BAB IV. MEDIA & TEKNIS PRODUKSI

IV.1 Media Utama

Media utama dalam perancangan ini adalah media informasi interaktif yang dikemas dalam bentuk *arcade game* / *dingdong*. Mekanisme media ini adalah menggunakan sistem koin dan tombol, terdapat 15 tombol yang memiliki fungsi untuk menampilkan informasi rasi bintang, setiap tombol menampilkan rasi bintang yang berbeda. Media ini akan berfungsi ketika khalayak memasukan koin seribu rupiah dengan durasi 1 menit saja. 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.

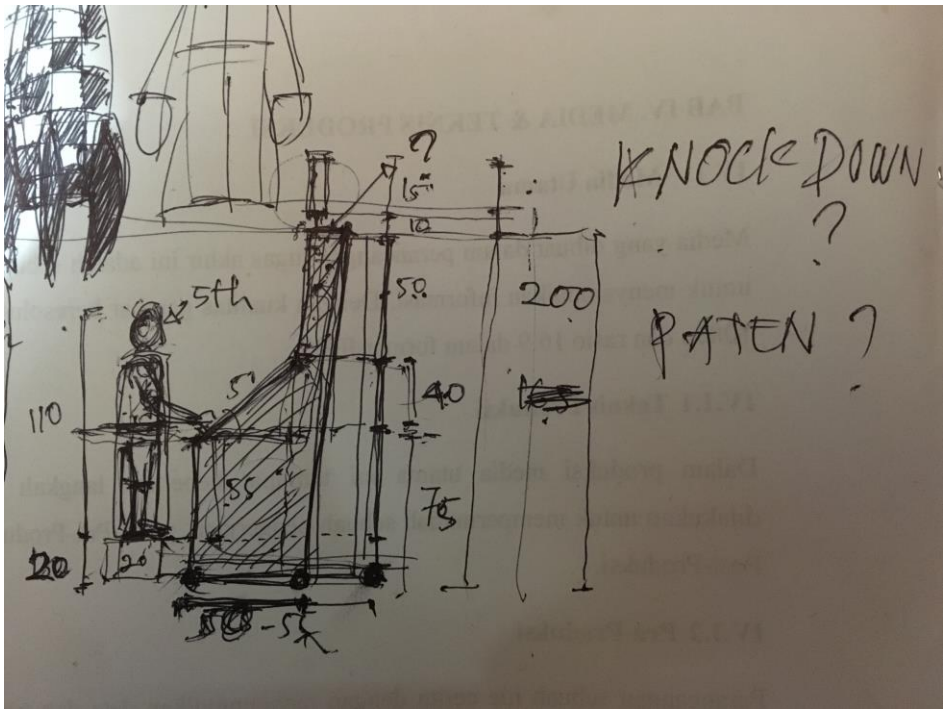
IV.1.1 Teknis Produksi

Dalam produksi media utama dan media pendukung pada perancangan ini terdapat beberapa langkah proses pembuatan yang dilakukan untuk mempermudah sebuah pengerjaan, yaitu Pra-Produksi, produksi dan Post-Produksi.

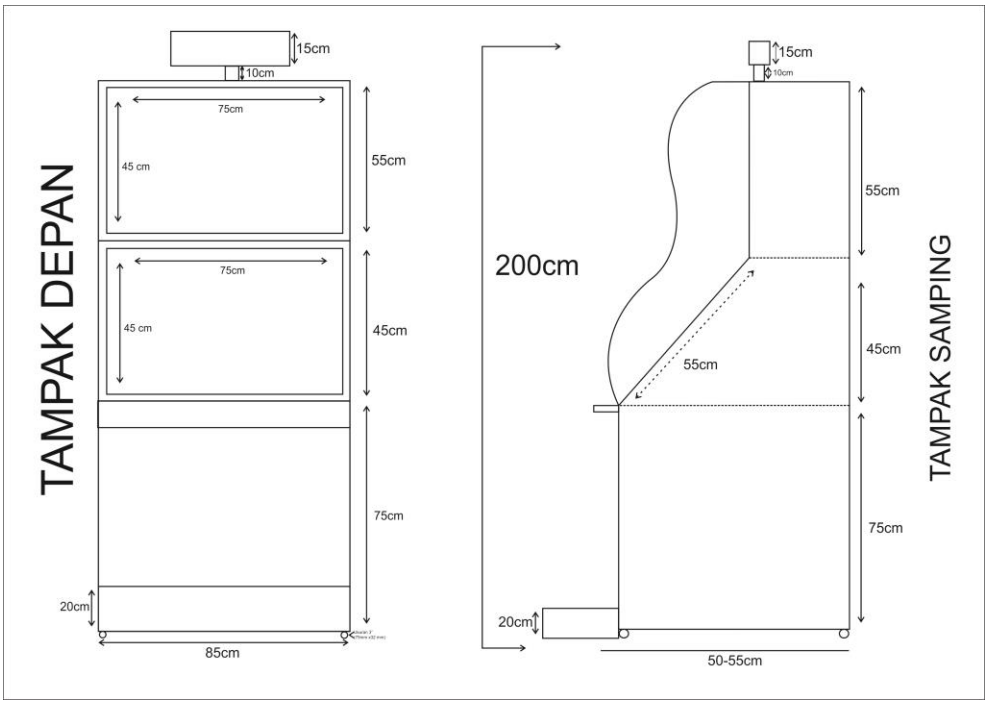
IV.1.2 Pra-Produksi

Tahap ini merupakan langkah selanjutnya dimana proses visualisasi dilakukan. Pada proses ini adalah proses pembuatan sketsa asal untuk menentukan bentuk dari setiap media. Semua sketsa dilakukan dalam proses manual atau *hand drawing*. Banyak tambahan dan perubahan yang dilakukan berdasarkan proses asistensi yang dilakukan. Setelah proses asistensi kemudian masuk pada proses penyempurnaan sebelum masuk tahap produksi.

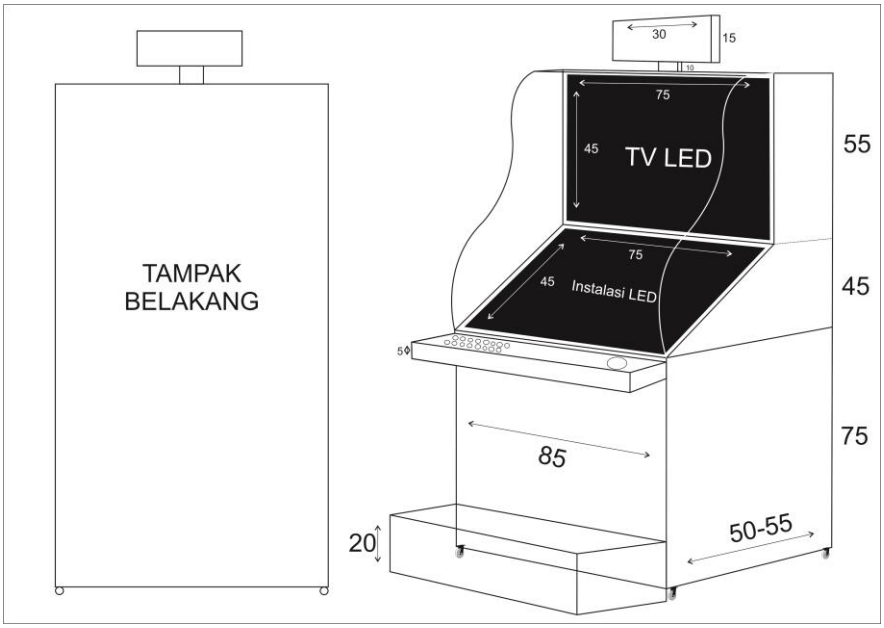
Berikut adalah proses sketsa dalam pembuatan media utama :



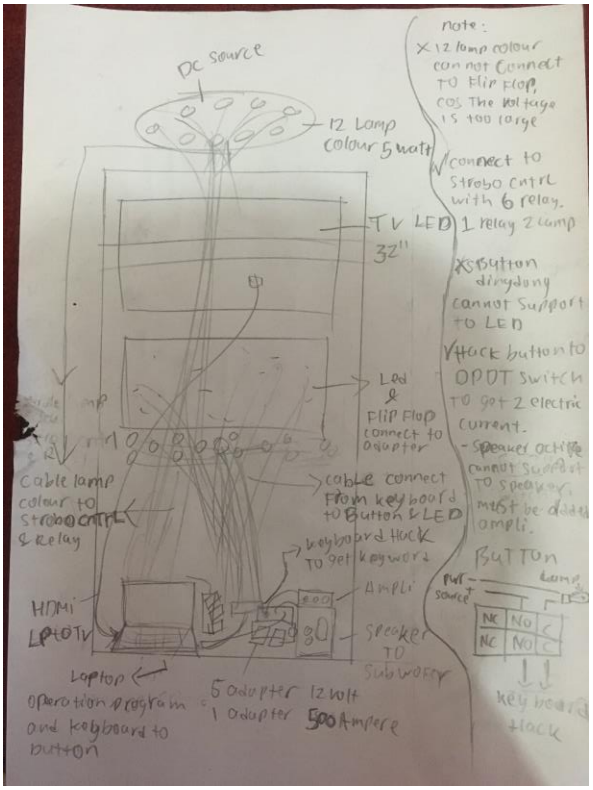
Gambar IV.1 Sketsa Ukuran Skala Dingdong Dengan Anak Usia 5 Tahun
Sumber : Data Pribadi



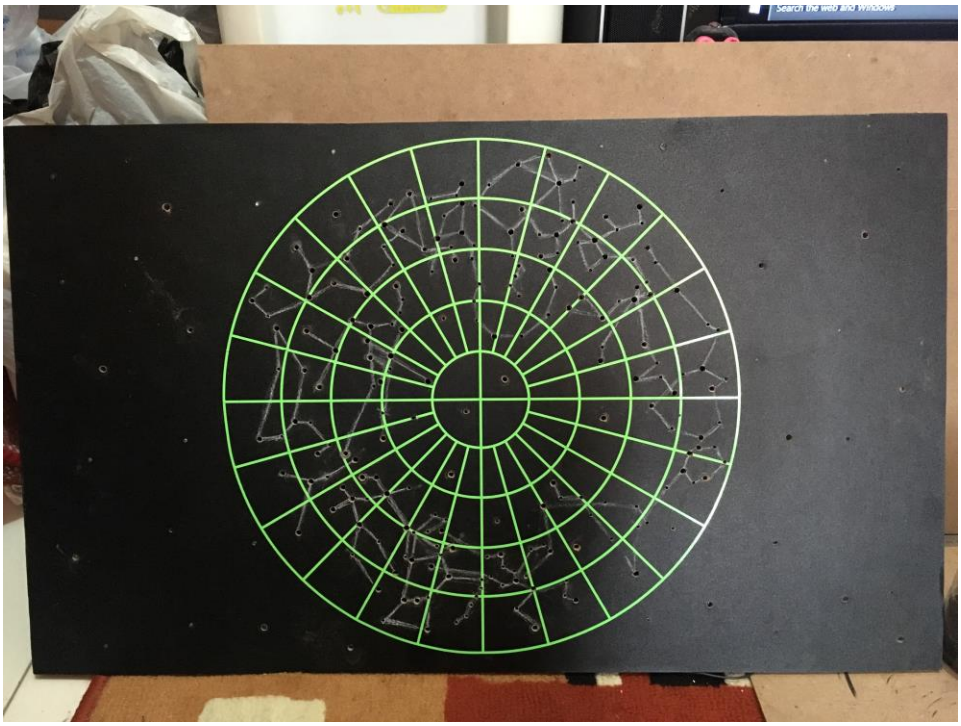
Gambar IV.2 Sketsa Ukuran 1
Sumber : Data Pribadi



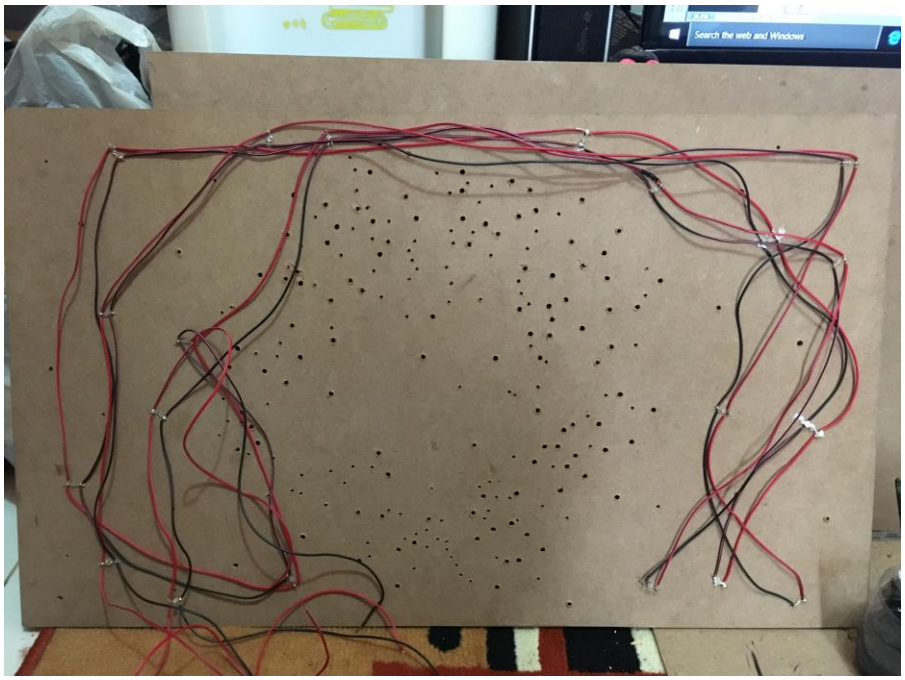
Gambar IV.3 Sketsa Ukuran 2
Sumber : Data Pribadi



Gambar IV.4 Sketsa Rangkaian Elektro
Sumber : Data Pribadi



Gambar IV.5 Proses pembuatan Instalasi Lampu LED 1
Sumber : Data Pribadi



Gambar IV.6 Proses Pembuatan Instalasi Lampu LED 2
Sumber : Data Pribadi

IV.1.3 Produksi

Pasca produksi adalah tahap dimana media utama telah selesai dirancang, siap untuk diaplikasikan. Sebelum permainan dimulai, diharapkan segala komponen dalam bagian *arcade game* harus tersedia tanpa kurang sedikitpun.

IV.1.4 Media Utama

Ukuran dan Teknis Media

- *Arcade Game*

  Ukuran : P 85 cm X L 55 cm X T 200 cm

  Material : Papan 3 mm, MDF board, 50 Lampu Led, Led strip, Televisi Led 32", *Switch on* 30 mm, *Electronic coin selector*, Laptop, *Speaker* 6", Roda troli 3", 1 *Strobo Control*, 6 Relay, 5 *Adaptor* 12 Volt, 1 *Adaptor* 500 Ampere, 12 *Lamp Colour* 5 Watt, *Flip Flop LED*, Ampli, *Switch* DPDT, *Switch Mechanical*, *Keyboard External*, Kabel HDMI, Kabel AUX, Kabel 2 arus ± 75 meter .

  Teknik Produksi : Assembling

Proses pembuatan media utama menggunakan teknik assembling. Teknik assembling adalah penggabungan komponen dari berbagai macam benda menjadi sebuah karya. Komponen yang digunakan seperti yang sudah dijabarkan di atas. Berikut adalah tahapan proses dalam pembuatan karya :

- Proses pembuatan awal yaitu membuat sketsa rangka media, kemudian pembuatan rangka menggunakan papan dengan ukuran 3 mm agar media ini menjadi kuat dan tidak ringkih.
- Proses kedua yaitu melakukan *finishing touch* dengan mengecat media dengan warna biru dongker.

- Proses ketiga memasangkan semua komponen yang terdapat pada media *dingdong*.
- Proses keempat menggambar media *dingdong* untuk memberikan kesan meriah dan menyesuaikan dengan *dingdong* aslinya.
- Proses kelima membuat rangkaian listrik yang digunakan untuk menghidupkan media tersebut.
- Proses keenam membuat *software* untuk mengoprasikan media tersebut.



Gambar IV.7 Media Utama Tampak Depan
Sumber : Data Pribadi



Gambar IV.8 Media Utama Tampak Samping
Sumber : Data Pribadi

III.1.4.1 Ilustrasi Media Utama

- *Home*



Gambar IV.9 Ilustrasi *Home*
Sumber : Dokumentasi Pribadi

Ilustrasi pada tampilan *home* lebih bermain pada tipografi. Tipografi yang dipilih berdasarkan referensi komik-komik *space age*. Penambahan ikon roket yang sedang terbang menceritakan tentang perjalanan luar angkasa dengan latar belakang gambar gundukan batu yang dimaksutkan sebagai dataran di Planet Mars. Pemilihan daratan planet Mars adalah karena Mars merupakan tujuan penelitian yang dilakukan oleh NASA, menurut para peneliti Mars merupakan planet yang mempunyai kemiripan dengan Bumi dan diklaim bahwa planet Mars dapat ditinggali oleh manusia

- Aquarius

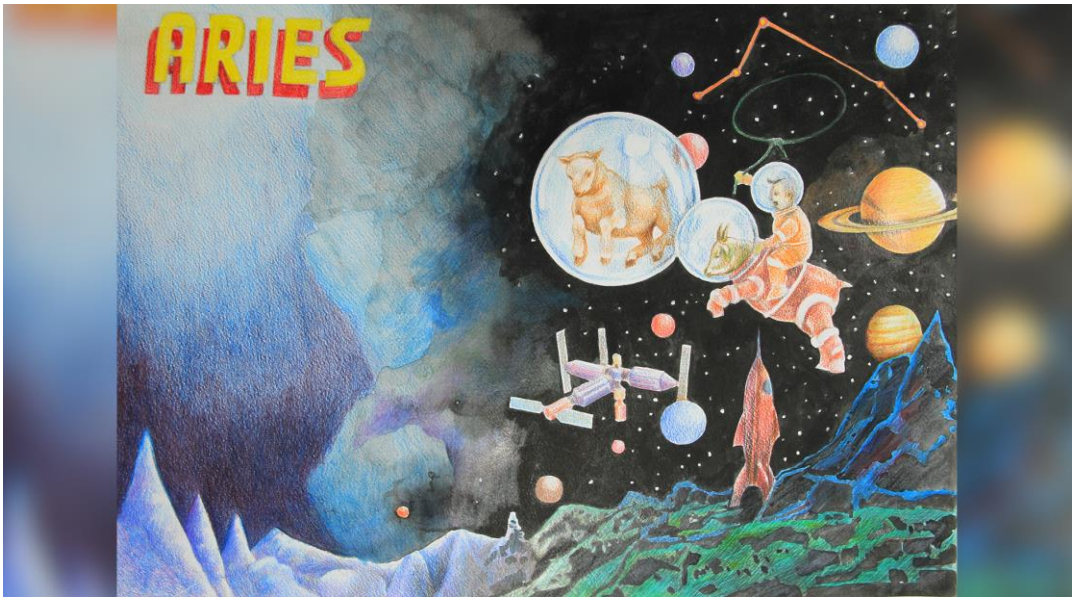
Rasi bintang Aquarius terlihat seperti seorang pemuda yang sedang membawa guci berisi air. Aquarius digambarkan sebagai pembawa air atau piala tumpah, menyiram air dari surga ke bumi yang dijadikan sebagai tanda datangnya musim hujan.

Penggambaran ilustrasi Aquarius disimbolkan dengan astronot lelaki muda yang sedang menuangkan air dari dalam guci. Pada bagian belakang terdapat astronot wanita yang digambarkan sebagai pawang hujannya.



Gambar IV.10 Ilustrasi Aquarius
Sumber : Data Pribadi

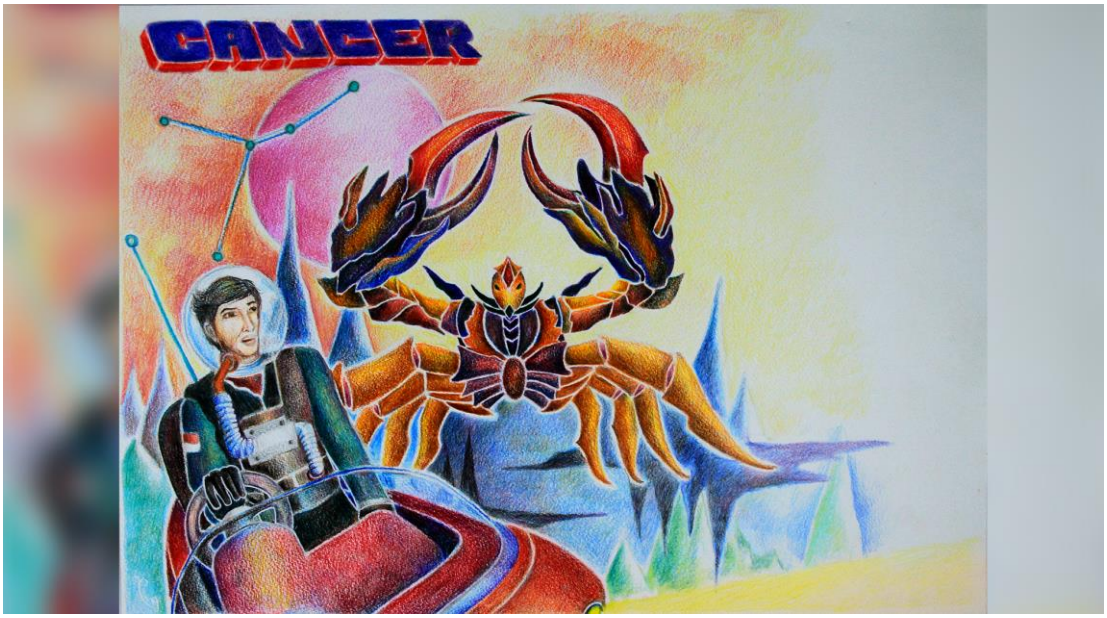
- Aries



Gambar IV.11 Ilustrasi Aries
Sumber : Data Pribadi

Aries si domba jantan adalah konstelasi pertama dalam Zodiak. Rasi Aries digambarkan sebagai domba yang sedang melompat atau berlari. Simbol Unicode Aries menggambarkan tanduk hewan ini. Menurut kebudayaan bangsa Yunani kuno, Unicode melambangkan kesuburan dan pembahuruan.

- Cancer



Gambar IV.12 Ilustrasi Cancer
Sumber : Data Pribadi

Bagi bangsa Mesir kuno, rasi bintang Cancer adalah Khepri (kepiting) yang di lambangkan sebagi dewa terbitnya matahari musim panas dan kemudian dijadikan tanda datangnya musim panas.

Penggambaran Cancer dengan adanya astronot yang sedang melakukan perjalanan menggunakan mobil terbang luar angkasa bertemu dengan monster kepiting. Ikon kepiting ditampilkan untuk menunjukan identitas dari Cancer.

- Capricorn



Gambar IV.13 Ilustrasi Capricorn
Sumber : Data Pribadi

Rasi bintang Capricorn merupakan konstelasi terkecil di Zodiak yang digambarkan dengan seekor kambing gunung. Penggambaran ilustrasi Capricorn digambarkan dengan seekor kambing gunung dengan menggunakan kostum astronot sedang berdiri di bebatuan.

- Crux

Rasi bintang Crux berbentuk ikan pari, layang atau salib, sehingga rasi ini sering disebut sebagai rasi bintang salib selatan.

Rasi Crux digunakan untuk menentukan arah selatan, yaitu arah yang sering digunakan oleh para nelayan saat berlayar mencari ikan. Crux digambarkan dengan seorang pelaut luar angkasa yang sedang menunjuk kearah selatan.



Gambar IV.14 Ilustrasi Crux
Sumber : Data Pribadi

- Gemini

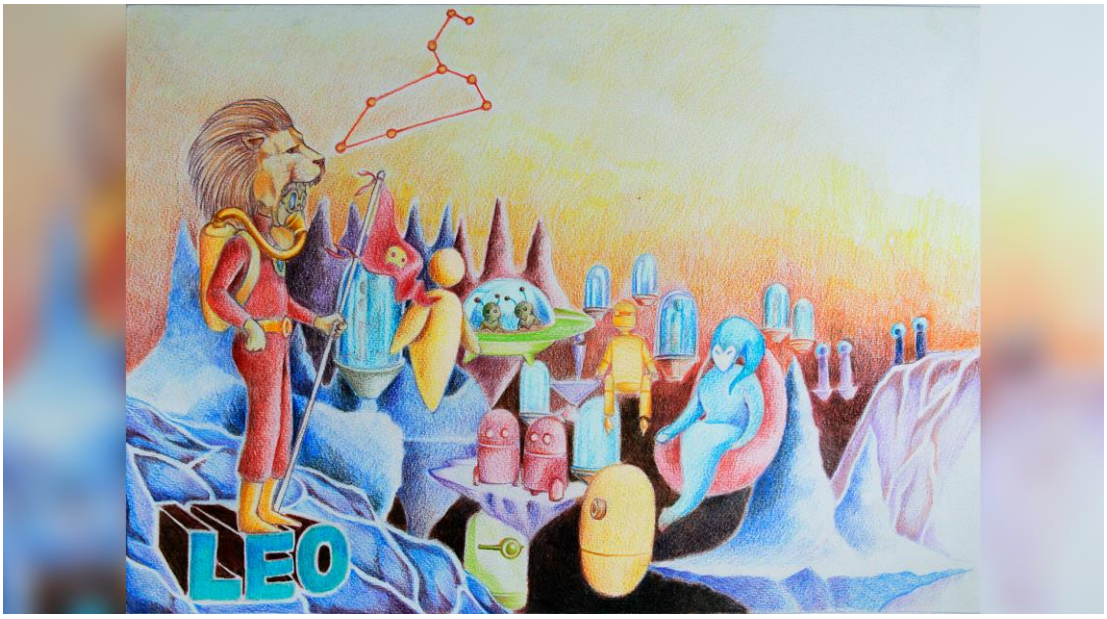


Gambar IV.15 Ilustrasi Gemini
Sumber : Data Pribadi

Rasi bintang Gemini yang berarti kembar. selama ribuan tahun, 2 bintang paling terang dari konstelasi ini Castor dan Pollux dianggap kembar. Dengan sedikit imajinasi, garis

panjang Gemini tampak terlihat seperti 2 sosok yang saling berdampingan, kaki kembaran itu seperti sedang mengayuh Bima Sakti. Sosok kembar gemini digambarkan dengan astronot kembar yang sedang mengayuh sepeda bersama robot pendamping luar angkasa.

- Leo



Gambar IV.16 Ilustrasi Leo
Sumber : Data Pribadi

Rasi bintang Leo adalah konstelasi ke 5 dalam Zodiak yang digambarkan dengan seekor singa. Singa yang identik sebagai raja hutan tak kehilangan *existensi*-nya walaupun di luar angkasa sekalipun singa tetap menjadi raja.

- Libra

Rasi bintang Libra digambarkan dengan timbangan yang melambangkan keadilan/keseimbangan. Libra adalah satu satunya konstelasi Zodiak yang bukan dari hewan.

Matahari melewati Libra pada September ketika hari-hari di belahan utara sama panjang dengan di belahan selatan, itulah saat posisi bumi seimbang.

Keseimbangan posisi bumi digambarkan dengan 2 orang yang berada di belahan utara dan selatan dengan suasana yang berbeda, dimana pada gambar sebelah kiri suasananya

menggambarkan sedang siang hari di sebuah pantai dan gambar sebelah kanan menggambarkan suasana malam hari di pegunungan.



Gambar IV.17 Ilustrasi Libra
Sumber : Data Pribadi

- Orion

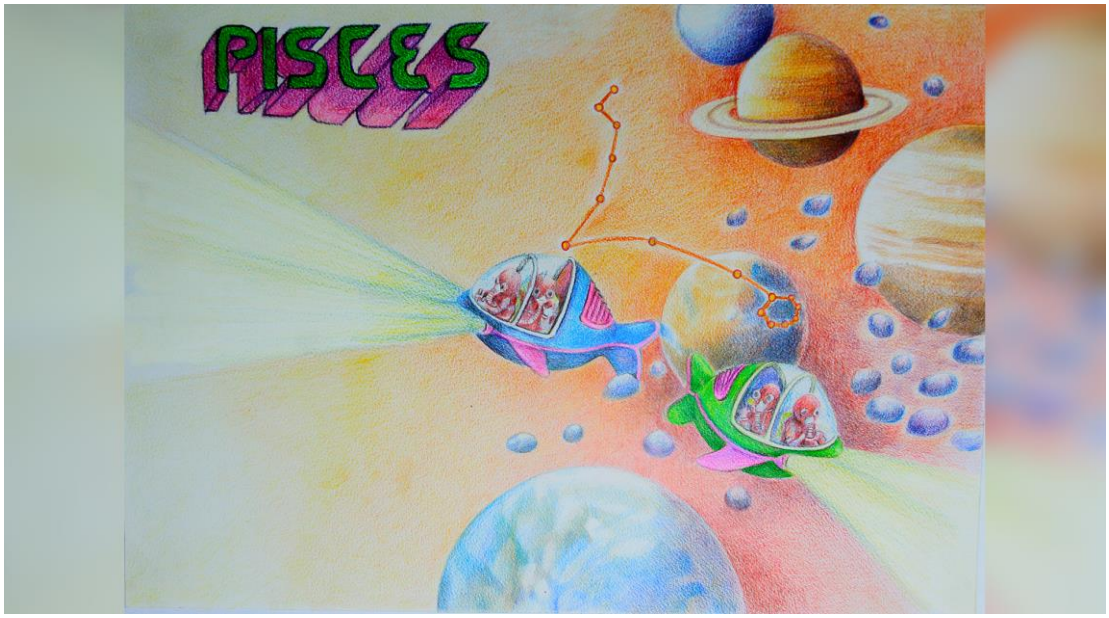


Gambar IV.18 Ilustrasi Orion
Sumber : Data Pribadi

Rasi bintang Orion oleh bangsa Yunani diartikan sebagai pemburu. Di Indonesia sendiri Orion mempunyai nama yang berbeda-beda disetiap daerah. Orang Jawa menyebutnya “Beluku” sedangkan orang Sunda menyebutnya “Waluku”, dinamai demikian karena rasi bintang ini menyerupai alat pembajak sawah. maka dari itu Orion dijadikan sebagai tanda bercocok tanam oleh para petani.

Penggambaran ilustrasi pada orion adalah dengan suasana satu keluarga astronot yang sedang memanen padi di dataran Mars. Penggunaan ilustrasi tersebut bertujuan agar khalayak sasaran dapat memahami bahwa orion merupakan rasi yang berperan penting dalam pertanian.

- Pisces

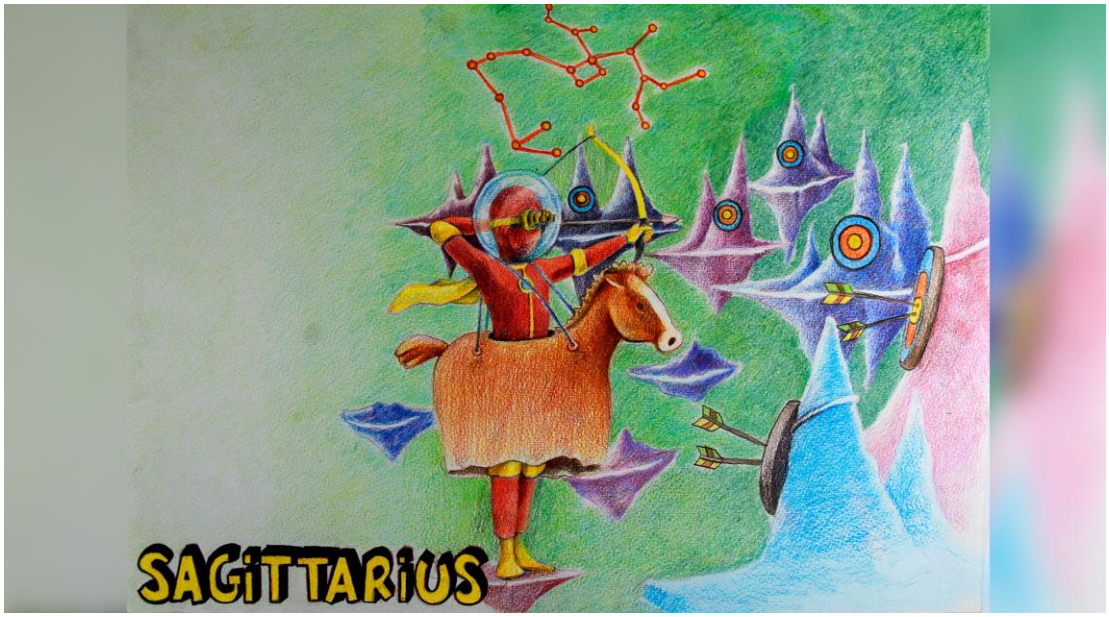


Gambar IV.19 Ilustrasi Pisces
Sumber : Data Pribadi

Pisces dilambangkan sebagai sepasang ikan. Dalam konstelasi Zodiak, Pisces digambarkan dengan ikan yang menyatu pada ekornya tetapi berenang saling menjauh satu sama lain. Beberapa orang mengatakan, bahwa mereka sengaja mengikat ekornya dengan tali agar tidak terpisahkan ketika melompat ke air.

Pisces diilustrasikan dengan 2 kapal selam yang berbentuk ikan sedang mengarungi laut di luar angkasa dengan arah yang berlawanan seperti yang digambarkan pada simbol Pisces.

- Sagittarius



Gambar IV.20 Ilustrasi Sagittarius
Sumber : Data Pribadi

Rasi bintang Sagittarius digambarkan sebagai pemanah, karena Sagittarius berasal dari kata “Sagitta” bahasa latin untuk pemanah. Ilustrasi Sagittarius digambarkan dengan seorang astronot yang sedang berlatih memanah dengan menggunakan kostum kuda.

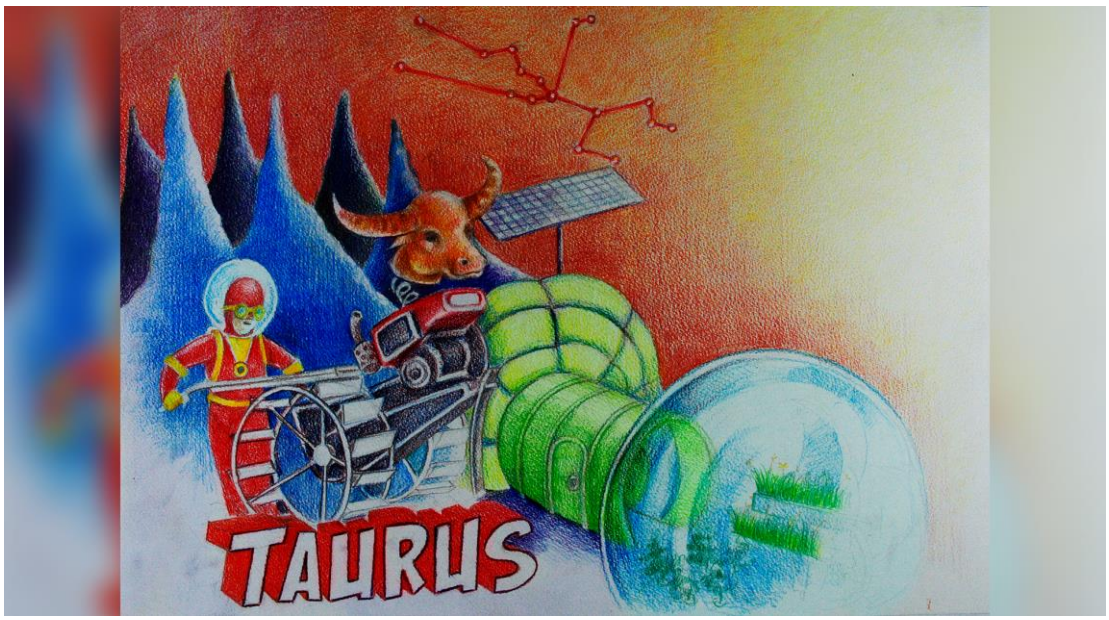
- Scorpio

Rasi bintang scorpion yang di lambangkan dengan seekor kalajengking. Ilustrasi scorpion digambarkan dengan adanya astronot super hero yang sedang menyelamatkan seorang wanita dari serangan monster kalajengking.



Gambar IV.21 Ilustrasi Scorpio
Sumber : Data Pribadi

- Taurus



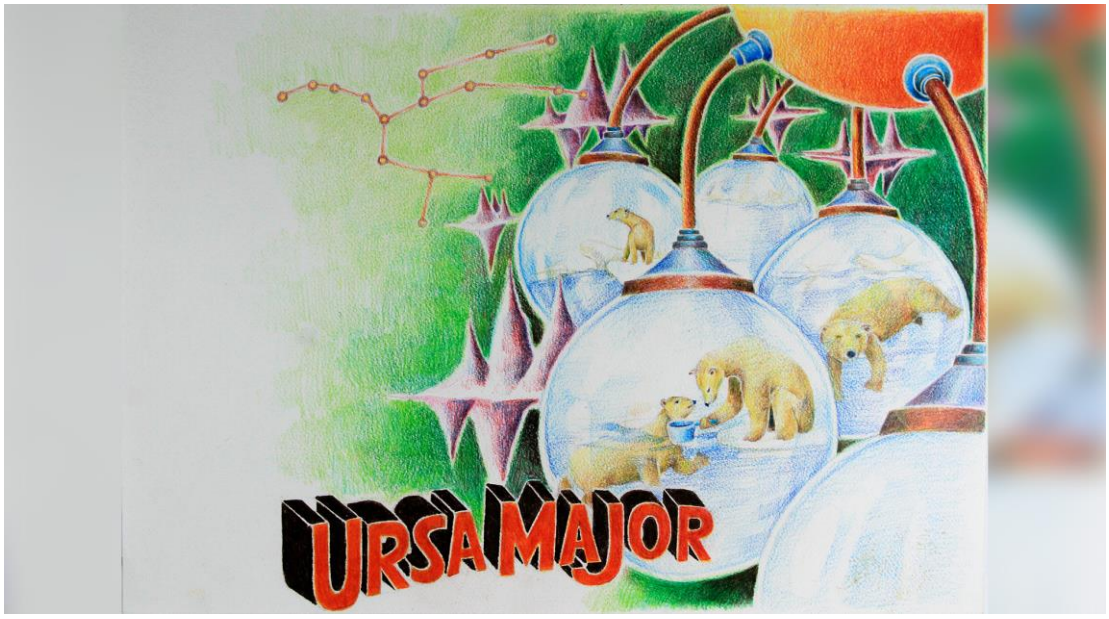
Gambar IV.22 Ilustrasi Taurus
Sumber : Data Pribadi

Rasi bintang Taurus digambarkan dengan seekor banteng/kerbau. Taurus memiliki fungsi dalam pertanian, bintang Pleiades yang termasuk dalam rasi Taurus digunakan sebagai tanda bercocok tanam.

Orang Sunda mengenal Pleiades dengan sebutan Kerti, apabila Kidang (Orion) dan kerti (Pleiades) berhadapan lurus maka artinya musim bercocok tanam telah dimulai.

Ilustrasi Taurus digambarkan dengan seorang astronot yang sedang menggarap sawah menggunakan traktor dengan aksesoris kepala kerbau di atasnya sebagai simbol dari Taurus. Penggambaran Taurus sedang membajak sawah merupakan simbol dari tanda datangnya musim tanam berbeda dengan Orion yaitu datangnya musim panen. Kedua rasi ini memang memiliki peran penting dalam pertanian.

- Ursa Major

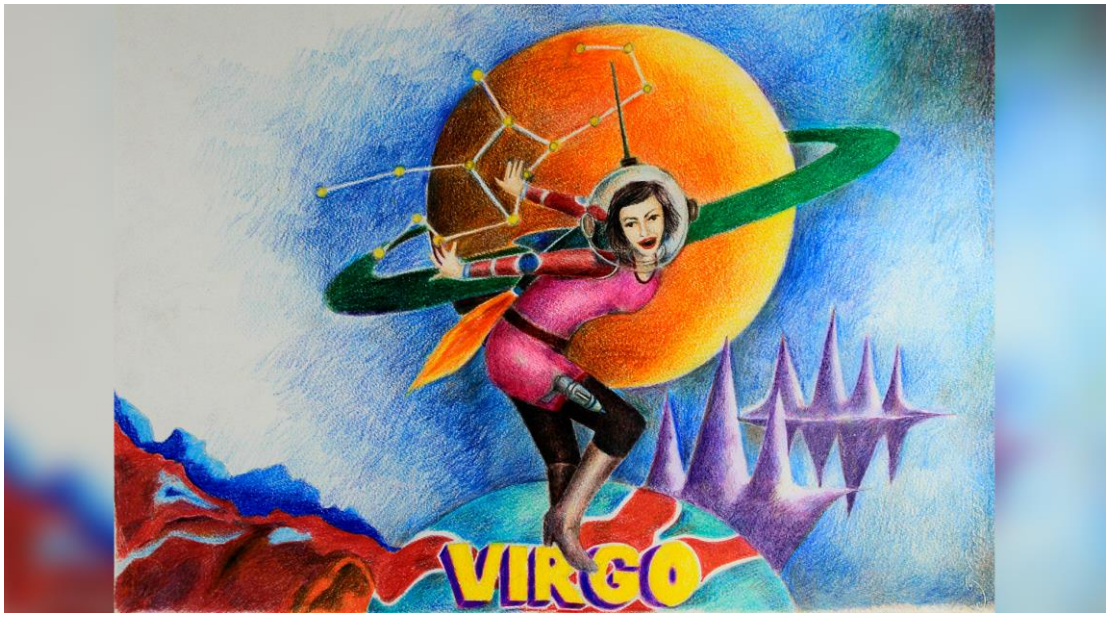


Gambar IV.23 Ilustrasi Ursa Major
Sumber : Data Pribadi

Rasi bintang Ursa Major atau Great Bear si beruang besar / biduk yang menunjukan arah utara. Masyarakat jawa lebih mengenal ursa major dengan sebutan “Lintang

Cebok", karena konfigurasi dari rasi ini mirip sebuah gayung air dengan 3 buah bintang di ujungnya sebagai gagangnya.

- Virgo



Gambar IV.24 Ilustrasi Virgo
Sumber : Data Pribadi

Rasi bintang Virgo termasuk konstelasi terbesar di Zodiak. Virgo dilambangkan dengan kesuburan tanaman baru dan perempuan.

IV.1.5 *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 i7-3517U 2,40 GHz
RAM : 8GB
GPU : Nvidia Geoforce GT 635M

Adapun *software* yang digunakan dalam proses perancangan ini diantaranya adalah Adobe Photoshop CS6, Coreldraw X7, Game Maker Studio 1.99, Fruity Loop.

- Adobe Photoshop CS6
  Penggunaan Adobe Photohop dalam perancangan media ini adalah untuk meng-*edit* gambar, ukuran dan pewarnaan disetiap karya ilustrasi.

- CorelDraw X7
  Coreldraw digunakan untuk melakukan *setting* ukuran dan *layout* gambar sebelum memasuki proses *print*.

- Game Maker Studio 1.99
  Software Game maker digunakan untuk proses pembuatan pengoperasian media *dingdong* agar bisa menjadi interaktif.

- Fruity Loop
  Fruity loop digunakan untuk pembuatan *backsound* dan *sound effect*.

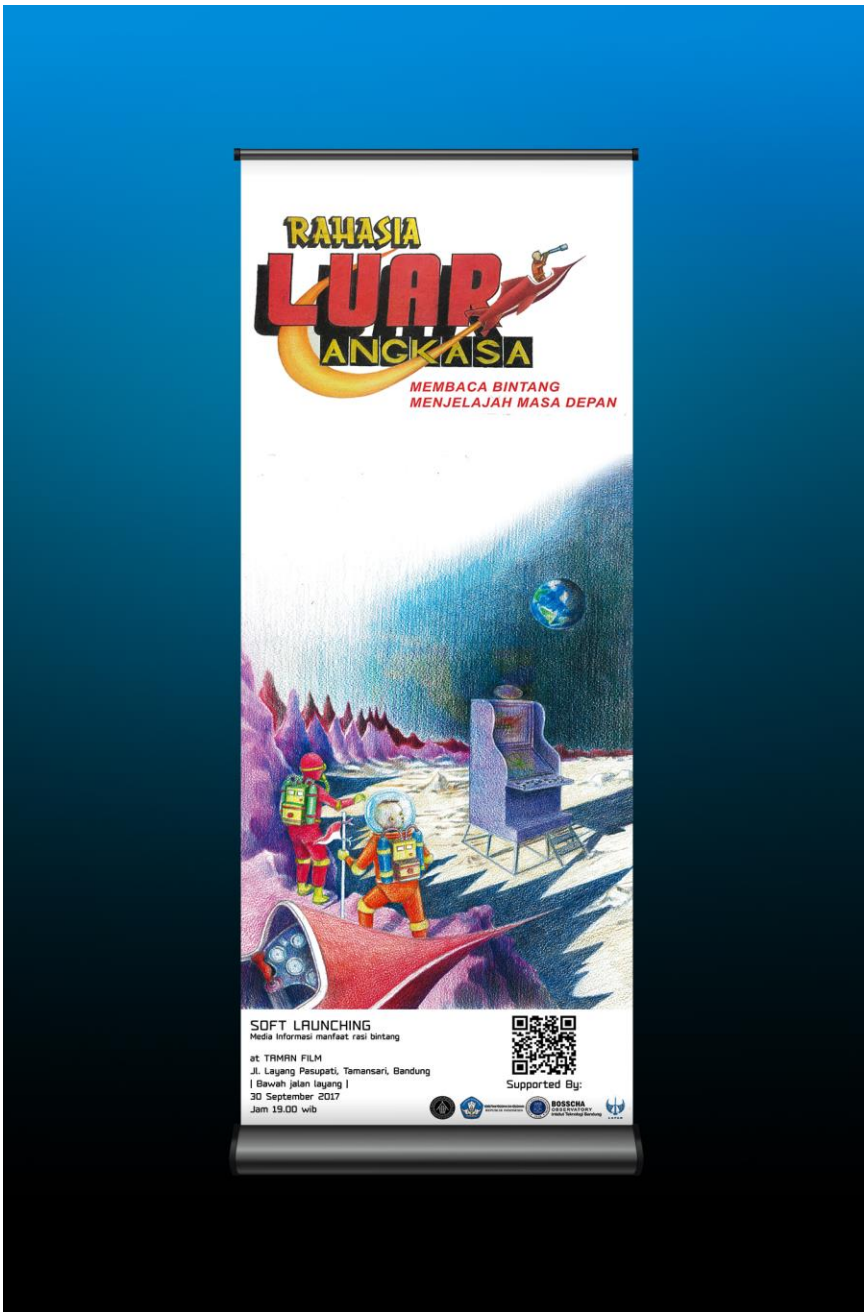
IV. 2 Media Pendukung

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 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* dirancang agar orang tertarik dan diharapkan mampu mengarahkan ke media utama. Pada media *X-banner* ini menggunakan teks berupa *headline* “Rahasia Luar Angkasa”

dan *tagline* "Membaca Bintang, Menjelajah Masa Depan" dimana bertujuan untuk memberikan informasi pada masyarakat bahwa dalam permainan ini terdapat informasi manfaat rasi bintang pada zaman dahulu yang menjadi cikal bakal terbentuknya teknologi modern seperti sekarang ini.



Gambar IV.25 X-Banner
Sumber : Data Pribadi

Ukuran dan Teknis Media

Format : *Potrait*

Ukuran : 60cm x 160cm

Material : Kertas Flexi Korea 350gr

Teknis Produksi : *Offset*

Format dan ukuran merupakan standar dari *x-banner* dan menggunakan teknik *printing Offset* di atas kertas flexi korea 350gr agar mendapatkan kualitas gambar dan hasil yang maksimal.

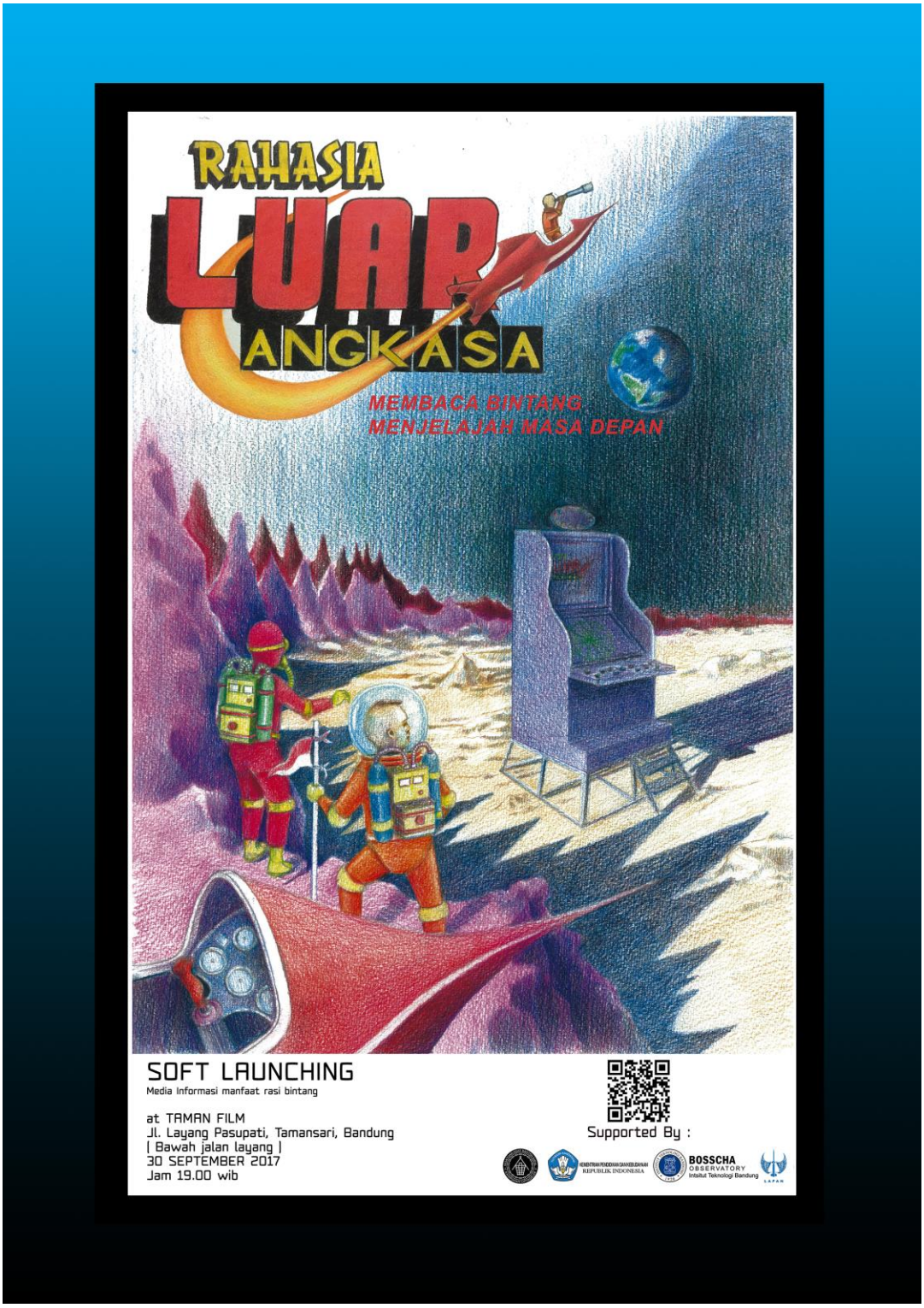
IV.2.2 Poster

Poster digunakan sebagai media pendukung untuk mempromosikan *arcade game* 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 media utama, namun dengan persepektif yang berbeda. Hal ini dimaksudkan untuk membangun keselarasan antara media utama dan pendukung.

Ukuran dan Teknis Media

Format : *Potrait*
Ukuran : A3 (29,7cm x 42cm)
Material: *Art Paper*
Teknis Produksi : *Offset*

Format poster berbentuk *portrait* karena mengikutin format desain untuk media promosi yang diselaraskan dengan *x-banner*. Poster dalam ukuran A3 yang diprint diatas kertas *art paper* dan dilaminasi glossy bertujuan agar tingkat keterbacaan lebih jelas dan ketahanan terhadap cuaca panas dan hujan agar tetap terjaga kualitasnya.



Gambar IV.26 Poster
Sumber : Data Pribadi

IV.2.3 Brosur

Brosur ini bertujuan untuk memberikan informasi terhadap khalayak sasaran. Brosur didistribusikan langsung secara *personal*. Ukuran tipografi pada teks dan karakter Rahasia Luar Angkasa dirancang lebih besar agar lebih menonjol dari elemen lainnya sehingga mampu menjadikan 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.27 Brosur
Sumber : Data Pribadi

IV.2.4 Stiker

Stiker digunakan sebagai media promosi untuk mengarahkan pada media utama. Jika stiker 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 dirancang dengan menampilkan logo dan ilustrasi dalam permainan, sehingga diharapkan masyarakat pun akan tertarik untuk menggunakan stiker ini di properti pribadinya.



Gambar IV.28 Stiker
Sumber : Data Pribadi

Ukuran dan Teknis Media

Format : *Variable*

Ukuran : 11cm X 8cm

Material: *Vinyl Laminasi Glosy*

Teknis Produksi : *Print Stiker*

Format stiker adalah *variable* karena ada 3 bentuk untuk stiker, yaitu *landscape*, *potrait* dan bulat dengan ukuran 11cm X 8cm. Stiker dibuat menggunakan 3 desain yang berbeda agar lebih bervariasi. Pembuatan stiker menggunakan teknik *printing* bertujuan agar dapat dicetak perbanyak karena peminat dari khalayak sasaran terhadap stiker pun cukup banyak.

IV.2.5 *Post Card*

Saat ini *post card* menjadi barang yang cukup langka, karena memang kegunaanya sudah jarang sekali digunakan. *Post card* sama halnya dengan *sticker* yang dimana dibagikan secara cuma-cuma. Pemilihan *post card* karena dapat memasukan informasi pada desain *cover* dan bisa menjadi barang koleksi.



Gambar IV.29 *Post Card*
Sumber : Data Pribadi

Ukuran dan Teknis Media

Format : *Landscape*

Ukuran : 15 X 10 cm

Material : *Art Paper Laminasi Glosy*

Teknis Produksi : *Offset*

Penggunaan format *landscape* karena mengikuti desain ilustrasi pada media utama. Ukuran yang digunakan merupakan ukuran standar *postcard*. Teknis produksi menggunakan *printing offset* di atas kertas *art paper* yang diprint depan belakang. Bagian depan dilaminasi glossy agar *post card* lebih awet dan bagian belakang sengaja tidak dilaminasi karena kegunaanya untuk menulis pesan.

IV.2.6 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.

Ukuran dan Teknis Media

Format : *Potrait*

Ukuran : S

Material: Gildan *Premium*

Teknis Produksi : *Print Sablon DTG*



Gambar IV.30 Kaos
Sumber : Data Pribadi

Penggunaan gambar *portrait* agar dapat menguasai bidang pada kaos supaya tidak terlihat terlalu kosong. Teknis produksinya sendiri dicetak menggunakan *print sablon DTG* karena prosesnya lebih cepat dan aman untuk desain yang bermain gradasi. Penggunaan sablon DTG sendiri bertujuan agar sablonan dapat menyatu dengan kaos supaya lebih awet ketika dicuci. Kaos Gildan *Premium* dipilih karena jenis kaos Gildan *Premium Cotton* memiliki ketebalan bahan yang lebih tebal jika dibandingkan dengan bahan kaos Gildan *Softstyle*. Kaos Gildan *Premium Cotton* memiliki ketebalan yang setara dengan bahan 24s Cotton Combed .

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.

Ukuran dan Teknis Media

Format : *Variable*

Ukuran : *Variable*

Bahan : Akrilik dan Cairan Lycal

Teknis Produksi : *Custom* Akrilik

Format gantungan kunci adalah *variable* karena terdapat 9 bentuk yang berbeda. Pemilihan desain gantungan kunci berdasarkan ikon dari setiap ilustrasi rasi bintang. Proses pembuatannya sendiri menggunakan bahan akrilik kemudian ditempel stiker dan dilapisi cairan lycal agar dapat menghasilkan efek timbul.



Gambar IV.31 Gantungan Kunci
Sumber : Data Pribadi

IV.2.8 Pin



Gambar IV.32 Pin
Sumber : Data Pribadi

Ukuran dan Teknis Media

Format : *Variabel*

Ukuran : *Variabel*

Bahan : Akrilik dan Cairan Lycal

Teknis Produksi : *Custom* Akrilik

Format pin berbentuk *variable* karena desain yang digunakan mengambil karakter dari setiap rasi. Alasan pemilihan desain berdasarkan rasi bintang adalah karena khalayak sasaran lebih berminat membeli *merchandise* berdasarkan zodiak atau rasi bintang favoritnya. Teknis produksinya sendiri masih sama seperti pembuatan gantungan kunci dan magnet kulkas.

IV.2.9 Magnet Kulkas

Magnet kulkas merupakan salah satu souvernir yang banyak diminat oleh khalayak. Bentuknya yang menarik dapet digunakan sebagai penghias lemari es.

Ukuran dan Teknis Media

Format : *Variabel*

Ukuran : *Variabel*

Bahan : Akrilik dan Cairan Lycal

Teknis Produksi : *Custom* Akrilik

Gantungan kunci, Pin dan magnet kulkas sebenarnya sama saja, mulai dari format, ukuran dan teknis produksi, hanya saja kegunaanya yang berbeda. Pada bagian belakang pin menggunakan peniti dan magnet kulkas menggunakan magnet sedangkan gantungan kunci menggunakan besi bulat pada bagian atasnya untuk mengaitkannya pada sebuah objek berlubang.



Gambar IV.33 Magnet Kulkas
Sumber : Data Pribadi

IV.2.10 Kotak Makan



Gambar IV.34 Kotak Makan
Sumber : Data Pribadi

Ukuran dan Teknis Media

Format : *Variabel*

Ukuran : Kotak makan (P 23.5 cm X T 21.5 cm X L 9.5 cm)

Botol Minuman (D 9.3 cm X T 23.5 cm)

Tempat Makan (P 15.3 cm X T 5.2 cm X L 9.3 cm)

Bahan : Plastik

Teknis Produksi : Print Stiker Dilapis Cairan Lycal

Format kotak makan adalah *variable* karena di dalam kotak makan tersebut berisi botol minuman, tempat makan, sendok dan garpu. Teknis produksi menggunakan stiker untuk menunjukan identitas produk dari media ini. Penggunaan cairan lycal sama dengan sebelumnya yaitu untuk menjaga kualitas gambar agar stiker tidak dapat dilepas.

IV.2.11 Tiket



Gambar IV.35 Tiket
Sumber : Data Pribadi

Ukuran dan Teknis Media

Format : *Landscape*

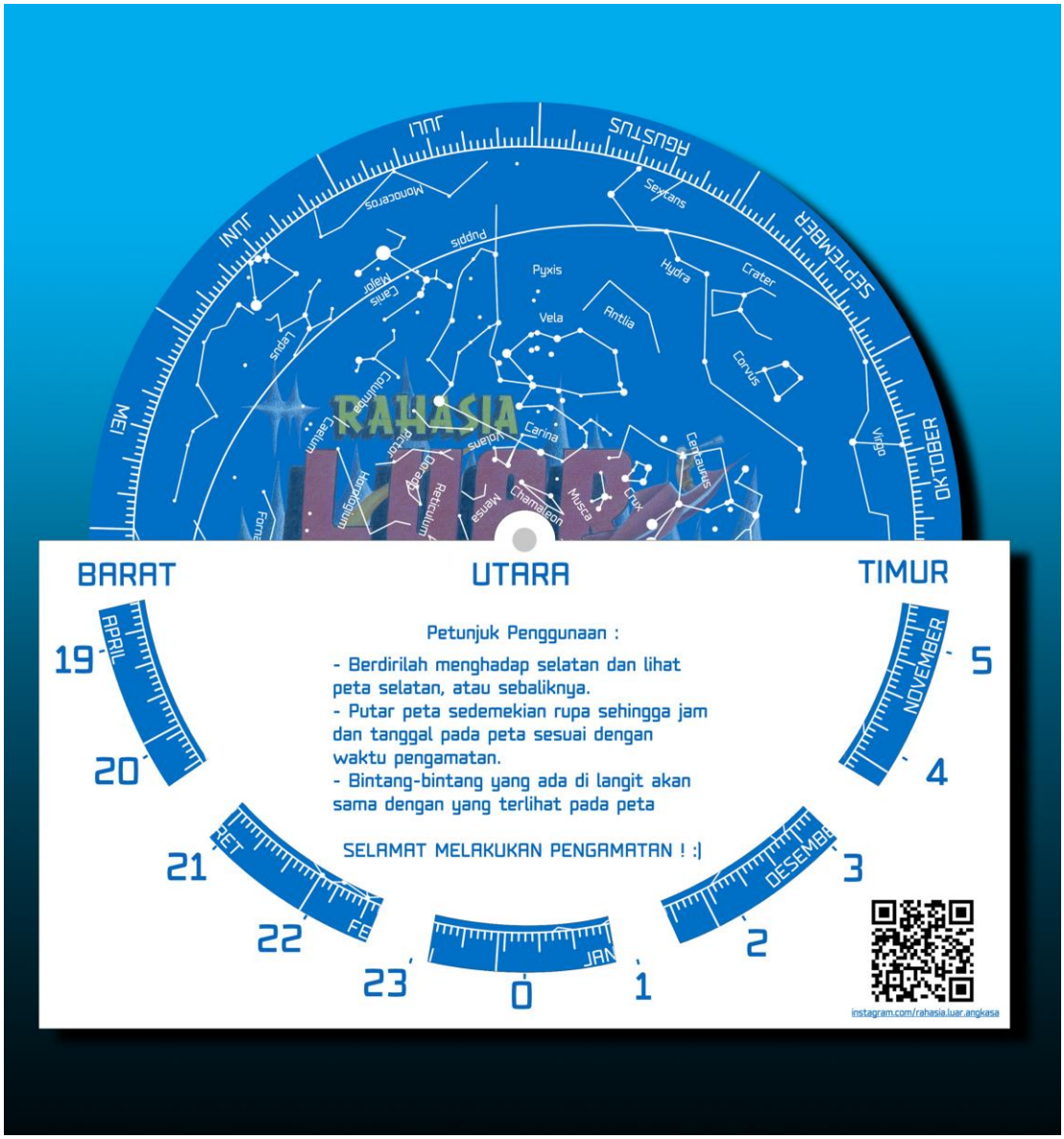
Ukuran : P 17,8 cm X T 5,1 cm

Bahan : *Art Paper*

Teknis Produksi : *Offset*

Format pada tiket berbentuk *landscape* karena terdapat 3 bagian, yaitu untuk penukaran koin dan penukaran *merchandise*. Teknis produksi menggunakan sistem *printing offset* diatas kertas *art paper* agar dapat dengan mudah untuk menyobek bagian tiket.

IV.2.12 Peta Bintang



Gambar IV.36 Peta Bintang 1
Sumber : Data Pribadi



Gambar IV.37 Peta Bintang 2
Sumber : Data Pribadi

Ukuran dan Teknis Media

Format : *variabel*

Ukuran : P 22,5 cm X T 21,5 cm

Bahan : *Art Paper*

Teknis Produksi : *Offset*

Format dari peta bintang ini terdapat 2 bentuk, yaitu persegi panjang dan lingkaran. Pada bagian lingkaran terdapat gambar tentang bentuk dari setiap rasi dan pada bagian persegi panjang berisi tentang waktu/jam kapan rasi bintang itu akan terlihat. Bagian bawah peta bintang berfungsi untuk mengatur waktu pengamatan.

IV.2.13 *Tote Bag*

Tote bag digunakan sebagai wadah untuk membawa 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.

Ukuran dan Teknis Media

Format : *Potrait*

Ukuran : 31,5cm x 40cm

Material : Kain semi kanvas

Teknis Produksi : *Sablon Sublime*

Format gambar sablon pada *tote bag* adalah *portrait*, karena mengikuti desain untuk media promosi agar tetap selaras dengan semua media. Penggunaan kain berbahan kanvas dikarenakan bahan tersebut cukup tebal dan kuat untuk membawa banyak barang. Berbeda dengan kaos, *tote bag* di *print* menggunakan sablon sublime, yaitu proses *transfer* gambar ke bahan kain yang lebih tebal dan berukuran kecil.



Gambar IV.38 *Tote Bag*
Sumber : Data Pribadi

IV.2.14 Bantal

Sekarang ini, Bantal sering dijadikan sebagai media promosi untuk mendekatkan perusahaan atau perseorangan kepada khalayak sasaran. Sama halnya dengan kaos dan tempelan kulkas, bantal sering digunakan sehari-hari karena memang fungsinya biasa dipakai untuk sandaran kepala maupun hiasan di sofa.

Ukuran dan Teknis Media

Format : *Landscape*
Ukuran : 40cm X 60cm
Material : Kain katun dan *Silicon Fiber* (Dacron)
Teknis Produksi : *Sablon Digital*

Format *landscape* dipilih berdasarkan bentuk bantal dalam ukuran besar agar pengguna dapat menggunakannya dengan nyaman. Ukuran 40 X 60 cm merupakan ukuran *medium* dalam ukuran bantal dengan format *landscape*. Penggunaan bahan *dracon* bertujuan agar bantal tidak mudah kempis dan tidak teralalu keras seperti menggunakan kapuk sehingga pengguna lebih nyaman menggunakannya.



Gambar IV.39 Bantal 1
Sumber : Data Pribadi



Gambar IV.40 Bantal 2
Sumber : Data Pribadi

IV.2.15 *Action Figure*

Action figure dipilih menjadi media pendukung karena kegunaanya hanya sebagai ikon dari media utama. Produksi *action figure* ini sendiri tidak dibuat banyak dan tidak diperjual belikan karena memang hanya sebagai pajangan saat *display*. Namun apabila khalayak sasaran ada yang berminat maka akan dibuat sistem *preorder*.

Ukuran dan Teknis Media

Format : *Landscape*

Ukuran : 24 X 10 X 20 cm

Material : Kayu

Teknis Produksi : Pahat

Pemilihan ikon roket dan robot pada logo dikarenakan desainnya yang lebih simpel dan lebih mudah untuk di pahat. Kayu yang digunakan berasal dari penggiling adonan dan talenan, karena bahan tersebut mudah didapatkan dan sifat kayu yang tidak terlalu keras sehingga dapat dengan mudah untuk memahatnya. *Action figure* sendiri banyak diminati oleh khalayak sasaran, oleh karena itu bentuk dari *action figure* ini harus terlihat monumental agar mudah diingat.



Gambar IV.41 *Action Figure*
Sumber : Data Pribadi

IV.2.16 CD Interaktif

CD Interaktif dijadikan sebagai media pendukung untuk menyebar luaskan informasi yang disampaikan, karena informasi yang disampaikan terdapat beberapa kebudayaan yang ada di Indonesia berdasarkan pengamatan bintang.



Gambar IV.42 CD Interaktif
Sumber : Data Pribadi

Ukuran dan Teknis Media

Format : *Potrait*

Ukuran : 24 X 10 X 20 cm

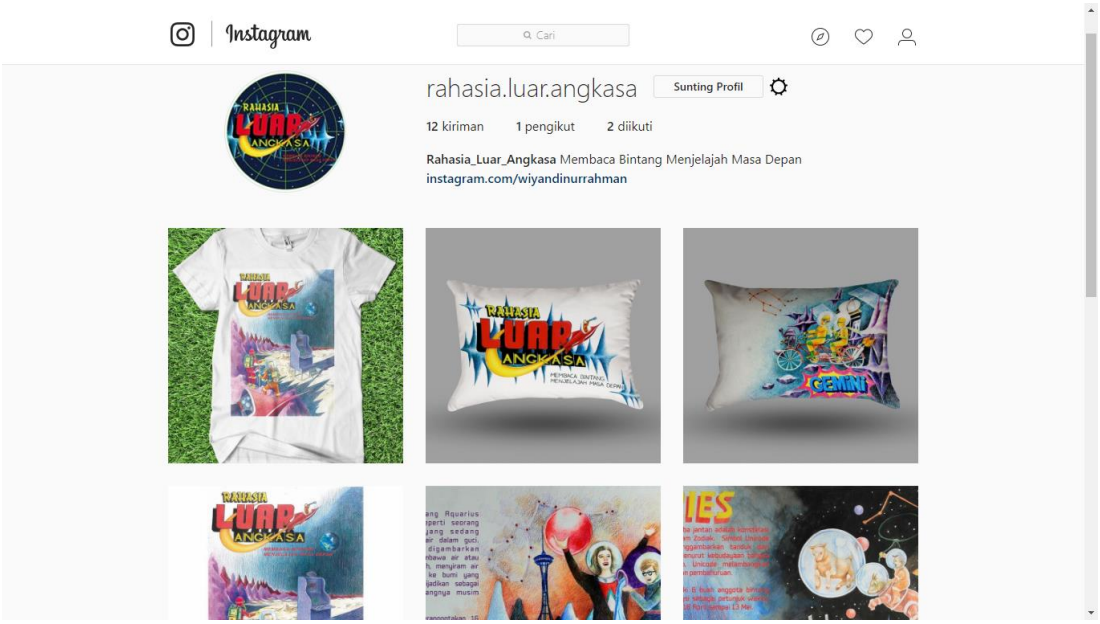
Material : Plastik & *Art Paper*

Teknis Produksi : *Print dan Burning CD*

Format CD interaktif merupakan format umum sebuah kaset. CD interaktif ini dilengkapi dengan 15 tombol *external* yang bertujuan agar *esensi* dari media dingdong tetap dapat dirasakan oleh penggunannya.

IV.2.17 Sosial Media

Sosial media membantu setiap pengguna *smartphone* ataupun komputer mendapatkan informasi tentang media informasi "Rahasia Luar Angkasa". Selain sebagai pemberi informasi, sosial media juga menjadi sarana promosi karena mudah dijangkau oleh setiap orang.



GambarIV.43 Profil Instagram Rahasia.Luar.Angkasa
Sumber : Data Pribadi

Ukuran dan Teknis Media

Format : *Square*

Ukuran : 1080 X 1080 *pixel*

Teknis : *Scan Barcode*

Sosial media yang digunakan hanyalah Instagram, karena eksistensi Instagram yang masih digunakan oleh banyak orang dibandingkan Facebook dan Twitter. Penggunaan instagram selain sebagai media promosi juga dapat dijadikan sebagai sarana penjualan *merchandise* secara *online*.