BAB IV

MEDIA & TEKNIS PRODUKSI

IV.1 Media Utama

Media utama dalam perancangan tugas akhir ini adalah papan permainan berjudul "Jurigs Kasohor". Media utama ini berukuran 42,0 cm x 59,4 cm atau sebanding dengan kertas berukuran A2 berdasarkan *international ISO standard*. Dicetak menggunakan teknik cetak *offset* sparasi dengan media kertas yang digunakan dengan bahan *Art Paper* dan dilapisi laminasi doff.

IV.2 Pra Produksi Media

Sebelum memasuki tahap produksi akhir, tahap yang harus terlebih dahulu dilalui dalam sebuah perancangan visual meliputi :

- Konsep

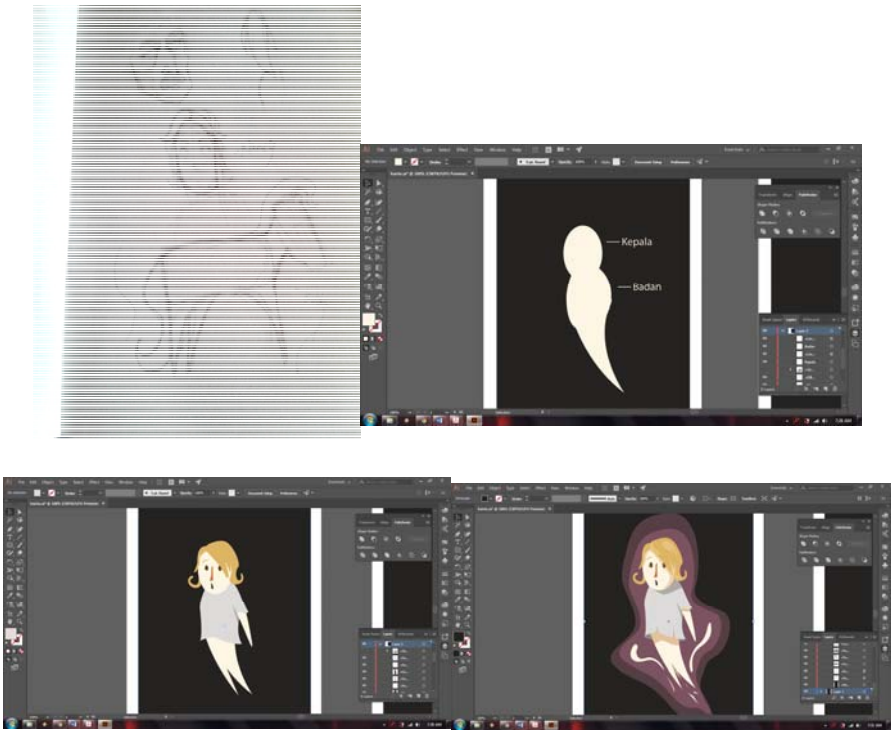
Konsep dalam menentukan gaya ilustrasi sesuai dengan tema dan khalayak sasaran yang ingin digapai mula nya dengan mencari referensi yang cocok dengan tema *literature* yang akan dibuat. *Style* yang dipilih pun berpengaruh terhadap nilai jual dan atensi dari khalayak sasaran, oleh karena itu dipilih style vector karena dapat berkembang mengikuti tren serta modern sebab khalayak sasaran yang ingin digapai adalah anak muda atau remaja.

Dalam proses pengerjaan layout maupun karakter didalamnya semua dilakukan secara digital agar menjaga kesan modern dan kekhasan garis-garis yang dihasilkan oleh pengerjaan digital. Penggambaran ilustrasi dari masing-masing karakter ditampilkan dengan kesan ceria dari warna, proporsi tubuh, hingga ekspresi karakter agar menampilkan sisi lain dari sebuah ekspedisi mistis, tujuannya sebagai pematik daya minat bagi khalayak sasaran serta menjual ciri khas dari keunikan yang dimiliki oleh kota Bandung.

- Produksi

Proses produksi dimulai dengan mencocokan referensi dengan konsep agar visual yang dihasilkan dapat sesuai dengan tema yang dibuat, selanjutnya

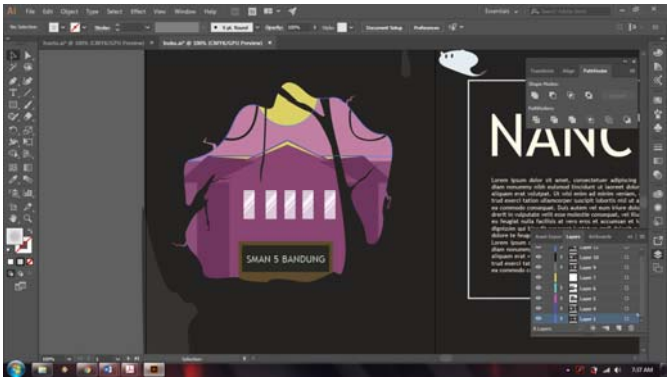
proses produksi atau penggambaran dilakukan sepenuhnya pada *software* Adobe Illustrator CC 2017. Mula – mula proses membuat bentuk sederhana dalam struktur pembuatan karakter.



Gambar IV.1 Proses pembuatan karakter media utama

Sumber : Dokumen Pribadi

Setelah seluruh karakter yang diperlukan sudah selesai, maka diperlukan unsur penguat pesan agar informasi yang disampaikan mampu ditangkap dengan baik oleh khalayak sasaran. Pembuatan ilustrasi tempat dari masing – masing hantu tersebut menampakkan diri menjadi bagian yang melengkapi media informasi guna menyampaikan pesan. Pembuatan ilustrasi tersebut dibuat dengan memanfaatkan konsep *negative space* untuk memunculkan kesan suram dan horror pada tampilan informasi karakter maupun dalam board game.



Gambar IV.2 Proses pembuatan tempat ekspedisi

Sumber : Dokumen Pribadi

Setelahnya, penggambaran dilanjutkan ke tahap papan permainan beserta aset-aset didalamnya. Pada papan permainan terdapat 84 petak langkah yang harus diselesaikan untuk dapat memenangkan permainan, maka telah disiapkan berbagai jebakan pada beberapa petak tertentu.



Gambar IV.3 Proses pembuatan tempat ekspedisi

Sumber : Dokumen Pribadi.

Dalam menunjang media utama diperlukan media pembantu untuk dapat memahami regulasi dari permainan. Untuk itu media utama diberikan lembaran berisi cara bermain yang memuat regulasi dan keterangan mengenai media utama yakni papan permainan atau *board game*.

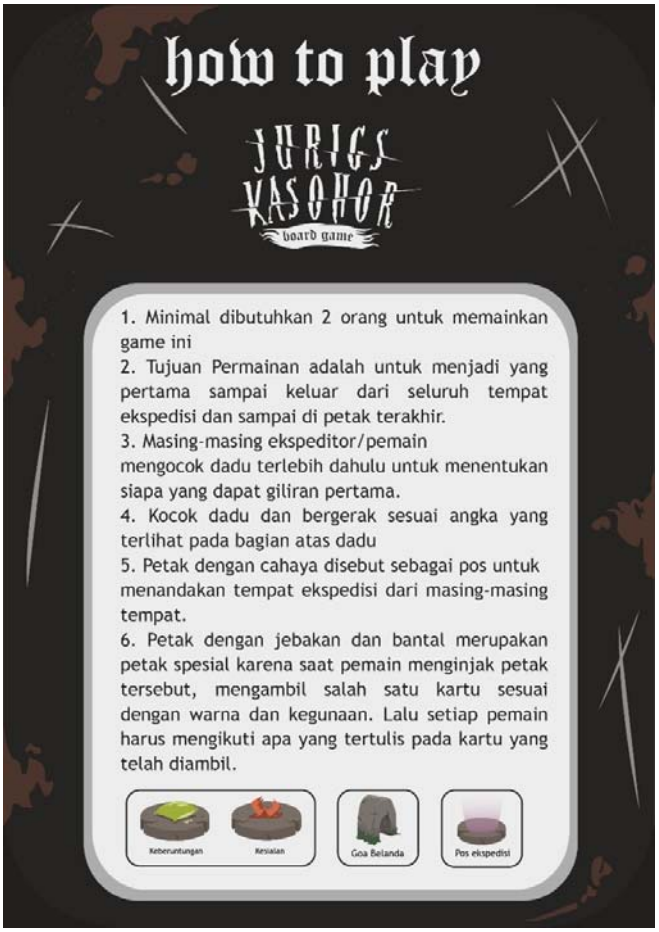
Proses pertama dalam pembuatan lembar *how to play,* mengadaptasi dari *layout* dan kesan yang dibangun dari media utama yakni kesan horor. Dalam pembuatan lembar tersebut pengerjaan dilakukan secara digital sepenuhnya. Terdapat ilustrasi efek berkarat dan efek goresan agar menunjukkan kesan horor yang dibangun.

Dalam lembar *how to play* terdapat keterangan mengenai pijakan yang berada dalam media utama atau papan permainan. Pijakan tersebut, dalam fungsinya sebagai tempat melangkah para pemain agar dapat menyelesaikan permainan. Terdapat 84 jumlah keseluruhan dari pijakan yang berada dalam papan permainan. Penggambaran pijakan sendiri memliki konsep yang sama dengan media utama yakni menunjukkan kesan horor. Batu digunakan sebagai referensi dalam pembuatan ilustrasi dari pijakan dalam papan permainan.

Peran pijakan sendiri mempunyai fungsi yang masing – masing berbeda berdasarkan dengan penampilannya. Terdapat pijakan keberuntungan yang digambarkan dengan bantal berwarna hijau. Penggambaran tersebut memilih bantal sebagai objeknya karena memiliki kesan nyaman, menyesuaikan dengan fungsi dari pijakan tersebut yang mengharuskan pemain untuk mengambil kartu keberuntungan yang berada dalam papan untuk mendapatkan keuntungan pada permainan. Objek selanjutnya memakai wujud jebakan pemburu sebagai penggambaran pada pijakan kesialan, objek tersebut dipilih karena memiliki kesan kesukaran dan kesulitan. Fungsi dari pijakan kesialan sendiri ketika pemain menginjak maka diharuskan untuk mengambil kartu kesialan yang berada pada papan. Kartu tersebut berisi tentang kerugian atau menjebak pemain ketika ingin menyelesaikan permainan.

Selain itu terdapat pula objek dengan penggambaran goa Belanda pada papan. Objek tersebut memiliki fungsi sebagai penjara ketika pemain memiliki kesialan. Penggambaran objek sendiri menggunakan goa Belanda karena denah goa sendiri memiliki jalur seperti labirin yang kerap membingungkan sehingga dapat sesuai

dengan konsep secara keseluruhan. Selanjutnya terdapat pijakan pos yang dalam fungsinya sebagai penunjuk untuk pijakan tempat ekspedisi.



Gambar IV.4 Lembar *How to play*

Sumber : Dokumen Pribadi.

Selain lembar *how to play* terdapat karakter-karakter yang digunakan sebagai pion atau bidak yang akan digunakan *user* ketika memainkan papan permainan tersebut. Dalam proses penggambarannya, pengerjaan dilakukan seluruhnya secara digital. Penggambaran karakter dibuat menyerupai ekspeditor agar mampu menyesuaikan dengan konten. Karakter pun dibuat dengan mengadaptasi dari penampilan ekspeditor pada acara televisi "Ekspedisi Merah" yang sempat menyita perhatian khalayak. Bentuk dari bidak tersebut memiliki inspirasi dari bentuk batu nisan yang berada di pemakaman agar sesuai dengan konsep horor yang dibangun.



Gambar IV.5 Referensi karakter bidak

Sumber : https://i.ytimg.com/vi/TnHB3PDXHsc/hqdefault.jpg



Gambar IV.6 Karakter bidak

Sumber : Dokumen pribadi

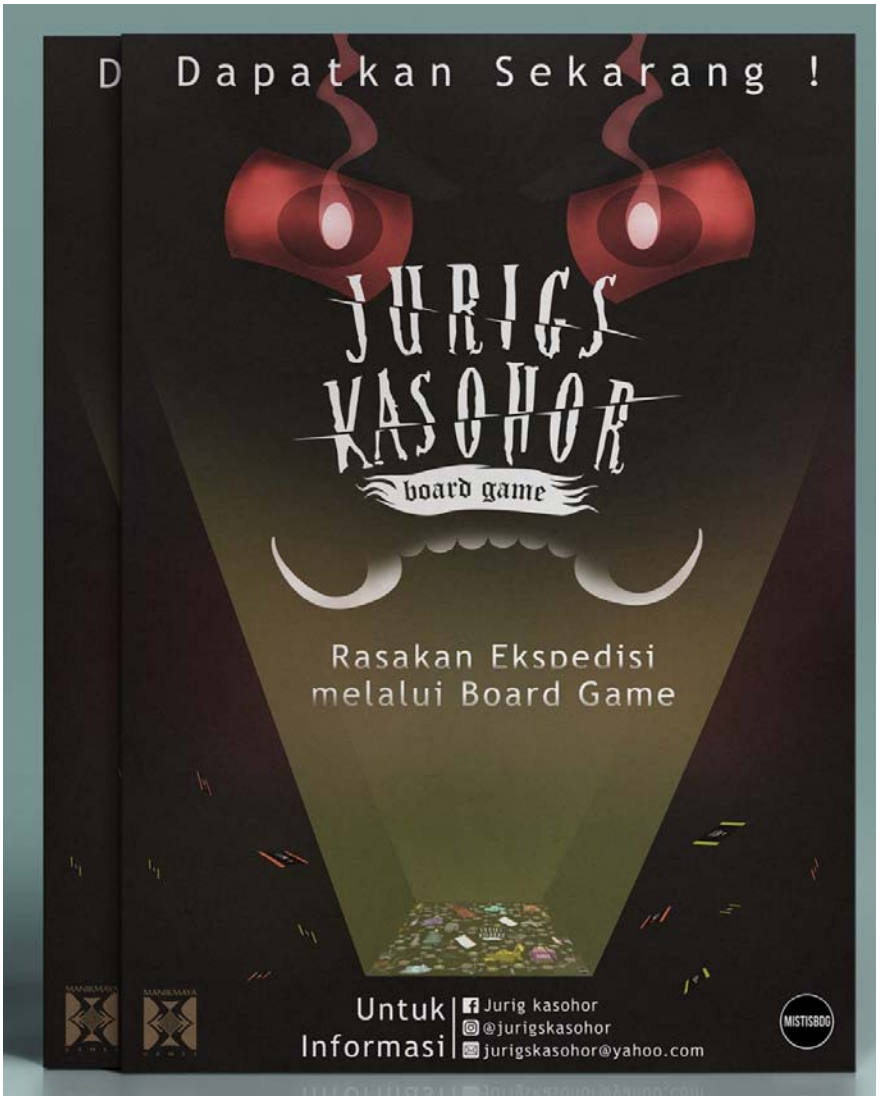
IV.2 Media Pendukung

IV.2.1 Poster

Material : Kertas Art Paper 210 gram

Ukuran : A4

Penggunaan material kertas art paper 210 gram dan ukuran A4 untuk membuat poster dimaksudkan agar media tersebut fleksibel dan dinamis, tujuannya agar mampu diterapkan pada banyak ruang untuk menjangkau khalayak sasaran ketika media tersebut disebarkan. Pada proses mencetak menggunakan mesin *digital printing.*



Gambar IV.7 Poster

Sumber : Dokumen Pribadi

IV.2.2 X-Banner

Material : Jerman

Ukuran : 160 cm x 60 cm

Penggunaan X-Banner dimaksudkan sebagai media pendukung ketika mendirikan *booth* untuk menggugah perhatian akan media utama papan permainan, sehingga material yang digunakan adalah banner dengan ukuran 160 cm x 60 cm yang dimaksudkan agar media dapat dilihat dengan baik

dengan proporsi ideal bagi penglihatan manusia. Pada proses mencetak menggunakan mesin cetak *offset.* Pemilihan material Jerman pada media tersebut agar tahan lama sehingga media dapat digunakan secara efisien.



Gambar IV.8 X-Banner

Sumber : Dokumen Pribadi

IV.2.3 Pin

Material : Pin Plastik

Ukuran : 8 cm x 8 cm

Penggunaan pin bertujuan sebagai merchandise ketika melakukan pembelian pada media utama sebagai bentuk apresiasi dan promosi bagi khalayak. Logo utama dicantum pada media pin plastik karena menunjukkan identitas dari papan permainan sebagai media utama, sedangkan pemilihan material plastik agar biaya produksi tidak berlebihan dan lebih universal bagi khalayak dan ukuran 8 cm x 8 cm agar media pendukung lebih dinamis karena penggunaanya sebagai *merchandise*. Pada proses cetak menggunakan teknik *digital printing*.



Gambar IV.9 Pin

Sumber : Dokumen Pribadi

IV.2.4 Gantungan Kunci

Material : Pin Plastik

Ukuran : 8 cm x 8 cm

Penggunaan gantungan kunci bertujuan sebagai merchandise ketika melakukan pembelian pada media utama sebagai bentuk apresiasi dan promosi bagi khalayak. Logo utama dicantum pada media pin plastik karena menunjukkan identitas dari papan permainan sebagai media utama, sedangkan pemilihan material plastik agar biaya produksi tidak berlebihan dan lebih universal bagi khalayak dan ukuran 8 cm x 8 cm agar media pendukung lebih dinamis karena penggunaanya sebagai *merchandise*. Pada proses cetak menggunakan teknik *digital printing*.



Gambar IV.10 Gantungan Kunci

Sumber : Dokumen Pribadi

IV.2.5 *T-Shirt*

Material : *Cotton Combed 30s*

Ukuran : XL

Penerapan logo pada bagian depan tengah *t-shirt* bermaksud untuk menjadi pusat perhatian agar logo dapat diingat oleh masyarakat. Pemilihan bahan cotton combed agar *t-shirt* dapat digunakan dengan nyaman oleh konsumen. Ukuran XL dipilih karena menyesuaikan dengan postur khalayak sasaran yakni remaja dan usia awal dengan *range* usia 16 tahun sampai 30 tahun. Pada proses cetak menggunakan teknik press menggunakan sablon *polyflex*.



Gambar IV.11 *T-Shirt*
Sumber : Dokumen Pribadi

IV.2.6 *Jumper*

Material : *Cotton Fleece*

Ukuran : XXL

Penerapan logo pada bagian depan tengah *Jumper* bermaksud untuk menjadi pusat perhatian agar logo dapat diingat oleh masyarakat. Pemilihan bahan cotton fleece agar *jumper* dapat digunakan dengan nyaman oleh konsumen. Ukuran XXL dipilih karena menyesuaikan dengan postur khalayak sasaran

yakni remaja dan usia awal dengan *range* usia 16 tahun sampai 30 tahun. Pada proses cetak menggunakan teknik press menggunakan sablon *polyflex*.



Gambar IV.12 *Jumper*
Sumber : Dokumen Pribadi

IV.2.7 *Notebook*

Material : Kertas HVS

Ukuran : A4 (21 cm x 29,7 cm)

Penggunaan notebook menggunakan kertas HVS agar kertas dapat digunakan sebagai buku catatan yang universal dan berguna bagi konsumen. Ukuran A4 dipilih karena ukuran lebih universal dan lebih fleksibel untuk dimasukkan dalam tas. Pada proses cetak menggunakan teknik *digital printing*.



Gambar IV.13 *Notebook*

Sumber : Dokumen Pribadi

IV.2.8 Stiker

Material : Stiker Vinyl

Ukuran : 8 cm x 6 cm

Penggunaan Stiker dimaksudkan sebagai pengingat masyarakat akan media papan permainan. Pemilihan material stiker vinyl dimaksudkan agar stiker mampu diterapkan pada media *outdoor*. Ukuran yang digunakan dimaksudkan agar stiker mampu diterapkan pada bermacam media karena ukuran cenderung pas bagi penglihatan. Pada proses cetak menggunakan teknik *digital printing*.



Gambar IV.14 Stiker

Sumber : Dokumen Pribadi

IV.2.8 *Totebag*

Material : Kain Kanvas

Ukuran : 30 cm x 40 cm

Penggunaan kain kanvas sebagai material dasar pada mug sebagai media pendukung agar media memiliki nilai kualitas dan mampu digunakan oleh khalayak sasaran dengan nyaman. Ukuran yang digunakan 30 cm x 40 cm agar media memungkinkan untuk disertakan pada kegiatan khalayak sasaran karena ukuran yang tidak terlalu besar. Pada proses cetak menggunakan teknik *printing* dan teknik press.



Gambar IV.15 *Totebag*

Sumber : Dokumen Pribadi

IV.3 Media Sosial

IV.3.1 Poster Instagram

Penggunaan Instagram sebagai sarana media promosi untuk penerapan poster agar menjangkau khalayak sasaran pengguna media sosial. Pemilihan instagram karena media sosial tersebut tengah mengalami perkembangan pesat dalam industri media sosial dengan jumlah pengguna mencapai kurang lebih 600 juta pengguna. Hal ini menjadi bahan

pertimbangan penulis untuk memilih instagram sebagai media promosi di internet.

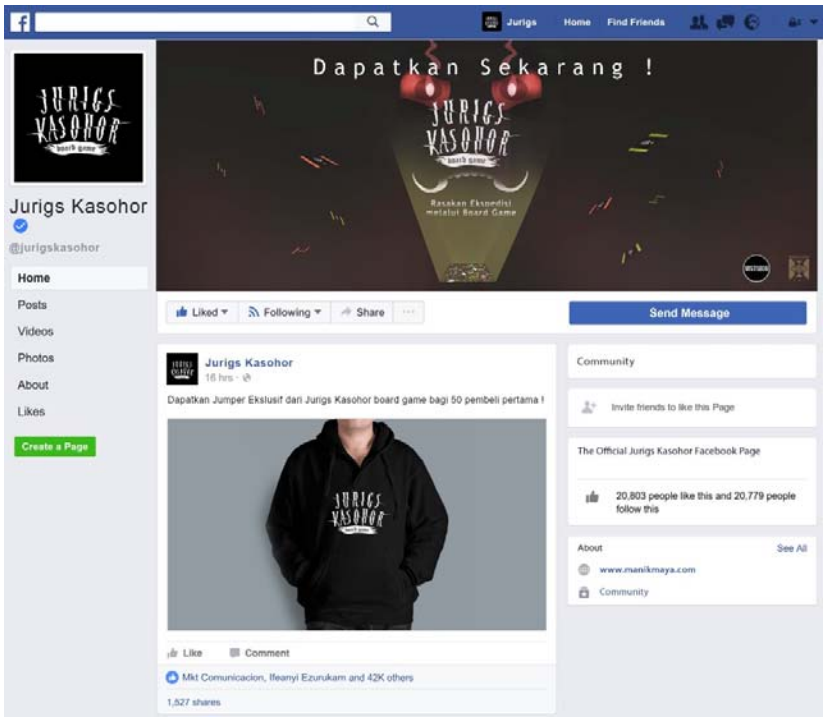


Gambar IV.16 Layout *Instagram*

Sumber : Dokumen Pribadi

IV.3.1 Facebook

Penggunaan facebook sebagai sarana media promosi untuk penerapan poster agar menjangkau khalayak sasaran pengguna media sosial. Pemilihan facebook, karena media sosial tersebut tengah mengalami perkembangan pesat dalam industri media sosial dengan jumlah pengguna mencapai kurang lebih 2 miliar *user*. Hal ini menjadi bahan pertimbangan penulis untuk memilih facebook sebagai media promosi di internet.



Gambar IV.17 Layout Facebook

Sumber : Dokumen Pribadi