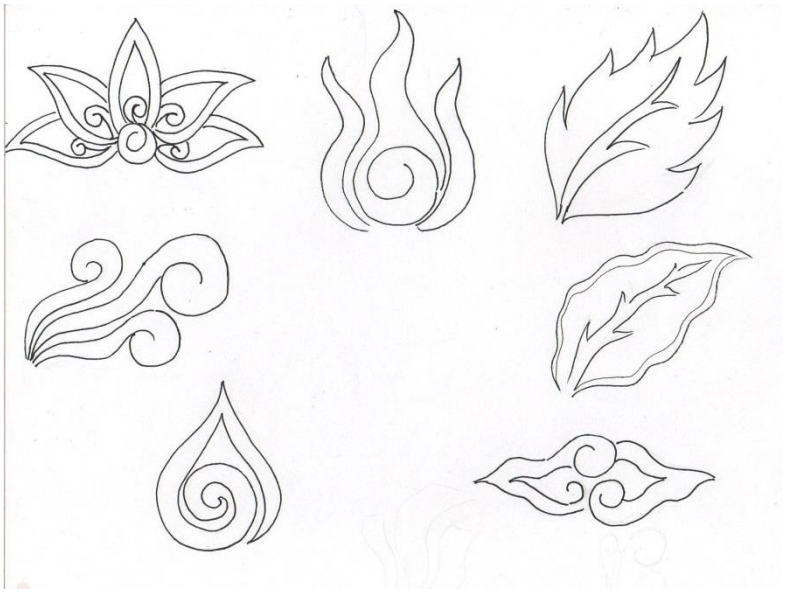
BAB IV. MEDIA DAN TEKNIS PRODUKSI

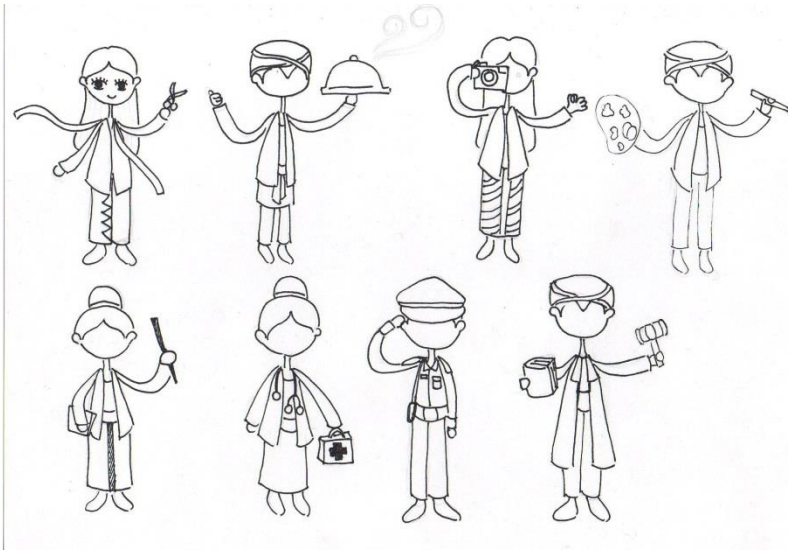
IV.1 Teknis Produksi

IV.1.1 Pra Produksi

Pada tahapan pra produksi, dibuat sketsa awal untuk mempermudah tahapan digitalisasi, berikut sketsa awal dalam perancangan ini:



Gambar IV.1 Sketsa Lambang
Sumber: Dokumentasi Pribadi



Gambar IV.2 Sketsa Profesi1
Sumber: Dokumentasi Pribadi



Gambar IV.3 Sketsa Profesi2
Sumber: Dokumentasi Pribadi

Selain proses sketsa, pada tahapan ini juga dibuat panduan cara bermain dan peraturan dari *board game* Pictureka! edisi Ramalan *Wedal*!. Panduan dan cara bermain dibuat menggunakan 2 bahasa yaitu bahasa Sunda dan bahasa Indonesia. Dan penggunaan bahasa menggunakan gaya bahasa sehari-hari yang mudah dimengerti oleh khalayak sasaran.

Berikut ini peraturan dan cara bermain dari *board game* Pictureka! edisi Ramalan *Wedal*!.

Komponen

- 9 papan permainan
- 1 dadu angka
- 1 dadu warna (6-sisi – 3 kuning dan 3 biru)
- 79 kartu misi
- 1 jam pasir (30 Detik)
- 7 buah properti profesi sesuai hari lahir

Menukar atau Membalik Papan

Jika kamu menemukan salah satu tanda panah dalam kartu, maka lakukan hal ini sebelum kamu memainkannya



Tukar posisi dari 2 papan



Membalik salah satu papan

Ada 2 level untuk memainkan Pictureka edisi Ramalan Wedal ini:

LEVEL 1 :

Mencocokan gambar yang ada di kartu dengan yang ada di papan

Alat yang dibutuhkan:

9 papan, tumpukan kartu kuning, dan tumpukan kartu biu, jam pasir, dadu biasa, dan dadu warna.

Cara bermain:

1. Gambreng, untuk menentukan urutan pemain dan gunakan properti sesuai hari lahirmu, agar permainan jadi lebih seru
2. Tentukan jumlah kartu kuning yang harus didapatkan agar bisa memenangkan permainan. misalnya: pemain yang pertama mendapat 5 kartu kuning yang menang
3. Kocok dadu warna dan Lihat warna apa yang kamu dapatkan
4. Jika mendapatkan warna biru, maka lakukan hal ini:

   Peraturan untuk kartu biru

   Hanya pemilik kartu dapat yang

   - Ambil kartu biru
   - Sebelum melihat gambar yang ada dalam kartu, kocok dadu angka untuk menentukan jumlah gambar yang harus kamu cari
   - Cari gambar pada papan yang sesuai dengan gambar yang ada dibalik papan, dan cari sesuaidengan jumlah angka yang muncul pada dadu angka
   - Gunakan jam pasir untuk mengitung waktu
   - Jika kamu menemukan gambar sesuai dengan jumlah target sebelum waktu habis, simpan kartu itu
   - Jika waktu habis sebelum kamu menemukan jumlah target gambar, masukkan kartu ke bagian bawah tumpukan
5. Jika medapatkan warna kuning, maka lakukan hal ini:

   Peraturan untuk kartu kuning

   Semua pemain bisa bermain (rebutan)

- Ambil kartu kuning, balikkan & baca kata-kata yang ada dalam kartu dengan keras
- Lalu letakkan di tengah agar semua orang dapat melihatnya
- Siapkan jam pasir untuk menghitung waktu & Cari gambar dalam papan secepat mungkin
- Katakan Pictureka ! ketika kamu menemukan gambar yang sesuai
- Yang pertama menemukannya dapat menyimpan kartu itu
- Jika gambar tidak ditemukan sampai waktu habis, maka kembalikan kartu ke bagian bawah tumpukan kartu kuning
- Pemain yang pertama mendapatkan kaertu kuning sesuai dengan jumlah yang sudah ditentukan, memenangkan permainan

LEVEL 2 :

Mencari gambar dipapan sesuai dengan petunjuk yang ada dikartu.

Alat yang dibutuhkan:

9 papan, tumpukan kartu merah, jam pasir, 7 properti pekerjaan sesuai hari lahir

Cara bermain:

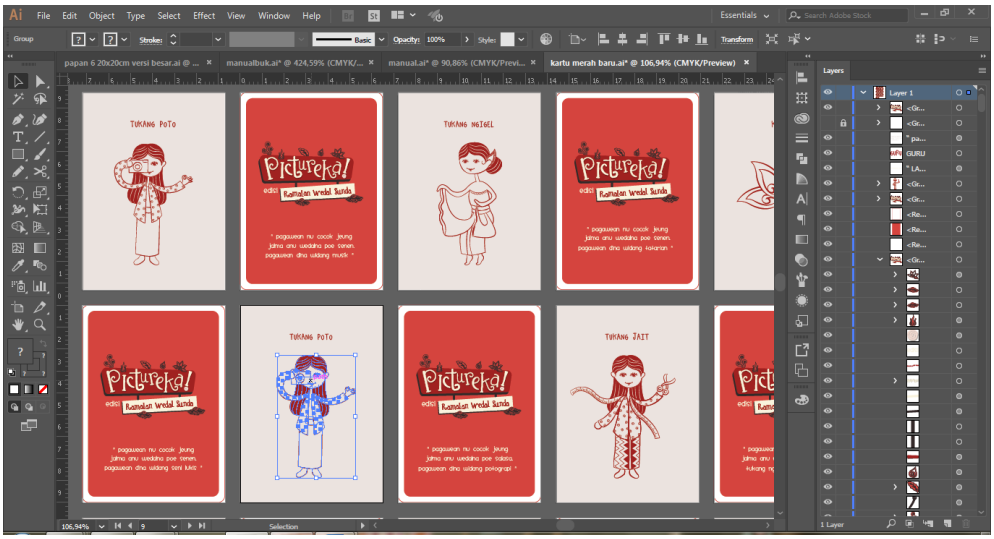
1. Gambreng, untuk menentukan urutan pemain dan gunakan properti sesuai hari lahirmu, agar permainan jadi lebih seru
2. Dan gunakan properti sesuai hari lahirmu, agarpermainan jadi lebih seru
3. Ambil kartu merah dan baca dengan keras petunjuk dalam kartu
4. Gunakan jam pasir untuk menghitung waktu mencari gambar
5. Cari gambar pada papan yang sesuai dengan petunjuk dalam kartu
6. Jika kamu menemukan gambar yang sesuai dengan petunjuk sebelum waktu habis, cek jawabanmu dengan membalik kartu. Karena jawaban yang benar ada di balik kartu petunjuk.
7. Jika jawaban kamu benar, simpan kartu itu. Tapi jika jawaban kamu salah atau waktu habis sebelum kamu menemukan gambar, kembalikan kartu ke bagian bawah tumpukan kartu merah

IV.1.2 Produksi

Pada tahapan produksi, sketsa awal mulai di trace untuk digitalisasi menggunakan *software Adobe Illustrator CC.*



Gambar IV.4 Proses Digitalisasi Profesi
Sumber: Dokumentasi Pribadi



Gambar IV.5 Proses Pembuatan Kartu Misi
Sumber: Dokumentasi Pribadi

IV.2 Konsep Media dan Desain

IV.2.1 Media Utama



Gambar IV.6 Media Utama
Sumber: Dokumentasi Pribadi

Pada media utama ada beberapa komponen yang di cetak:

- Papan permainan

  Total 9 buah papan permainan dibuat dengan masing-masing papan memiliki ukuran 18cm x 18cm. Dicetak dua sisi menggunakan jenis kertas Art Paper 150gsm. Papan juga menggunakan bahan daluang agar lebih kuat dan tidak mudah robek.

- Kartu misi

  Ada 3 jenis kartu misi dengan warna yang berbeda yaitu kuning, biru, dan merah. Total kartu misi yaitu 79 buah kartu. Masing-masing berukuran 9cm x 6,5cm, menggunakan jenis kertas Artpaper 260 gsm, dan di cetak 2 sisi.

Selain komponen yang dicetak, adapun komponen yang tidak dicetak dalam media utama, yaitu:

- Satu buah jam pasir



Gambar IV.7 Jam Pasir
Sumber: Dokumentasi Pribadi

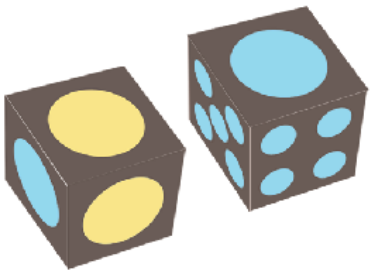
Durasi : 30 detik

Ukuran : 7cm x 3cm

Material : Plastik

Pemilihan material plastik ini agar tidak mudah pecah dan aman bagi remaja.

- 2 buah dadu (1 dadu angka & 1 dadu warna)



Gambar IV.8 Dadu
Sumber: Dokumentasi Pribadi

Ukuran : 2,5cm x 2,5cm

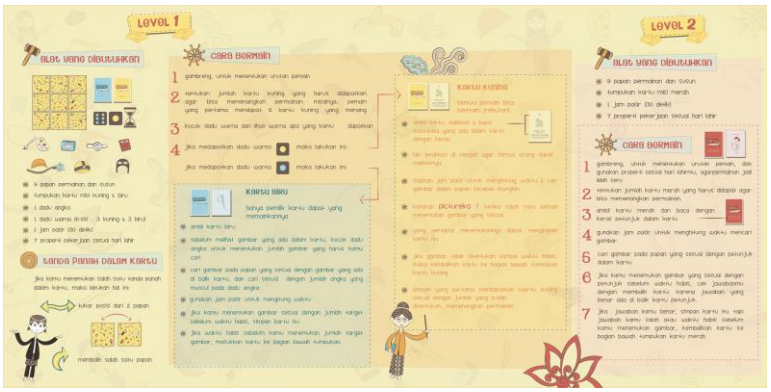
Material : Kayu

2 buah dadu ini terdiri dari satu buah dadu warna dengan 6 sisi (3sisi kuning dan 3 sisi biru), dan 1 buah dadu angka biasa. Pemilihan material kayu ini untuk memunculkan kesan budaya. Dan ukurannya lebih besar daripada dadu biasa agar tidak mudah hilang

IV.2.2 Media Pendukung

- Panduan cara bermain

Depan



Gambar IV.9 Panduan Cara Bermain
Sumber: Dokumentasi Pribadi

Belakang



Gambar IV.10 Bagian Belakang Panduan Cara Bermain
Sumber: Dokumentasi Pribadi

Ukuran : 36cm x 16cm

Teknis : Cetak *Offset*

Material : Kertas *Art Paper* 260gsm

Pemilihan material Art paper 260gsm karena agar tidak mudah sobek atau pun kuat saat terkena basah. Panduan dicetak dua sisi dengan sisi depan isi dari panduan, dan sisi belakan yaitu judul dan logo panduan. Panduan dalam bahasa Indonesia akan dicetak secara terpisah dengan panduan dalam bahasa Sunda.

- Poster *soft launching* cetak



Gambar IV.11 Poster *Soft Launching*
Sumber: Dokumentasi Pribadi

Ukuran : A3

Teknis : *Digital printing*

Material : *Art Paper 150g*

- Poster Digital Soft Launching



Gambar IV.12 Poster *Soft Launching Digital*
Sumber: Dokumentasi Pribadi

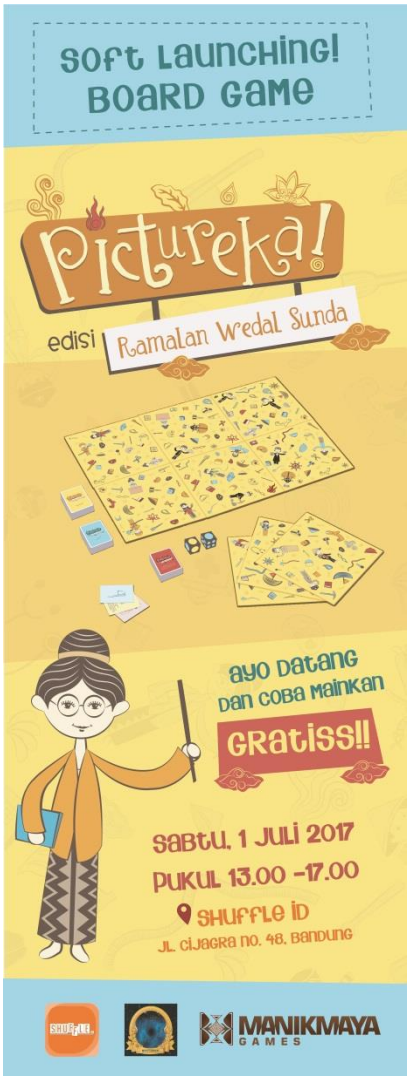
Ukuran : 640px x 640px

Teknis : *Upload* Instagram

Material : *Art Paper* 150gsm

Poster digital board game Pictureka! edisi Ramalan Wedal Sunda akan diupload melalui media sosial Instagram. Media Instagram ini dipilih karena Instagram menjadi salah satu media yang dekat dengan keseharian para remaja. Dan di upload oleh akun Shuffle.id yang akan menjadi tempat untuk acara soft launching board game Pictureka edisi Ramalan Wedal.

- *X-banner*



Gambar IV.13 *X-banner*
Sumber: Dokumentasi Pribadi

Ukuran : 60cm x 160cm

Teknis : cetak offset

Material : *flexi* jerman

X-banner dibuat untuk menginformasikan waktu, tempat dan acara softlaunching *board game* Pictureka! edisi Ramalan *Wedal* Sunda *ini.*

- Tumbler



Gambar IV.14 Tumbler
Sumber: Dokumentasi Pribadi

Ukuran : 10cm x 10cm

Teknis : Sablon

Material : Kertas Decal

Pemilihan teknis sablon agar ilustrasi yang terpasang pada tumbler dapat awet dan melekat lebih lama, juga tidak mudah dikelupas seperti stiker biasa.

- Buku Catatan



Gambar IV.15 Buku Catatan
Sumber: Dokumentasi Pribadi

Ukuran : 10x10cm

Teknis : Cetak *Offset*

Material : *Kraft paper* untuk cover & *thick paper* untuk bagian isi

Pemilihan *kraft paper* sebagai cover untuk buku catatan karena, kraft paper memunculkan kesan klasik. Jika pada media lain menggunakan warn-warna yang memunculkan kesan modern, dibeberapa media dan salah satunya notebook memberikan kesan klasik dan budaya untuk menyeimbangkan dengan materi *wedal* yang merupakan budaya Sunda.

- *T-Shirt*



Gambar IV.16 *T-Shirt*
Sumber: Dokumentasi Pribadi

Ukuran desain : A4

Teknis : *Print DTG*

Material : Kaos *Combat*

Bagian depan Tshirt merupakan lambang hari lahir, dan bagian belakang merupakan isi ramalan sifat dari hari lahir tersebut. Desain bagian belakang diisi dengan isi ramalan agar siapa pun yang melihat jadi ikut mengetahui ramalan wedal. Selain itu, melihat dari kebiasaan para remaja sekarang yang senang mengupload segala sesuatu ke media sosial. Dan

dengan mengupload Tshirt menjadi salah satu media agar ramaja lain mengetahui ramalan wedal Sunda ini.

- Stiker



Gambar IV.17 Stiker 1
Sumber: Dokumentasi Pribadi



Gambar IV.18 Stiker 2
Sumber: Dokumentasi Pribadi

Ukuran desain: 5cm x 7cm

Teknis : Cetak Offset

Material : Stiker Vinyl

- *Flag Chain*



Gambar IV.19 *Flag Chain*
Sumber: Dokumentasi Pribadi

Ukuran desain : 18cm x 20cm

Teknis : Cetak Offset

Material : *Art Paper* 210g

- Kalung dan gantungan kunci kayu



Gambar IV.20 Gantungan Kalung & Kunci
Sumber: Dokumentasi Pribadi

Ukuran desain : 10cm x 10cm

Teknis : *Laser wood cutting*

Material : Kayu

Penggunaan material kayu pada gantungan kunci dan gantungan kalung ini untuk memunculkan kesan budaya.