yang mempunyai fungsi yang sama. Gantungan kunci akan menjadi

media *reminding* logo dan *tagline* produk . Gantungan kunci ini akan dicetak dengan ukuran 44 mm x 44 mm menggunakan bahan plastik. Desain pada gantungan hanya menampilka logo dari produk, hal itu dikarenakan sifatnya sebagai pengingat untuk waktu yang lama dan membuat produk akan terus dikenal secara perlahan.




Gambar IV.8. Gantungan Kunci
Sumber: Dokumentasi Pribadi

- Stiker

  Stiker adalah media yang memiliki bahan perekat pada bagian belakang sehingga dapat menempel pada berbagai macam benda. Stiker ini akan dicetak menggunakan bahan kertas stiker kromo dengan ukuran 6,5 cm x 9 cm. Desain pada  stiker hanya menampilkan logo dari produk agar membuat

khalayak sasaran menjadi ingat dan tetap menyebarluaskan informasi produk.




Gambar IV.9. Stiker
Sumber: Dokumentasi Pribadi

- Kemasan

  Kemasan dibuat untuk melindungi produk yang berupa kartu selama proses distribusi. Fungsi lain dari kemasan adalah sebagai identitas produk dan untuk menarik perhatian target audiens. Kemasan akan dicetak dengan kertas art paper 260 gram dan dilaminasi doff. Penerapan desain pada kemasan produk menampilka logo utaman dan informasi produk, hal ini dikarenakan agar desain kemasan tidak terlalu ramai dan tetap menjaga kesan elegan pada kaum menak yang dipindahkan kedalam desain kartu.




Gambar IV.10. Kemasan
Sumber: Dokumentasi Pribadi

- Iklan Majalah Game

  Iklan majalah game dibuat untuk menjangkau target audiens yang sering membeli majalah game atau telah berlangganan majalah game. Iklan majalah game ini akan dicetak dengan kertas art paper 160 gram dengan ukuran a4.




Gambar IV.11 Iklan Majalah Game
Sumber: Dokumentasi Pribadi