BAB IV. MEDIA DAN TEKNIK PRODUKSI

IV.1 Teknik Produksi

IV.1.1 Pra Produksi

Nama dari permainan yaitu *UP* yang memiliki dua pengertian sebagai berikut: *UP* dalam bahasa Inggris yang artinya naik; dan *UP* yang merupakan singkatan dari "Ungkapan Peribahasa". Sebelum memasuki tahapan produksi media, tahapan perancangan produksi yang harus dilalui meliputi:

a. Konsep permainan

Tujuan dari permainan ialah untuk menemukan identitas pemain terhadap pengetahuan peribahasa ungkapan Indonesia yang diketahuinnya dengan cara melakukan pembaruan identitas/status. Terdapat 4 tahapan status yang harus dilalui pemain untuk memenangkan permainan, yakni: 1) orang yang tidak berpendidikan; 2) orang yang mengeyam pendidikan (pelajar); 3) orang yang sangat berpendidikan (ahli/profesor); 4) pahlawan pelestari peribahasa ungkapan Indonesia. Keempat status didapat dengan cara menjawab setiap peribahasa ungkapan yang tetera pada kartu permainan.

- Perangkat permainan:

1. Papan/alas permainan sebagai tempat untuk bermain.
2. Kartu putar otak yang berisi pertanyaan, petunjuk, dan nilai/poin dari pertanyaan
3. Kartu main gila yaitu kartu tidak terduga yang dapat menguntungkan atau merugikan pemain
4. Kartu biang kerok yang akan membawa pemain berhenti sejenak dari permainan.
5. Bintang yang memiliki fungsi sebagai alat tukar untuk mendapatkan petunjuk.

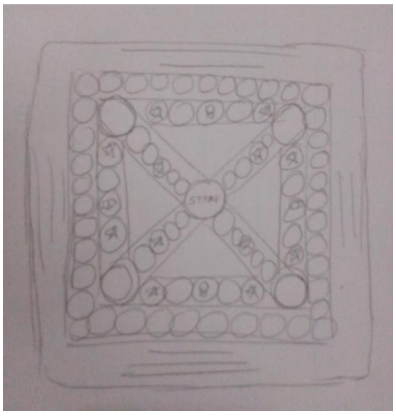
- Teknis permainan:

1. Jumlah minimal pemain ialah dua orang dengan maksimal pemain empat orang.
2. Tetapkan urutan pemain dengan bermain *hompimpa* atau batu-gunting-kertas.

3. Kartu putar otak dibagi secara rata pada setiap pemain hingga kartu tidak bersisa dan dalam keadaan tertutup di mana tidak ada seorang pemain pun mengetahui isi pada setiap kartu.
4. Sebagai modal awal, bagikan 25 bintang pada masing-masing pemain.
5. Untuk dapat melangkah dari titik *start*, pemain harus menjawab kartu putar otak yang dimiliki pemain lain dengan ketentuan sebagai berikut: pemain ke-1 harus menjawab kartu putar otak milik pemain ke-2; pemain ke-2 menjawab kartu putar otak milik pemain ke-3; pemain ke-3 harus menjawab kartu putar otak milik pemain ke-4; pemain ke-4 harus menjawab kartu putar otak yang berada di pemain ke-1; dan pertanyaan pada kartu putar otak dibacakan oleh pemilik kartu.
6. Pemain diberikan kesempatan untuk mendapatkan petunjuk dengan cara memberikan bintang pada pemilik kartu putar otak sejumlah nilai/poin dari pertanyaan yang tertera pada kartu.
7. Jika jawaban benar, pemain dapat melangkah sejumlah nilai/poin dari pertanyaan. Jika jawaban salah, pemain harus melangkah mundur sejumlah nilai/poin dari pertanyaan dengan titik termundur berada di titik *start*.
8. Jika telah melalui satu putaran dan kembali ke titik *start*, identitas/status pemain akan berubah satu tingkat.
9. Permainan berakhir ketika ada pemain yang berhasil memutari memperbarui identitasnya menjadi seorang pahlawan dengan empat putaran permainan.

b. Sketsa

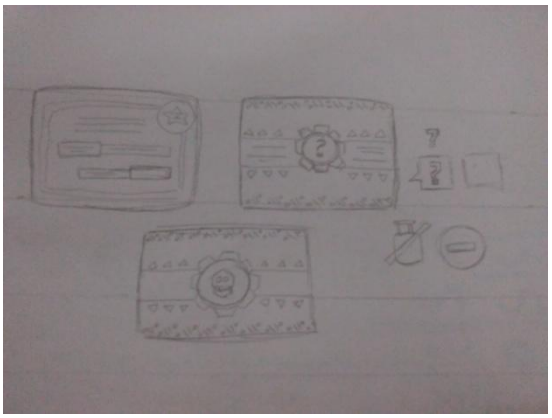
Sketsa ialah tahapan awal dari proses produksi yang merupakan gambaran sederhana tampilan visual yang akan dibuat. Sketsa dirangcang secara manual yang kemudian diolah secara digital.



Gambar IV.1 Sketsa *Board*/Alas Permainan
Sumber: Dokumentasi pribadi



Gambar IV.2 Sketsa Awal Karakter
Sumber: Dokumentasi pribadi



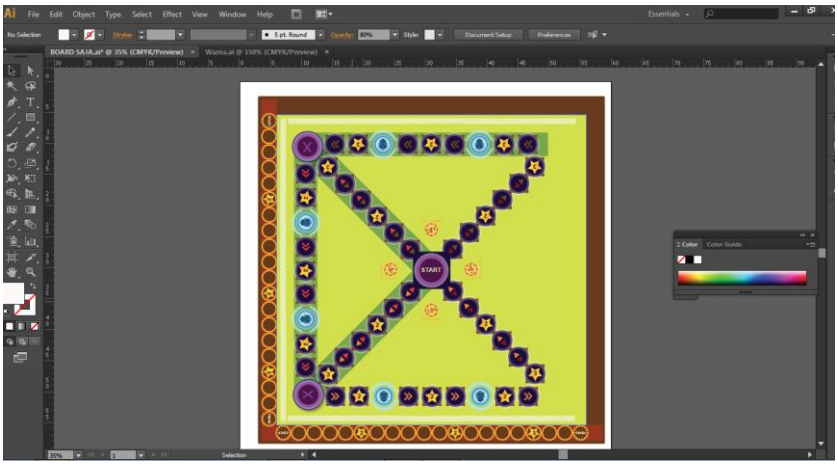
Gambar IV.3 Sketsa Permainan
Sumber: Dokumentasi pribadi

c. Pengolahan Gambar

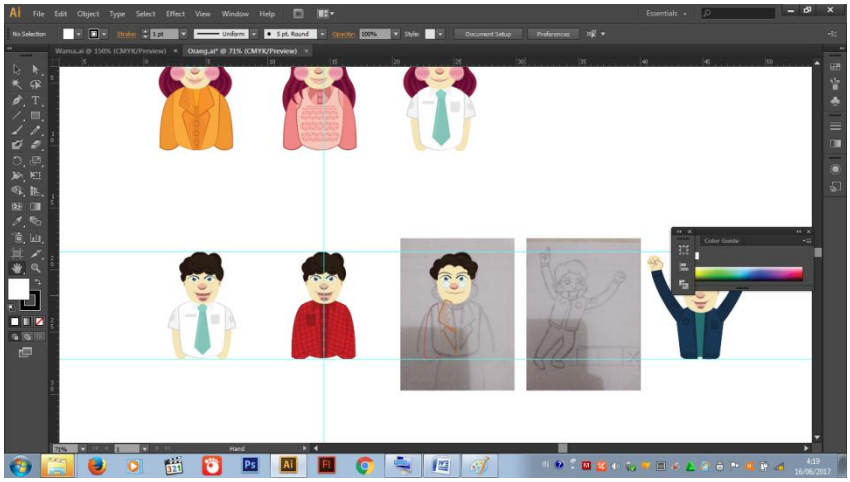
Setelah sketsa dirancang, tahap berikutnya ialah digitalisasi sketsa manual melalui *software* Adobe Illustrator CS5 dan Adobe Photoshop. Pengolahan gambar secara keseluruhan meliputi pembuatan logo, ilutrasi karakter, kartu, papan permainan, dan media pendukung.

IV.1.2 Tahap Produksi

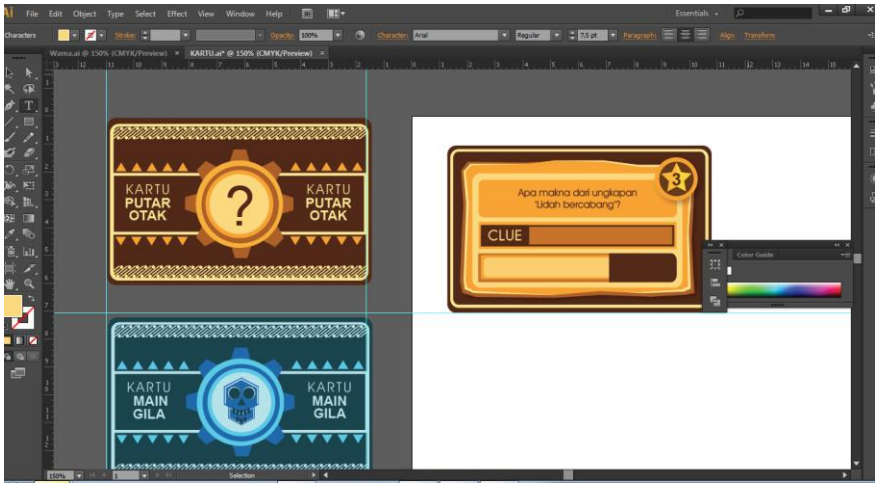
Setelah rancangan telah diubah menjadi bentuk digital, rancangan pun dicetak menggunakan bahan yang disesuaikan dengan media yang akan dibuat.



Gambar IV.4 Proses Produksi *Board*/Alas Permainan
Sumber: Dokumentasi pribadi



Gambar IV.5 Proses Produksi Karakter
Sumber: Dokumentasi pribadi



Gambar IV.6 Proses Produksi Kartu Pertayaan
Sumber: Dokumentasi pribadi

IV.1.3 Tahap Pasca-Produksi

Berikut merupakan hasil akhir dari media utama:



Gambar IV.7 Permainan *UP*
Sumber: Dokumentasi pribadi



Gambar IV.8 Kartu Permainan
Sumber: Dokumentasi pribadi

IV.2 Konsep Media dan Desain

IV.2.1 Media Utama

a. Papan/alas permainan

Tata letak papan/alas permainan disusun dinamis dengan arena permainan berbentuk segitiga geometris yang dilengkapi segitiga berwarna-warni sebagai petunjuk alur/rute dari permainan. Warna pada arena permainan terdiri dari warna-warna analog dan cerah dengan tujuan untuk menarik perhatian dan pemain tidak cepat merasa bosan.

- Teknis: Cetak *Offset Sheetfed*

  Bahan yang akan digunakan memiliki ketebalan di atas 100 gram sehingga teknik cetak *offset sheetfed* yang digunakan untuk bahan berketebalan 100-270 gram sangat cocok digunakan. Selain itu cetak *offset sheetfed* pun dapat melakukan produksi masal hingga mencapai 10.000 lembar.

- Material: Kertas *Art Paper* (260 gr)

  Art Paper memiliki karakteristik mengkilat dan halus serta bisa dilapisi/dilaminasi *doff*, *glossy*, dan UV sehingga mendapat hasil yang lebih maksimal.

- Ukuran: 42 x 42 cm

  Ukuran tersebut tidak terlalu besar dan kecil sehingga masih dapat dipegang dengan tangan seorang remaja/pelajar SMP/SMA/sederajat selaku khalayak sasaran.



Gambar IV.9 Papan/Alas Permaian *UP*
Sumber: Dokumentasi pribadi

b. Kartu permainan

Sama halnya dengan papan/alas permainan, tata letak kartu pun dinamis dan disusun secara horizontal (*landscape*) karena kartu memuat lebih banyak teks berisi pertanyaan pernyataan. Kartu putar otak memiliki warna analog coklat menuju kuning sehingga tidak hanya menimbulkan kesan klasik dan tradisional namun juga meninggalkan kesan penuh semangat yang diwakili warna kuning dan jingga dengan tujuan untuk merangsang pemain agar tidak cepat menyerah dalam menjawab pertanyaan. Kemudian warna pada kartu main gila merupakan warna analog biru menuju hijau yang memberi kesan tenang dan santai yang dipadukan dengan ilustrasi tengkorak menyeramkan untuk menggambarkan bahwa kartu main gila dapat menguntungkan atau merugikan pemain. Sedangkan kartu angkat kaki menggunakan warna analog ungu karena warna tersebut dapat menimbulkan kesan misteri, dan melankolis.

- Teknis: Cetak *Offset Sheetfed*

  Seperti pada papan/alas permainan, ketiga kartu permainan akan dicetak secara massal sehingga teknik yang digunakan adalah teknik cetak *offset sheetfed*.

- Material: Kertas *Art Paper* (260 gr)

  Material kartu pun sama dengan material alas permainan yaitu *Art Paper* yang berkarakteristik mengkilat dan halus sehingga nyaman untuk dipegang.

- Ukuran: 9,5 x 6 cm



Gambar IV.10 Kartu Putar Otak
Sumber: Dokumentasi pribadi



Gambar IV.11 Kartu Main Gila
Sumber: Dokumentasi pribadi



Gambar IV.12 Kartu Main Biang Kerok
Sumber: Dokumentasi pribadi

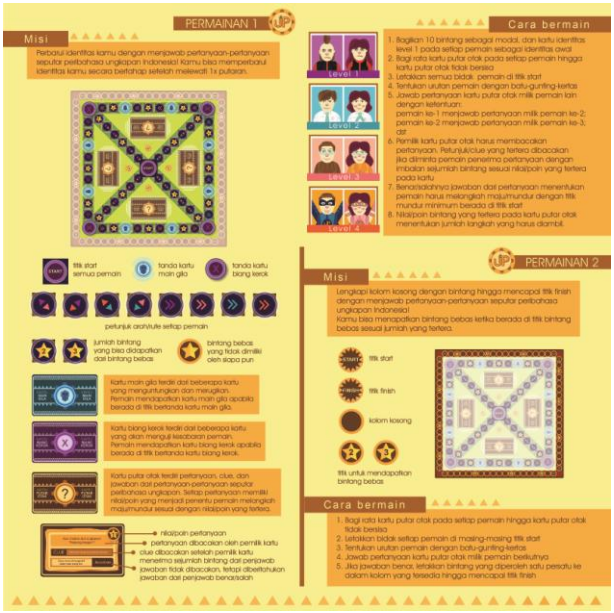
c. Panduan permainan

Panduan permainan berfungsi untuk memandu khalayak sasaran memainkan permainan yang terdiri dari aturan permainan, keterangan, dan petunjuk lainnya. Pandua permainan terdiri dari dua muka. Bagian belakang memuat ilustrasi dari karakter pada *board games*, sedangkan bagian depan berisi aturan dan petunjuk permainan. Warna yang digunakan pada panduan permainan senada dengan warna pada alas permainan, yaitu coklat dan kuning yang berksan klasik namun berenergi/bersemangat.

- Teknis: Cetak *Offset Sheetfed*

  Panduan permainan akan dicetak massal pula sehingga teknik cetak yang cocok digunakan ialah teknik cetak *offset sheetfed*.
- Material: Kertas *Art Paper* (260 gr)

  Karena panduan permainan hanya terdiri dari satu lembar, maka agar tidak terlalu tipis dan rentan rusak, material panduan permainan bertebal 260 gram dengan material *Art Paper* yang berkarakteristik mengkilat dan halus sehingga selain tebal, nyaman pula untuk dipegang.
- Ukuran: 28 x 28 cm



Gambar IV.13 Panduan Permainan
Sumber: Dokumentasi pribadi

d. Panel identitas

Panel identitas berfungsi untuk meletakkan kartu identitas pemain.

- Teknis: Cetak *Offset Sheetfed*

  Seperti panduan permainan, panel identitas akan dicetak massal sehingga teknik cetak yang cocok digunakan ialah teknik cetak *offset sheetfed*.
- Material: Kertas *Art Paper* (260 gr)

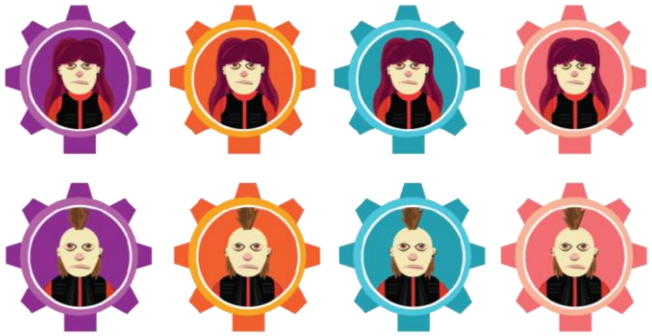
  Material panduan permainan menggunalan *Art Paper* 260 gram
- Ukuran: 28 x 16 cm



Gambar IV.14 Panel Identitas
Sumber: Dokumentasi pribadi

e. Bidak permainan

- Teknis: *Digital print*
- Material: Akrilik
- Ukuran: 4 x 4 cm



Gambar IV.15 Bidak permainan
Sumber: Dokumentasi pribadi

IV.2.2 Media Pendukung

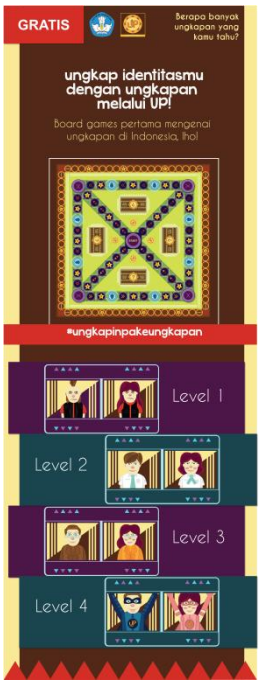
Media pendukung berfungsi sebagai media yang menyokong/membantu media utama agar lebih dikenal dan diingat oleh khalayak sasaran. Media untuk mendukung *board games UP* ialah sebagai berikut:

a. *X-Banner*

Penggunaan *X-banner* ditujukan untuk menyampaikan informasi mengenai permainan *UP* yang memuat informasi lebih lengkap dari poster.

- Teknis: Cetak *Offset Sheetfed*

  X-banner akan dicetak massal sehingga teknik cetak yang cocok digunakan ialah teknik cetak *offset sheetfed*.
- Material: Flexi Jerman
- Ukuran: 60 x 160 cm



Gambar IV.16 *X-Banner*
Sumber: Dokumentasi pribadi

b. *Flagchain*/Bendera bunting

Flagchain akan menampilkan logo dan karakter-karakter dari media utama yang ditujukan untuk menyemarakkan acara kampanye.

- Teknis: Cetak *Offset Sheetfed*

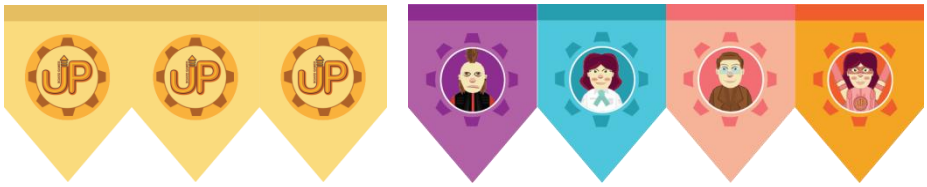
  Flagchain akan digunakan sebagai media pendukung kampanye yang akan diaplikasikan di tempat berlangsungnya kampanye, yakni beberapa sekolah negeri maupun swasta di kota-kota besar di Indonesia sehingga *flagchain* akan dicetak massal menggunakan teknik cetak *offset sheetfed*.

- Material: Kertas *Art Paper* (210 gr)

  Material *flagchain* menggunakan *Art Paper* karena hanya akan digunakan di dalam ruangan dengan ketebalan bahan 150 gram.

- Ukuran: 12 x 16 cm

  Flagchain berukuran karena desain dari *flagchain* hanya berupa logo dan karakter-karakter dari media utama sehingga tidak memerlukan ukuran yang sangat besar.



Gambar IV.17 *Flagchain*
Sumber: Dokumentasi pribadi

c. Poster

Poster akan ditempatkan secara *offline* maupun *online* melalui situs jejaring sosial. Penggunaan poster sebagai media utama karena mempunyai jangkauan dan penempatan yang luas dan tingkat keterbacaan yang tinggi.

- Teknis: Cetak *Offset Sheetfed*

Poster *offline* yang akan disebar ke beberapa sekolah akan dicetak massal sehingga menggunakan teknik cetak *offset sheetfed*.

- Material: Kertas *Art Paper* (150 gr)

Material poster menggunakan material poster pada umunyam yaitu *Art Paper* yang halus dan lembut dengan ketebalan 150 gram.

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

Karena untuk dipasang di majalah dinding dan untuk mempermudah keterbacaan, maka poster pun tidak dibuat kecil atau sangat besar sehingga poster dirancang seukuran A3.



Gambar IV.18 Poster 1
Sumber: Dokumentasi pribadi



Gambar IV.19 Poster 2
Sumber: Dokumentasi pribadi

d. *Notebook*/buku catatan

Notebook/buku catatan berisi lembar kosong yang memiliki sisipan ungkapan pada setiap lembarnya sehingga membantu khalayak sasaran mengingat ungkapan-ungkapan yang tertera pada permainan *UP*.

- Teknis: Cetak *Offset Sheetfed*

Jumlah *notebook* yang akan diproduksi sangat banyak sehingga menggunakan teknik cetak *offset sheetfed*.

- Material *Cover*: Kertas *Art Paper* (260 gr)

Agar *notebook* tidak cepat rusak, maka material pada bagian *notebook* dibuat tebal dan halus, maka digunakan kertas *Art Paper* 260 gram.

- Material Isi: Kertas *HVS*

Notebook memiliki halaman yang banyak sehingga *HVS* digunakan sebagai material bagian dalam. Pemilihan kertas *HVS* pun dikarena kertas tersebut mudah ditulisi.

- Ukuran: 12 x 18 cm



Gambar IV.20 *Notebook* Bagian Depan dan Belakang
Sumber: Dokumentasi pribadi



Gambar IV.21 *Notebook* Bagian Dalam
Sumber: Dokumentasi pribadi

e. *Bookmark*/pembatas buku

Pembatas buku berisi ajakan kepada khalayak sasaran untuk menggunakan ungkapan dalam mengungkapkan sesuatu di kesehariannya.

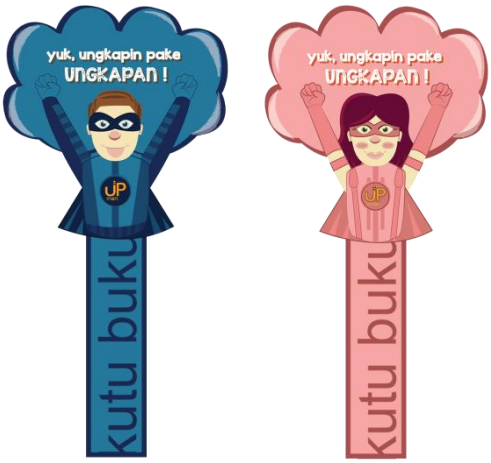
- Teknis: Cetak *Offset Sheetfed*

Pembatas buku akan diproduksi dengan banyak, maka menggunakan teknik cetak *offset sheetfed* karena tebal material pun akan lebih dari 100 gram.

- Material: Kertas *Art Paper* (210 gr)

Tekstur halus dan lembut pada kertas *Art Paper* cocok untuk pengaplikasian pembatas buku sehingga teksturnya tidak akan menggores atau merusak buku.

- Ukuran: 6 x 12 cm



Gambar IV.22 *Bookmark*
Sumber: Dokumentasi pribadi

f. Stiker A

Stiker menggambarkan karakter yang ada pada permainan *UP* sehingga khalayak sasaran selalu mengingat permainan.

- Teknis: Cetak *Offset Sheetfed*

Stiker diproduksi damlah jumlah yang banyak banyak, maka menggunakan teknik cetak *offset sheetfed* karena tebal material pun akan lebih dari 100 gram.

- Material: Stiker *Vynil*
- Ukuran: 6 x 7 cm



Gambar IV.23 Stiker A
Sumber: Dokumentasi pribadi

g. Stiker B

Stiker menggambarkan karakter yang ada pada permainan *UP* sehingga khalayak sasaran selalu mengingat permainan.

- Teknis: Cetak *Offset Sheetfed*

Sama halnya dengan stiker A, stiker B akan diproduksi dalam jumlah banyak, maka menggunakan teknik cetak *offset sheetfed.*

- Material: Stiker *Vynil*
- Ukuran: 5 x 5 cm



Gambar IV.24 Stiker B
Sumber: Dokumentasi pribadi

h. Gantungan kunci

- Ukuran: 4 x 4 cm

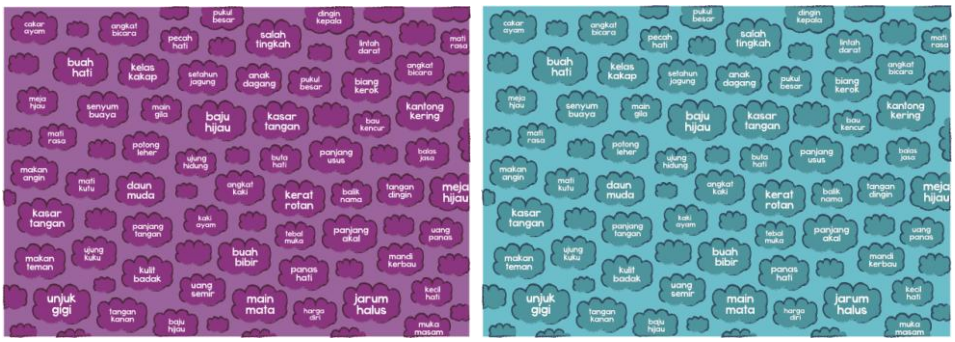


Gambar IV.25 Gantungan Kunci
Sumber: Dokumentasi pribadi

i. Sampul buku

Desain dari sampul buku yang dibuat berupa penggalan-penggalan ungkapan agar remaja dapat mengingat dengan mudah ungkapan tersebut.

- Teknis: Cetak *Offset Sheetfed*
- Material: Kertas *Art paper* 150 gr
- Ukuran: A3 (29,7 x 42 cm)

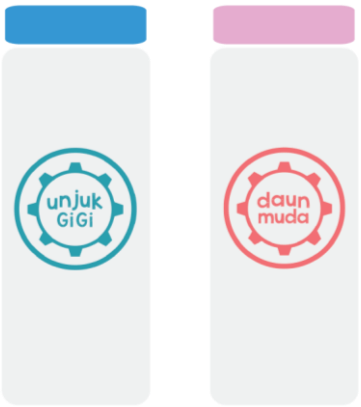


Gambar IV.26 Sampul Buku
Sumber: Dokumentasi pribadi

j. Botol minuman

Desain pada botol minuman menyajikan penggalan-penggalan ungkapan peribahasa Indonesia yang akan menjadi media pengingat khalayak sasaran bahkan ketika sedang minum.

- Teknis: Cetak Sablon
- Material: Tritan
- Ukuran: A3 (19,5 x 6,5 cm)



Gambar IV.27 Botol Minuman
Sumber: Dokumentasi pribadi

k. *Tote bag*

Tote bag digunakan untuk tempat *merchandise* yang menampilkan logo dari media utama agar khalayak mengingat media utama.

- Teknis: *Heat press*
- Material: Blacu



Gambar IV.28 *Tote Bag*
Sumber: Dokumentasi pribadi