BAB IV. MEDIA & TEKNIS PRODUKSI

IV.1 Media Utama

Media utama yang dipilih adalah film profil.Media utama dalam perancangan informasi mengenai gereja Santo Ignatius ini berjudul ‘109 Tahun Gereja Santo Ignatius : Perjalanan Panjang Misi Keagamaan Dalam Peperangan. Film berdurasi 10 menit ini merangkun informasi peristiwa yang dapat menggugah kesadaran penonton akan sejarah Gereja di Cimahi ini.

IV.1.1 Pra Produksi Media

Sebelum melakukan proses produksi, harus dilakukan proses pra-produksi yang meliputi beberapa tahap sebagai berikut:

- Konsep

Proses pra-produksi dimulai dengan membuat konsep mengenai visual yang akan digunakan, dalam perancangan informasi mengenai gereja Santo Ignatius ini pertama dengan mencari inspirasi ke lokasi gedung. Disana penulis melakukan observasi visual juga mewawancara narasumber sebagai seseorang yang mengetahui sejarah gereja. Di tempat tersebut sudah bisa dimulai tulisan kasar mengenai garis besar apa yang ingin diangkat dalam film.

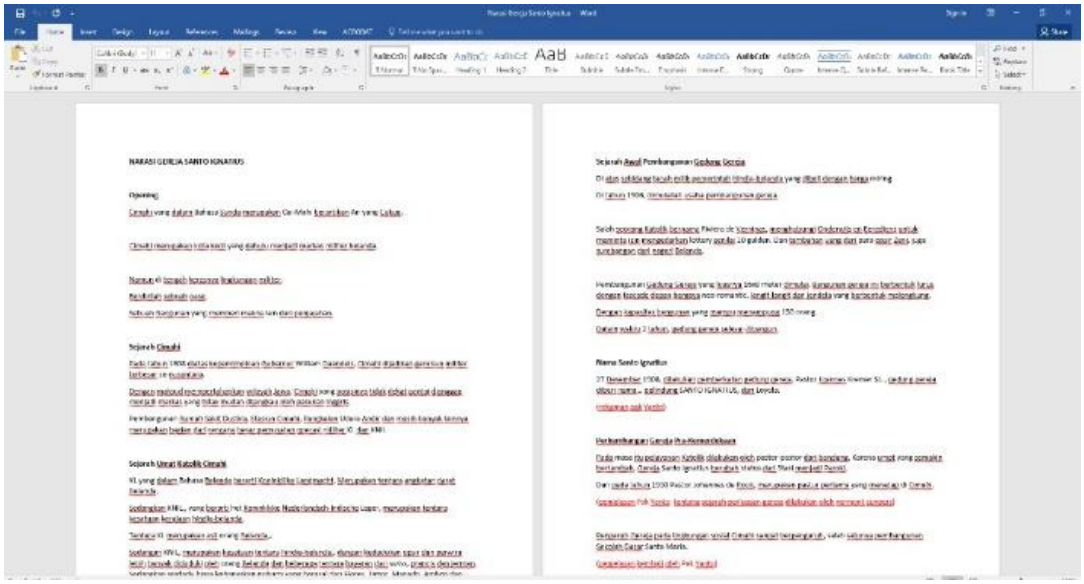


Gambar IV.1 Observasi Lokasi Gereja
Sumber : Dokumentasi Pribadi

Keseluruhan materi yang di dapat dimulai dari audio wawancara, dokumentasi foto hingga tulisan dirampungkan dalam sebuah konsep yang sudah direncanakan sebelumnya.

- *Script writting*

Pada tahap ini semua materi observasi yang dikumpulkan disatukan dalam satu jalan cerita. Proses *scriptwriting* ini adalah menuliskan naskah yang menjadi inti atau nyawa film. Semua visual yang muncul berdasarkan narasi skrip yang ditulis. Dimulai dari setting tempat atau yang disebut dengan *scene*, subjek yang masuk dalam kamera, hingga adegan animasi yang ditampilkan, semua berawal dari skrip.

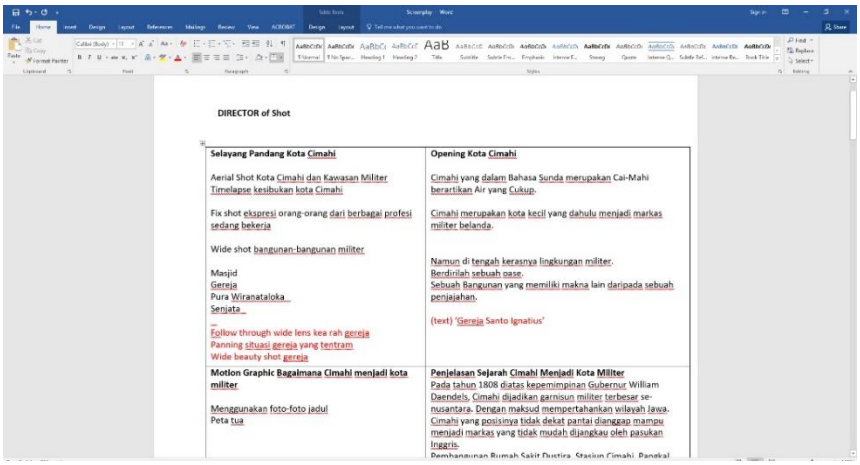


Gambar IV.2 Proses Scriptwriting
Sumber : Dokumen Pribadi

- *Director of shot (DOS)*

Setelah skrip selesai, untuk panduan pengambilan gambar di lokasi dibuatlah lembaran pengarah kamera. Lembaran ini disebut dengan *DOS* yang berarti *Director of Shot.* Lembar DOS berisikan lokasi mana saja yang perlu diambil gambarnya, juga sudut kamera seperti apa yang diperlukan untuk memenuhi kebutuhan cerita film. Dalam proses pembuatan *DOS*, kebanyakan lokasi yang diambil interior dan eksterior gereja, juga sedikit selayang pandang Kota Cimahi.

Jadi pada perancangan ini lembaran *DOS* tidak dibuat begitu detail.



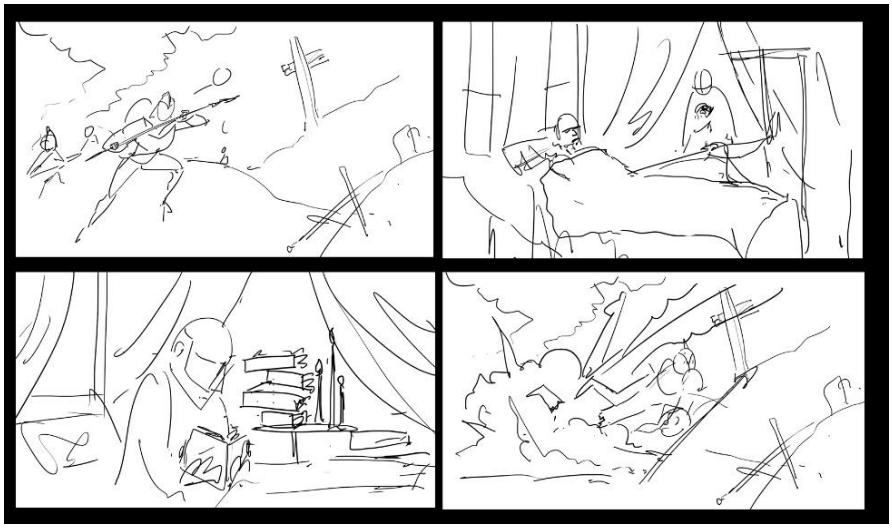
DIRECTOR of Shot

Selayang Pandang Kota Cimahi Aerial Shot Kota Cimahi dan Kawasan Militer Timelapse kesibukan kota Cimahi Fix shot ekspresi orang-orang dari berbagai profesi sedang bekerja Wide shot bangunan-bangunan militer Masjid Gereja Pura Wiranataloka Senjata Follow through wide lens kea rah gereja Panning situasi gereja yang tentram Wide beauty shot gereja	**Opening Kota Cimahi** Cimahi yang dalam Bahasa Sunda merupakan Cai-Mahi berartikan Air yang Cukup. Cimahi merupakan kota kecil yang dahulu menjadi markas militer belanda. Namun di tengah kerasnya lingkungan militer. Berdirilah sebuah oase. Sebuah Bangunan yang memiliki makna lain daripada sebuah penjajahan. (text) 'Gereja Santo Ignatius'
Motion Graphic Bagaimana Cimahi menjadi kota militer Menggunakan foto-foto jadul Peta tua	**Penjelasan Sejarah Cimahi Menjadi Kota Militer** Pada tahun 1808 diatas kepemimpinan Gubernur William Daendels, Cimahi dijadikan garnisun militer terbesar se-nusantara. Dengan maksud mempertahankan wilayah Jawa. Cimahi yang posisinya tidak dekat pantai dianggap mampu menjadi markas yang tidak mudah dijangkau oleh pasukan Inggris. Pembangunan Rumah Sakit Dustira, Stasiun Cimahi, Pangkal

Gambar IV.3 Proses DOS
Sumber : Dokumen Pribadi

- *Storyboard*

Semua tulisan dan arahan kamera lalu dituangkan dalam sketsa kasar sebagai panduan visual berupa *framing* dan *cut to cut* film. Pada proses sketsa ini juga digambarkan teks, grafis juga animasi yang akan muncul. Dengan demikian tahap produksi selanjutnya lebih terarah karena ada panduan sketsa walaupun kasar namun sangat membantu.



Gambar IV.4 Proses *Storyboarding*
Sumber : Dokumen Pribadi

IV.1.2 Produksi Media Utama

Proses produksi terbagi menjadi 2 bagian. Yaitu produksi pengambilan gambar di lokasi gereja dan produksi animasi. Meskipun terdapat 2 proses yang berbeda, keduanya tetap ada dalam arahan yang satu visi karena berpedoman pada *storyboard* dan *scriptwriting* pada pra-produksi sebelumnya. Namun karena background yang dipakai pada proses produksi itu background live shot, maka beberapa adegan memang dibutuhkan untuk diambil gambarnya dulu di lokasi, baru setelah itu dimasukan animasinya.

- Pengambilan Gambar

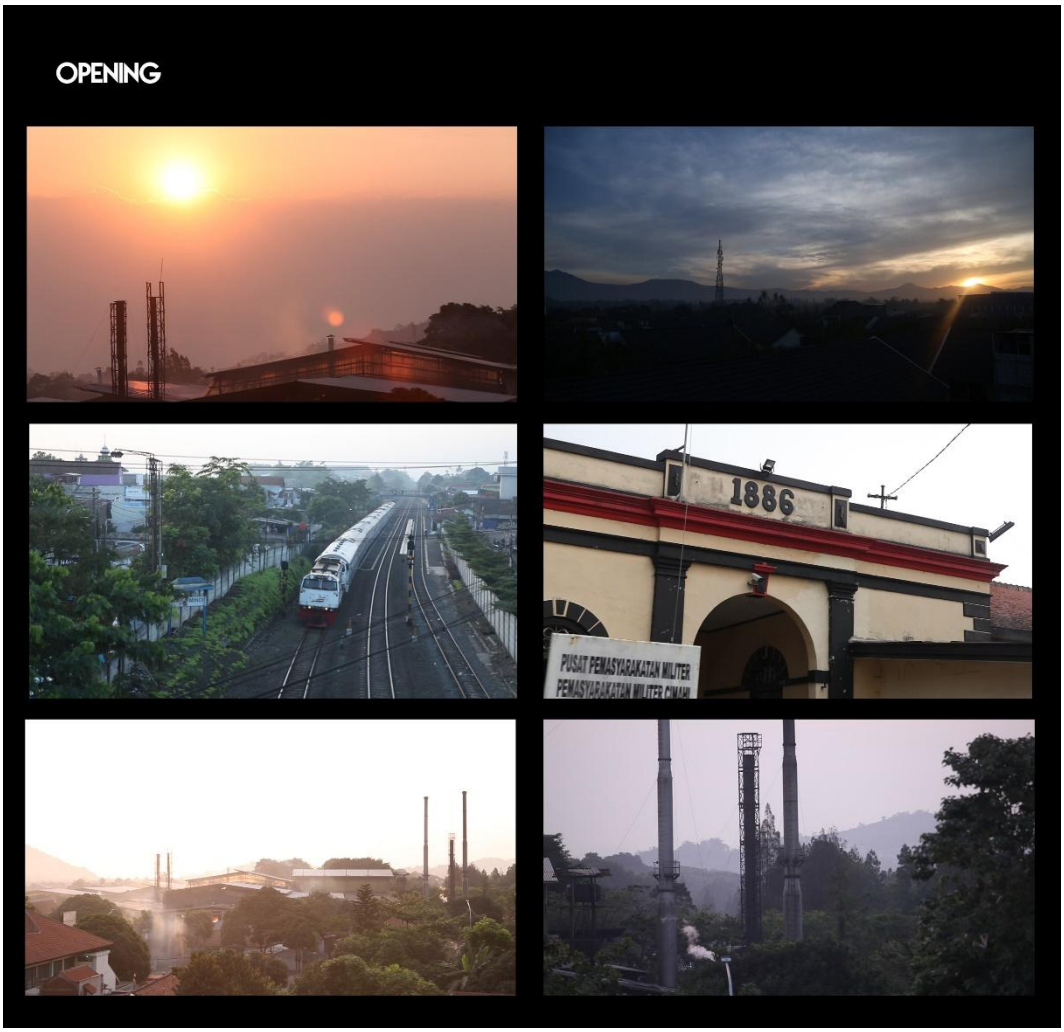
Lokasi yang diambil dalam proses pengambilan gambar yaitu gereja Santo Ignatius itu sendiri, dan beberapa tempat di Cimahi namun hanya sedikit. Pada proses pengambilan gambar, yang perlu diperhatikan adalah visi dari gambar itu sendiri. Sejauh mana cerita yang ingin disampaikan agar bisa memenuhi narasi film. Dalam visi sebuah gambar terdapat unsur cahaya, sudut kamera, dan gerakan kamera.

Maka dari itu *footage* dibagi dalam beberapa kebutuhan.

a. Latar Tempat

Tujuannya adalah menjelaskan dimana lokasi film yang diceritakan berada. *Footage* latar tempat bisa berisikan establish shot, timelapse ataupun long shot. Dalam perancangan ini, pemandangan kota Cimahi dan gedung gereja dari luar sering diambil karena latar tersebut yang menjadi tempat film ini bercerita.

Kota Cimahi yang ramai, penuh dengan hiruk pikuk kegiatan masyarakatnya menjadi objek yang tepat untuk diambil gambarnya. Banyaknya pabrik yang berada di kawasan Cimahi menjadi simbol tentang perkembangan industri dan kesan yang tidak rapih atau nyaman. Pemandangan tersebut diambil untuk dimasukan ke dalam pembukaan film profil sebagai visualisasi Cimahi jaman sekarang.



Gambar IV.5 *Shot* Intro Film
Sumber : Dokumentasi Pribadi

Pengambilan gambar untuk pembuka film sengaja diambil pada pagi hari, sebagai simbol dimulainya hari. Adapun objek yang diambil banyak kawasan pabrik penuh asap, bertujuan menggambarkan Kota Cimahi masa sekarang yang dianggap tidak teratur dan tidak estetik lingkungannya.

b. Eksterior Gereja

Pada tahap pengambilan gambar eksterior gereja, lebih banyak menggunakan sudut *low angle* untuk memberikan kesan megah dan tinggi. Bagian luar gedung gereja memiliki beberapa muka pintu. Semuanya diambil untuk variasi *footage*

dan beberapa digunakan untuk *background* animasi.



Gambar IV.6 *Shot* Eksterior
Sumber : Dokumentasi Pribadi

Pengambilan gambar bagian luar gereja tidak banyak menggunakan gerakan kamera. *Still shot* banyak digunakan karena beberapa *shot* ingin diberi kesan seperti video jaman dahulu yang tidak banyak menggunakan gerakan kamera dengan lembut.

c. Interior Gereja

Pengambilan gambar interior gereja bertujuan menceritakan desain interior yang dimiliki gedung gereja. Selain untuk menjelaskan perkembangan dan perubahan yang terjadi pada gedung. Juga dijelaskan arti dari setiap bentuk yang terdapat

dalam gereja, baik simbol keagamaan maupun secara estetika desain. Gaya desain Neo Romantic dan sedikit sentuhan perubahan Art Deco yang terjadi pada gedung membuat bentuk gedung memiliki karakter bentuk tersendiri yang bisa diekspos dalam bingkai kamera.



Gambar IV.7 *Shot* Interior Film
Sumber : Dokumentasi Pribadi

d. Detil Benda Interior Gereja

Pengambilan gambar detil setiap objek-objek kecil gereja juga diperlukan untuk menmbah aksen dalam film agar film tidak terasa bosan. Memiliki sudut yang bervariasi dalam penyuguhan film akan sangat membantu dalam menyegarkan penglihatan penonton. Gambar detil yang diambil contohnya

seperti detail kursi, detail lukisan, detail patung dan macam-macam objek yang terdapat di dalam gedung gereja.



Gambar IV.8 *Shot* Detil Objek Gereja
Sumber : Dokumentasi Pribadi

Pengambilan gambar bertujuan untuk mengangkat nilai artistik dan *craftmanship* dari karya jaman dahulu. Banyak ukiran patung yang dipajang di gedung gereja memberikan kesan kenangan dan peninggalan sebuah sejarah yang tersimpan dalam benda-benda tersebut. Simbol-simbol barang yang diambil gambarnya dengan mendetil, mempunyai makna tertentu jika disandingkan dengan narasi yang saling memberikan informasi sekaligus kesan arstistik.

e. Wawancara

Dalam bagian ini, gambar yang diambil merupakan gambar narasumber sebagai penutur cerita dalam film. Suyanto Lumaksono sebagai narasumber yang mengetahui sejarah gereja diambil gambarnya untuk mengisi informasi dalam film agar penonton lebih mempercayai sejarah yang diceritakan.



Gambar IV.9 Pengambilan Gambar Wawancara
Sumber : Dokumentasi Pribadi

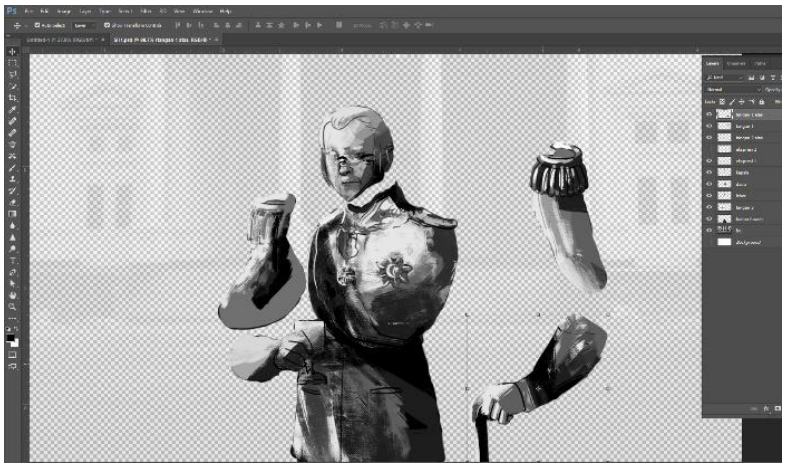
Wawancara dilakukan di beberapa set lokasi, agar ada variasi latar dalam proses editing. Tujuannya adalah penonton tidak dibuat bosan dengan satu latar saja. Juga setiap latar *shot* wawancara disesuaikan dengan maksud narasi, seperti adegan sedih dan adegan menyenangkan.

- Produksi Animasi

Dalam pemberian informasi yang tidak bisa disampaikan dengan *footage live shot* dan wawancara, maka animasi menjadi solusinya. Animasi mampu menjelaskan peristiwa masa lampau yang tidak ada dokumentasinya. Sejarah Santo Ignatius yang banyak menceritakan masa lalu, seperti suasana kolonialisme belanda dan perilaku para tentara jaman dahulu bisa ditampilkan dengan animasi.

a. Pembuatan Aset

Pada tahap ini ilustrasi yang digambarkan menurut cerita, seperti penggambaran tentara ataupun penggambaran Santo Ignatius dari Loyola. Ilustrasi yang dibuat dipisah dalam beberapa layer menurut bagian tubuh mana saja yang akan digerakan.



Gambar IV.10 Pembuatan Aset Karakter Daendels
Sumber : Dokumen Pribadi



Gambar IV.11 Pembuatan Aset *Scene* Ignatius
Sumber : Dokumen Pribadi

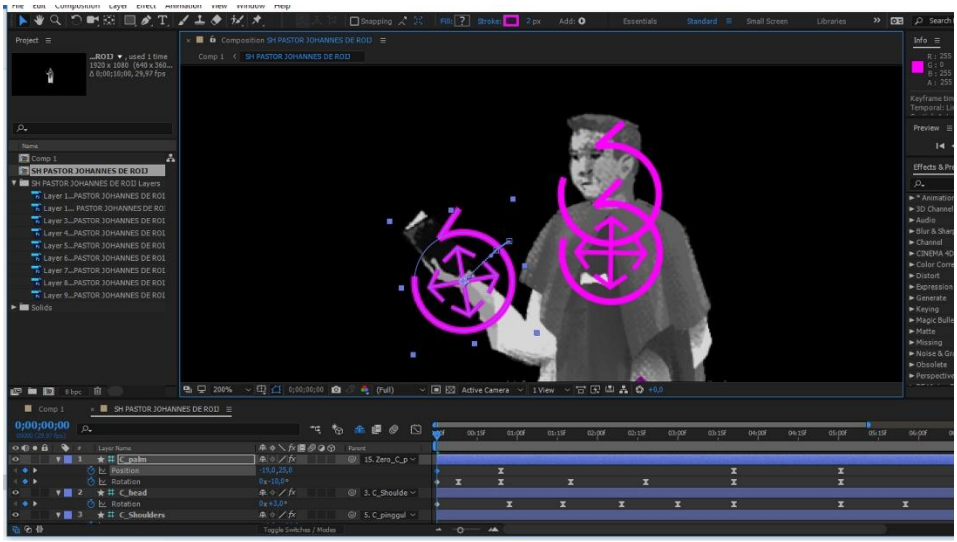
Semua ilustrasi yang digambarkan hanya bergerak tanpa berubah sudut pandang. Ilustrasi adegan hanya mempermainkan gerakan karakter yang terdiri dari anggota badan kaki, tangan, kepala dan ekspresi wajah. Sudut pandang karakter kebanyakan dari depan. Hal itu dilakukan agar karakter yang disimpan di *background* foto, terlihat seperti orang-orang yang berpose di depan kamera. Biasanya orang jaman dahulu jika difoto diam tepat di tengah *background*, *full body shot* dan memainkan *gestur* badannya.



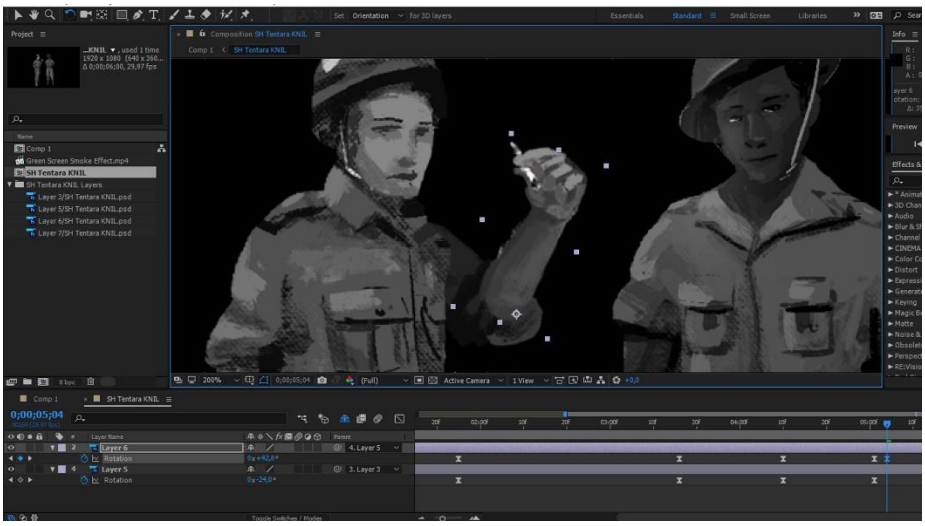
Gambar IV.12 Pembuatan Aset Animasi
Sumber : Dokumen Pribadi

b. Proses *Animate*

Setelah asset gambar dari semua karakter dibuat, masuk ke dalam proses penggerakan karakter atau disebut dengan proses *animate*. Adapun gerakan-gerakan yang dilakukan karakter sangatlah terbatas. Karena teknik *animate* yang digunakan adalah teknik *puppet*, bukan teknik manual *frame by frame*. Meskipun begitu, gestur yang digerakan oleh karakter dibuat senatural mungkin. Sebelum digerakan karakter harus di-*rigging* agar memiliki tulang.



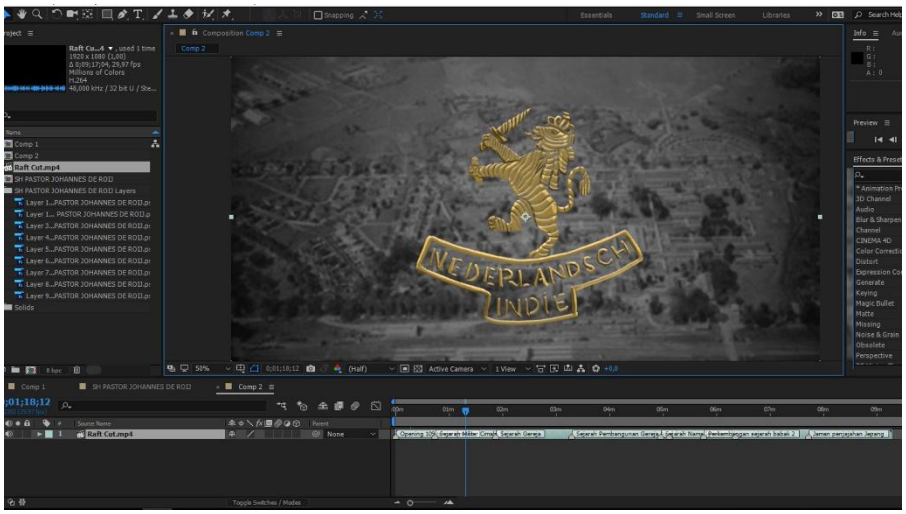
Gambar IV.13 Proses Rigging Karakter
Sumber : Dokumen Pribadi



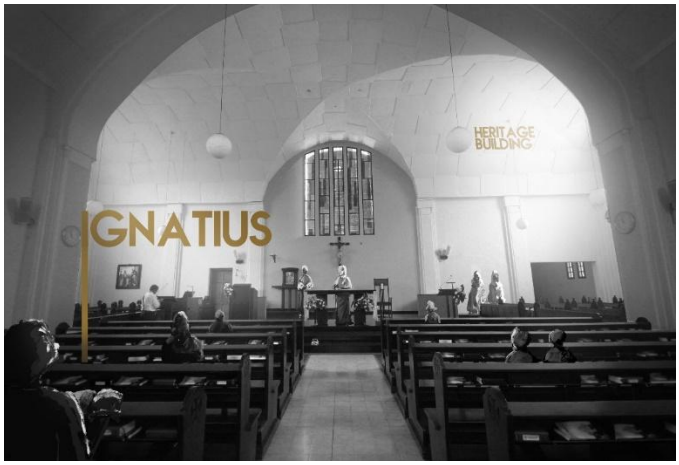
Gambar IV.14 Proses Menggerakan Karakter
Sumber : Dokumen Pribadi

c. Pembuatan *Motion Graphic*

Motion Graphic dalam film ini merupakan proses penambahan informasi teks maupun grafis sebagai aksen atau sentuhan akhir dalam proses produksi. *Motion graphic* bertugas memperjelas informasi yang disampaikan narasi maupun visual yang ada dalam film. Contoh dari penggunaan *motion graphic* seperti memunculkan nama, ukuran bangunan atau tahun. Elemen *motion graphic* dalam film ini dibuat berpadu dengan ukuran dan posisi *footage* yang ada agar terasa lebih menyatu, tidak asal tempel.



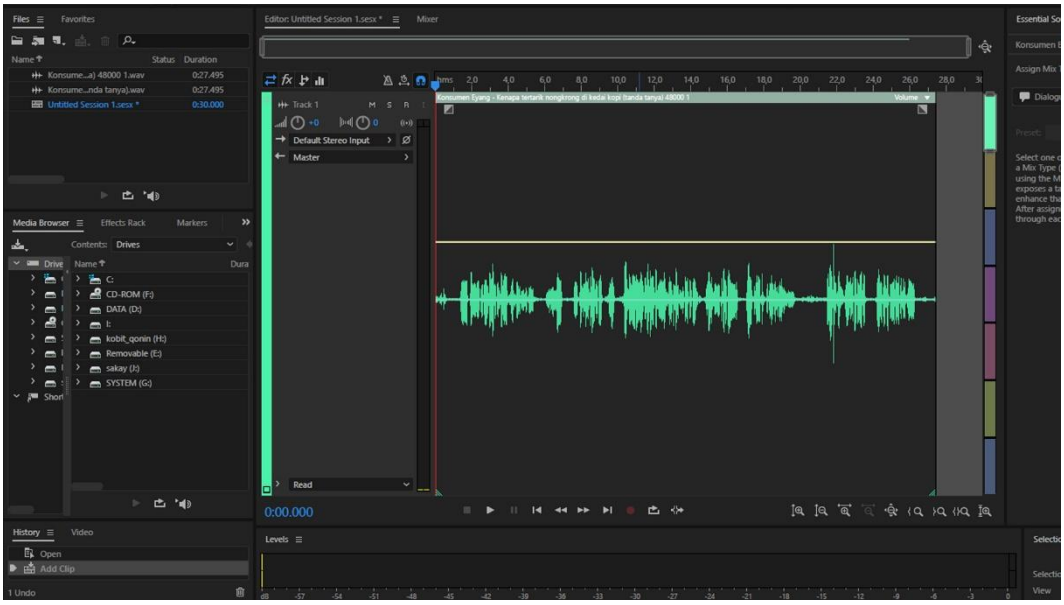
Gambar IV.15 Hasil Penerapan *Asset Motion Graphic*
Sumber : Dokumen Pribadi



Gambar IV.16 Hasil Penerapan *Asset Motion Graphic*
Sumber : Dokumen Pribadi

d. Proses Rekam Suara

Film Profil Gereja Santo Ignatius memiliki dua suara pengiring. Suara utama adalah *voice over* seorang narator sebagai pemandu cerita dalam film. Suara kedua adalah suara narasumber dari gereja. Narasumber gereja muncul akan rekaman orangnya, namun terkadang ditutup oleh *footage* gereja atau animasi. Suara narasumber adalah suara penguat sekaligus bukti nyata tentang sejarah yang diceritakan. Pada proses perekaman suara, narasi yang dibacakan tidak harus sesuai dengan *script* yang ditulis saat pra-produksi, narator bisa improvisasi agar yang diceritakan lebih mudah dipahami dan sesuai dengan visual yang muncul dalam film. Setelah suara berhasil direkam, masuk ke proses editing suara. Pada proses ini suara *noise* yang mengganggu, dan level suara yang kecil atau berlebihan diseimbangkan.



Gambar IV.17 Proses Rekaman dan Editing Suara
Sumber : Dokumen Pribadi

e. Pemilihan *Backsound*

Backsound adalah suara instrumen latar yang berfungsi sebagai penguat emosi film. Pemilihan suara instrument latar yang tepat sesuai adegan bisa mengambil simpati penonton kepada film. *Backsound* yang dipilih adalah musik yang tenang dan elegan. Cirinya mendekati nyanyian gereja dan alat musik yang sering digunakan di gereja seperti piano, biola dan paduan suara seriosa. Dalam film ini dipilih musik berjudul ‘Tomday - Dawn’ dan ‘Cinematic Emotional Background Free License’ dari situs Youtube.

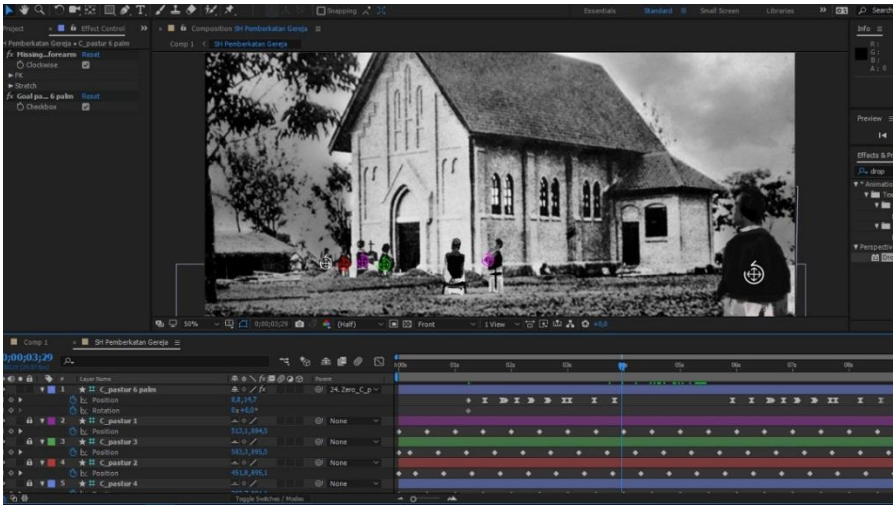
IV.1.3 Pasca Produksi Media Utama

Setelah produksi animasi, *motion graphic* dan pengambilan gambar di beberapa lokasi suting, dilanjut dengan menyatukan semua bahan itu menjadi satu film. Pada proses ini elemen yang disatukan adalah *footage* suting, animasi, *sound effect*, *backsound* dan *motion graphic*. Semua elemen itu memasuki proses *compositing* dan *editing.*

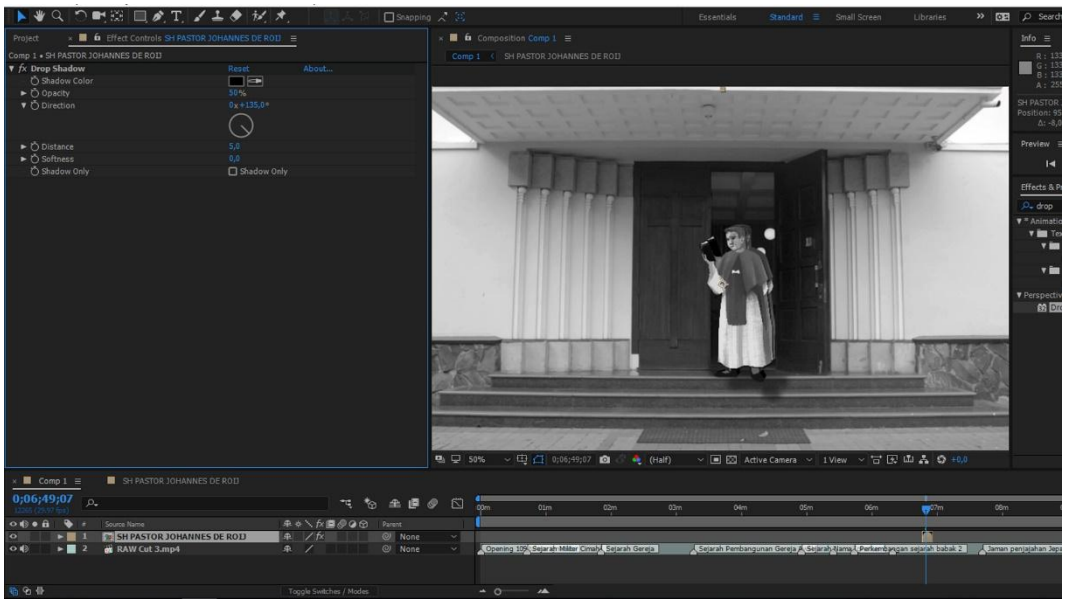
- *Compositing*

Pada proses ini semua bahan produksi yang selesai dibuat disatukan dalam satu

kemasan yang menyuguhkan shot sesuai dengan *storyboard*. Namun dalam proses ini cerita hanya dipantau per babak saja, tidak secara keseluruhan film. Proses *compositing* hanya menyatukan elemen visual, seperti *footage* film dan animasi. Karakter Animasi yang sudah bergerak disatukan ke dalam latar foto lama atau video *live shot*. Pada proses ini kedua elemen harus terlihat menyatu. Dilakukan teknik *motion tracking* agar posisi dan gerakannya sama. Lalu diberi bayangan atau cahaya yang sama.



Gambar IV.18 Proses *Compositing* Animasi dengan Foto Jaman Dahulu
Sumber : Dokumen Pribadi

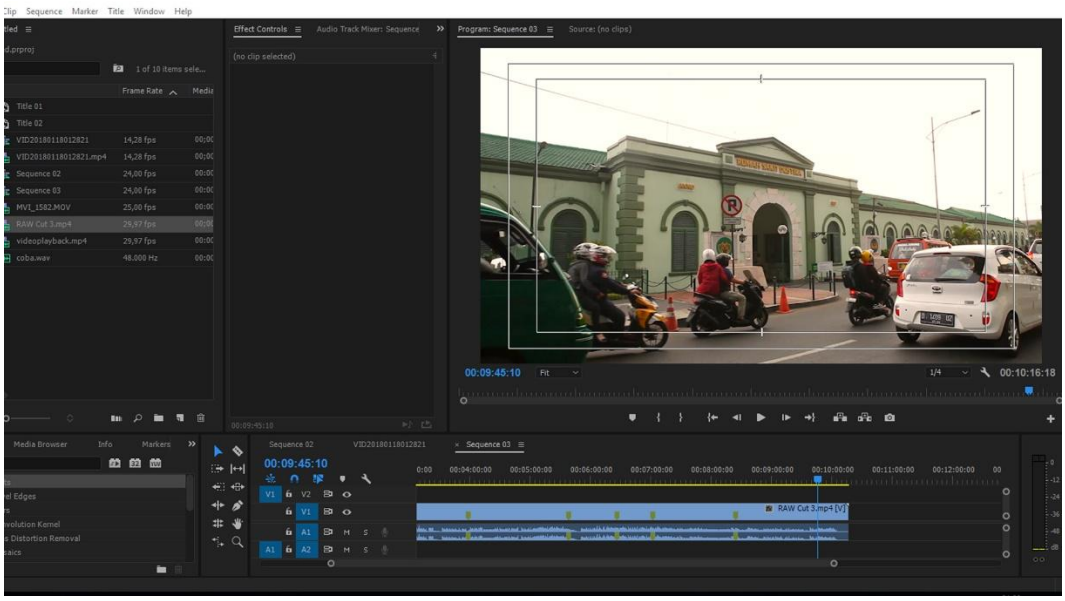


Gambar IV.19 Proses *Compositing* Animasi dengan *footage live shot*
Sumber : Dokumen Pribadi

- *Editing*

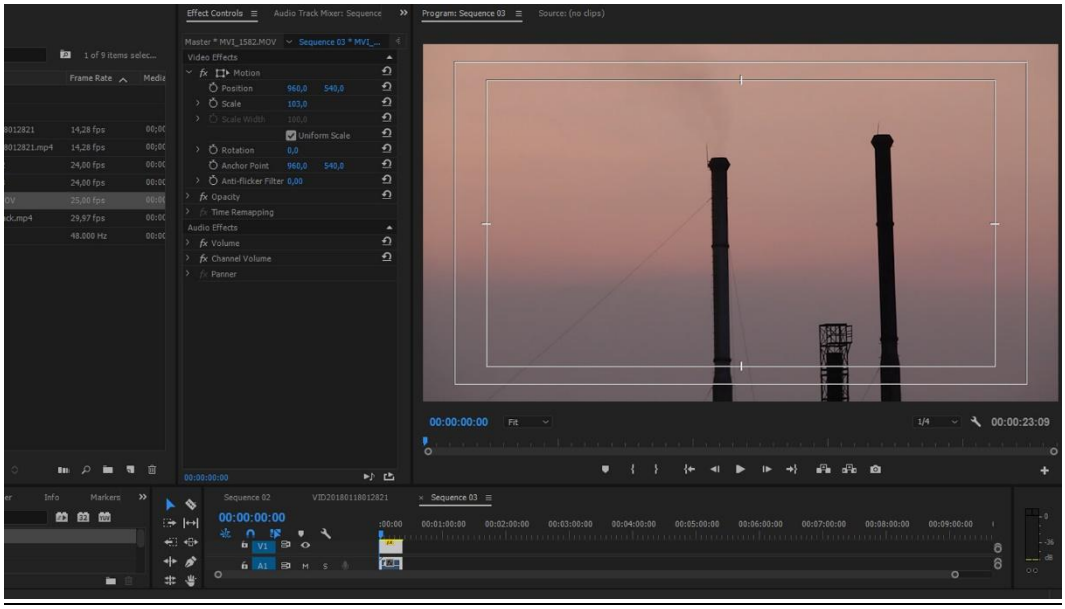
Proses *editing* atau penyuntingan merupakan proses memilah, menambahkan dan memotong elemen film, baik suara maupun visual. Semua bahan hasil *compositing* dimasukan dalam program editing lalu dilihat keterkaitan visual terhadap narasi, juga keberlangsungan cerita dari awal sampai akhir. Jika ada beberapa *shot* yang mengganggu, maka *shot* itu harus dibuang. Film profil gereja Santo Ignatius yang menggabungkan banyak elemen, memerlukan waktu yang cukup lama agar cerita tetap memiliki ritme yang bisa ditangkap penonton, lagi visual yang sudah diproduksi dengan efektif terpakai oleh film.

Dalam pemotongan film ada beberapa adegan yang dianggap terlalu lama atau durasinya. Bahkan ada beberapa adegan yang terlalu cepat durasinya. Maka dari itu dibutuhkanlah proses editing untuk mengatur *timing* tersebut. Adapun penyelarasan suara yang dimaksudkan untuk memperkuat suasana adegan. Visual yang muncul harus beriringan dengan suara yang dimaksud. Seperti efek suara burung, derap kaki, hingga suara angina. Semua suara tersebut disamakan durasi kemunculannya dengan visual yang ingin ditekankan.



Gambar IV.20 Proses *Editing* Memotong Adegan
Sumber : Dokumen Pribadi

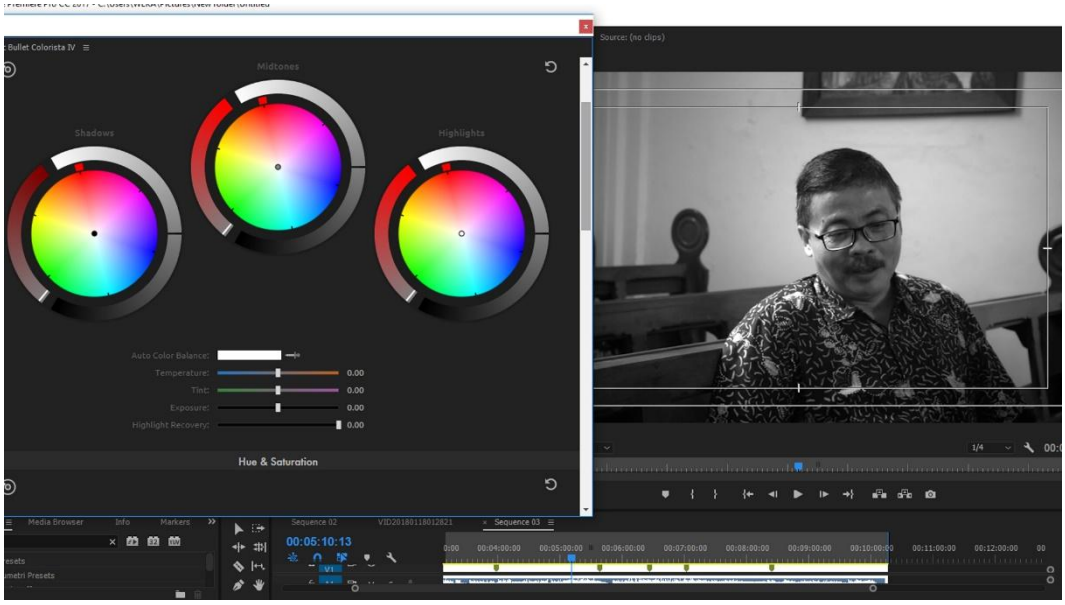
Selain memotong adegan, proses *editing* juga menyatukan elemen teks seperti terjemahan, *credit title,* juga transisi antar *shot.*



Gambar IV.21 Proses *Editing* Transisi
Sumber : Dokumen Pribadi

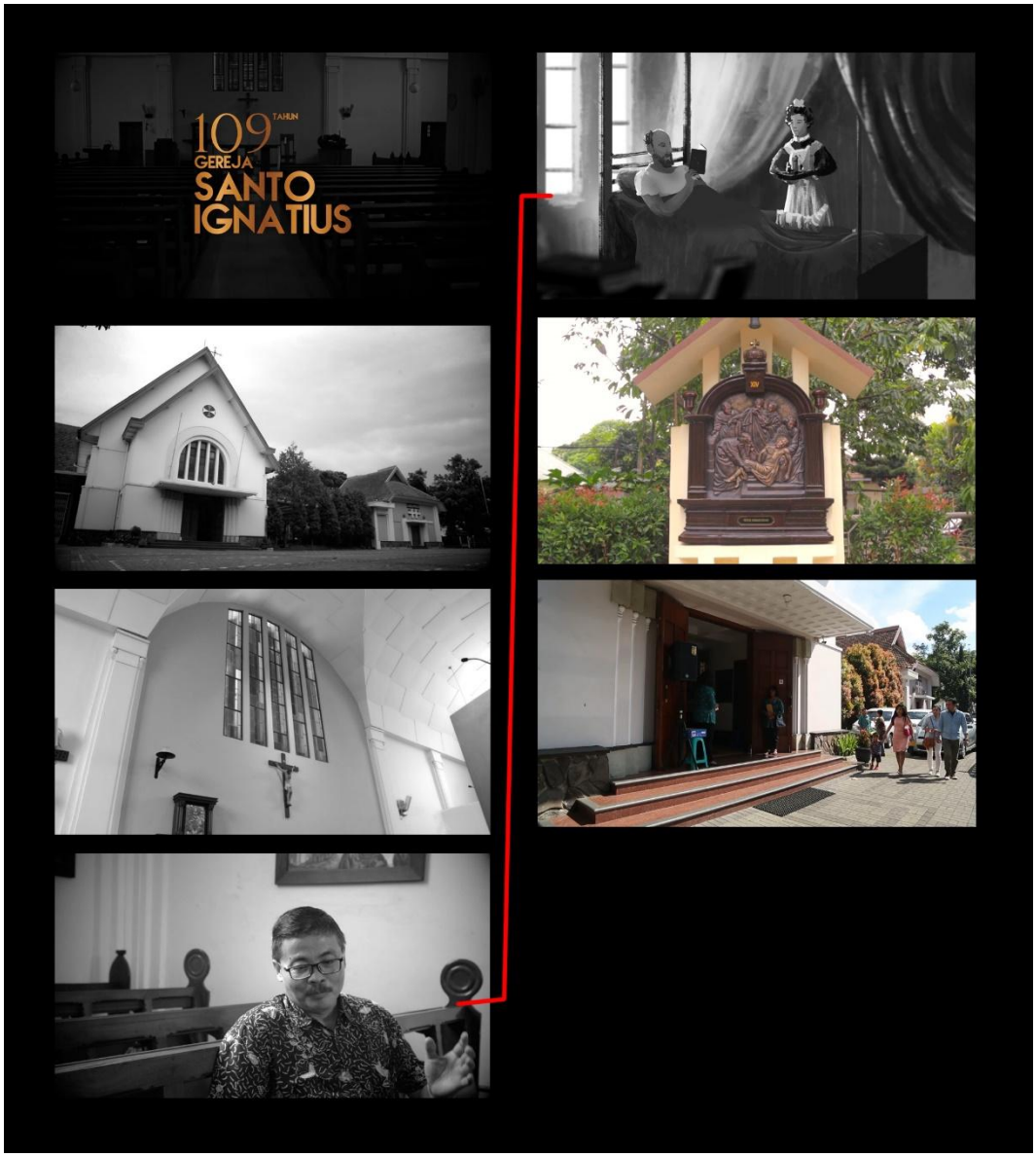
- *Color Grading*

Film yang telah selesai diedit dan siap untuk di *render* menjadi file akhir harus melewati proses *color grading* terlebih dahulu. Hal ini ditujukan karena film yang diambil dari lokasi yang berbeda-beda, juga elemen animasi maupun *motion graphic* yang memiliki pencahayaan berbeda, harus disenadakan dalam cahaya yang sama. Agar film terkemas dalam cahaya yang tidak bertabrakan setiap *shot*-nya. Warna film juga dapat memberikan kesan kepada penonton, ada rasa yang disampaikan seperti contohnya kuning yang memberikan rasa tenang dan senja. Selain itu warna film bisa menjelaskan sebuah *scene*, agar penonton bisa membedakan waktu dan lokasi.



Gambar IV.22 Proses *Color Grading*
Sumber : Dokumen Pribadi

Dalam film 109 Tahun Gereja Santo Ignatius, dari awal hingga tiga per-empat durasi, warna film adalah hitam putih. Setelah mencapai adegan penutup, film baru berwarna. Tujuannya adalah untuk memperlihatkan gereja masa lalu dan gereja masa sekarang.

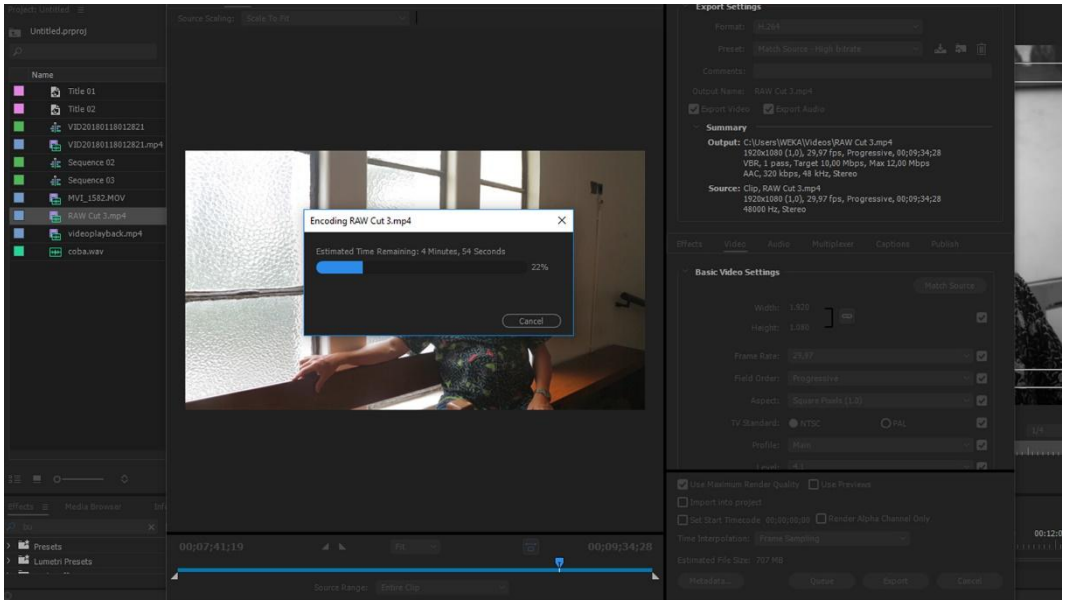


Gambar IV.23 Perubahan Warna Pada Film
Sumber : Dokumen Pribadi

Gaya monokrom hampir diterapkan dikeseluruhan film. Dengan warna ini juga, animasi yang dimasukan ke dalam latar foto lama atau *footage* video lebih menyatu.

- *Rendering*

Hasil semua pengerjaan dari proses pra-produksi hingga pasca produksi dijadikan satu file akhir, sebuah video dengan format mp4.



Gambar IV.24 Proses *Rendering*
Sumber : Dokumen Pribadi

Format video yang diatur pada tabel pengaturan *rendering* adalah H.264 MP4, dengan ukuran 1920 x 1080. Format ini dipilih karena salah satu kompresi yang cukup kecil kapasitasnya dan tetap terjaga kualitas pixel-nya. Selain itu suara yang dihasilkan dapat didengar dengan baik. Ukuran 1920 x 1080 dipilih karena pemutaran video tidak akan diputar di layar lebar. Cukup di televisi ataupun infokus dengan ukuran yang kecil.

IV.2 Hasil Akhir



Gambar IV.25 Hasil Akhir
Sumber : Dokumen Pribadi

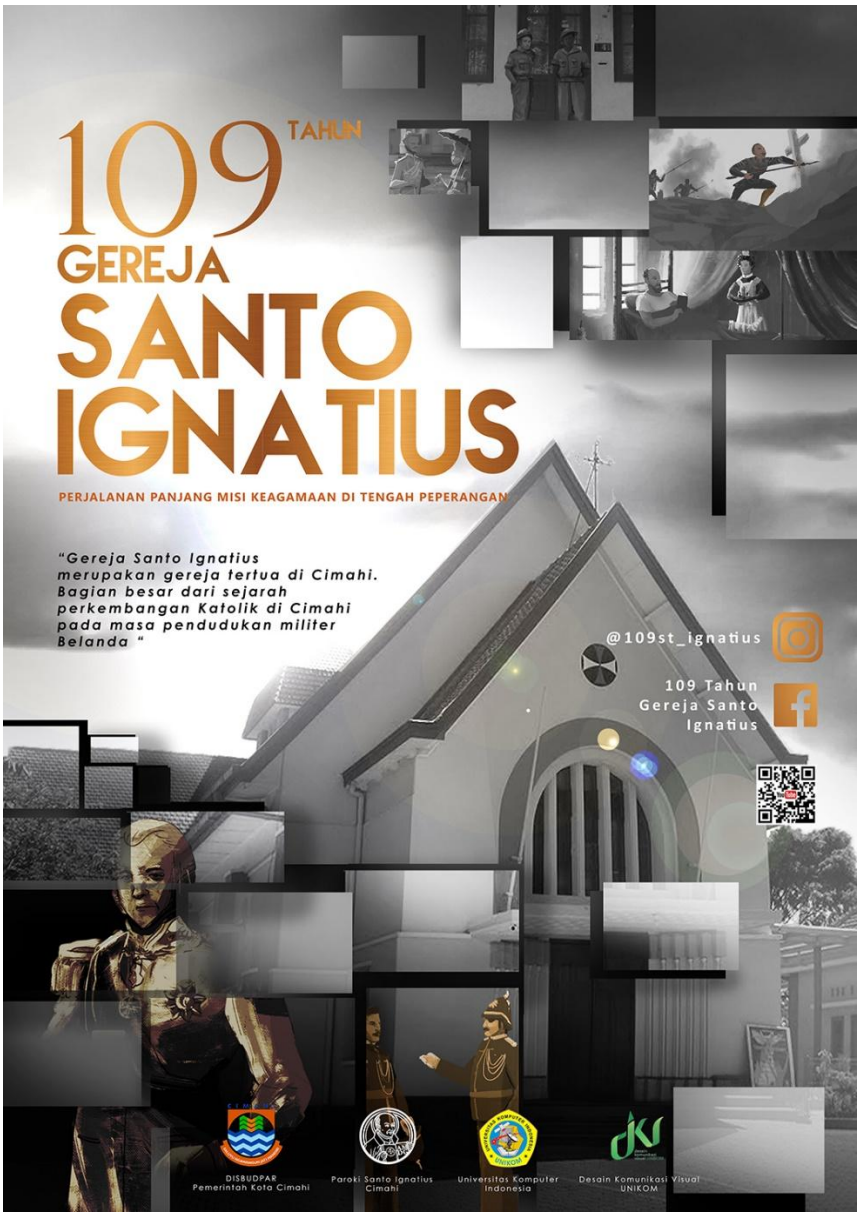
Film ini berdurasi 13.27 menit dengan kapasitas *file* 924 megabyte.

IV.3 Media Pendukung

Selain media utama, dibutuhkan juga media pendukung yang berfungsi sebagai media promosi produk dan media pengingat. Beberapa media pendukung yang dibuat diantaranya sebagai berikut.

- Poster

Desain poster akan dibuat dengan gaya potongan-potongan yang diambil dari film, seperti sebuah *puzzle* yang membentuk Gereja Santo Ignatius di masa sekarang. Maksudnya adalah potongan *puzzle* tersebut merupakan kejadian-kejadian masa lalu yang telah lewat. Seiiring dengan waktu menyatu menjadi sebuah sejarah. Sejarah yang panjang sehingga menjadikan Gedung Santo Ignatius masa sekarang begitu berharga.



Gambar IV.26 Poster Film
Sumber : Dokumen Pribadi

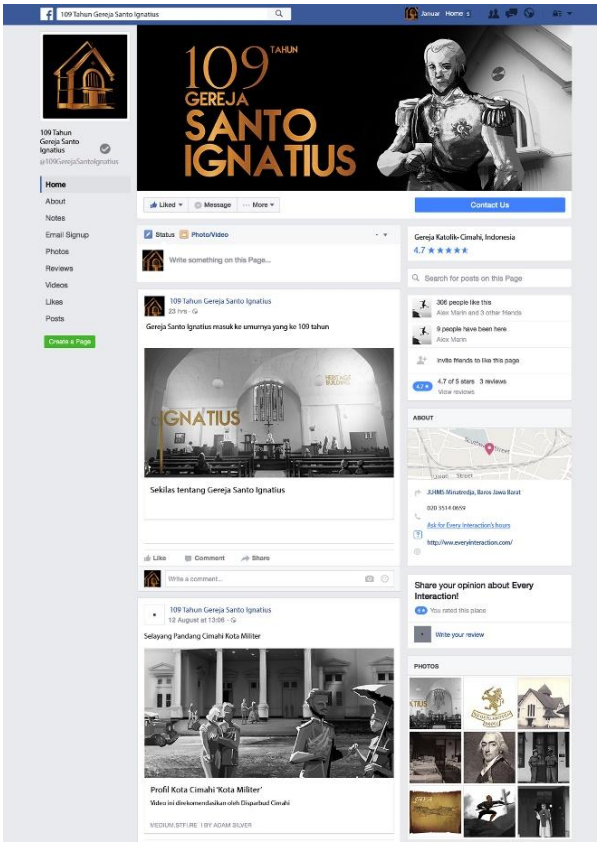
Ukuran Poster : A3

Bahan Kertas : Art paper tebal

- Konten Media sosial Facebook

Penyebaran konten-konten film seperti *teaser*, sinopsis, gambar, *behind the scene*, dan lainnya akan diunggah ke media sosial Facebook secara bertahap. Strateginya konten gambar atau video akan diunggah setiap satu kali per tiga hari. Dengan begitu orang akan terus diberi informasi yang berkelanjutan tentang adanya film profil 109 Tahun Gereja Santo Ignatius.

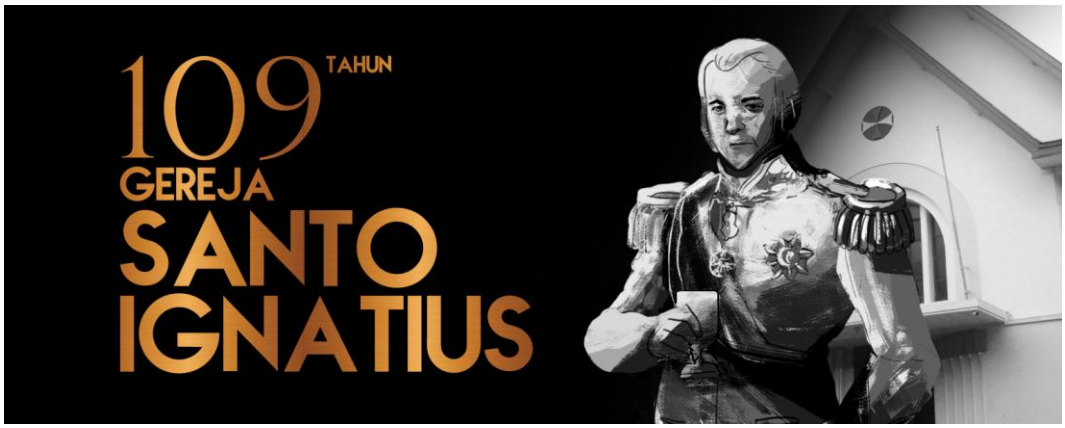
Setelah semua konten terunggah ke akun Facebook. Media utama yaitu film akan ikut diunggah sebagai informasi utama yang harapannya ditunggu oleh target audiens. Selain itu informasi lokasi gereja, kontak yang bisa dihubungi, hingga orang-orang yang berkontribusi terhadap kepengurusan gereja bisa dicantumkan di laman Facebook.



Gambar IV.27 Laman Facebook Film Santo Ignatius
Sumber : Dokumen Pribadi

Setiap gambar dan trailer yang diunggah berukuran 1920 x 1080 pixel

Ukuran *Banner* : 851 x 315 pixel



Gambar IV.28 *Banner* Facebook
Sumber : Dokumen Pribadi

Ukuran *Avatar* : 600 x 600 pixel



Gambar IV.29 *Avatar* Facebook
Sumber : Dokumen Pribadi

- Konten Media sosial Instagram

Platform Instagram yang simpel dan terfokus pada gambar akan digunakan untuk mengunggah video dan foto Gereja. Potongan video berdurasi kurang dari 1 menit akan diunggah setiap satu kali per tiga hari. Selain itu *tagline* film akan dimuat dalam tagar tertentu agar lebih cepat tersebar informasinya. Tagar untuk akun 109 Tahun Gereja Santo Ignatius adalah #109tahunignatius



Gambar IV.30 Pembuatan Instagram
Sumber : Dokumen Pribadi

Ukuran Foto Profil : 640 x 640 pixel

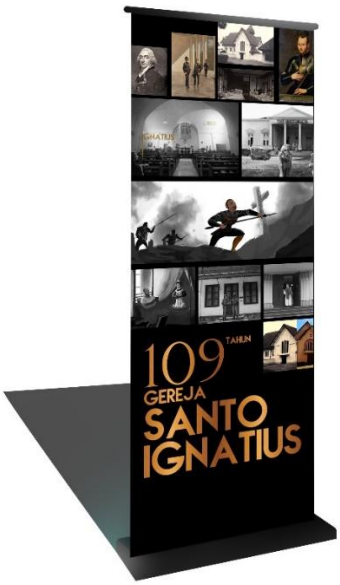
Ukuran Foto & Video yang diunggah : 1000 x 1000 pixel



Gambar IV.31 Pembuatan Instagram
Sumber : Dokumen Pribadi

- X-Banner

X-Banner dipilih sebagai media pendukung untuk menarik orang yang berkunjung ke gereja. X-Banner akan disandingkan dengan media cetak lainnya untuk meramaikan meja eksibisi. X-Banner juga bisa menjadi objek pengunjung untuk latar foto *selfie* dan diunggah ke Instagram yang sudah memiliki tagar tertentu untuk akun gereja.



Gambar IV.32 Pembuatan X-Banner
Sumber : Dokumen Pribadi

Ukuran Banner : 160 x 60 cm

Bahan : Luster



Gambar IV.33 Desain X-Banner
Sumber : Dokumen Pribadi

- Gantungan kunci

Gantungan kunci akan dibuat dengan pin berbentuk lingkaran. Desainnya minimalis, menggunakan logo utama film. Diharapkan desain yang simpel ini bisa disukai oleh orang tua maupun anak-anak. Gantungan kunci ini bisa dibawa pengunjung untuk digantungkan di kunci kendaraan, tas atau kunci rumah.

Bahan PIN : Plastik

Diameter : 43.5 mm

Laminasi : dope



Gambar IV.34 Pembuatan Gantungan Kunci
Sumber : Dokumen Pribadi

- Stiker

Stiker akan dicetak dengan ukuran yang tidak terlalu besar. Desain stiker menggunakan logotype film ditambah ilustrasi *vector* bagian muka gereja. Warna yang digunakan tetap logam emas, dengan background hitam.

Ukuran : 6 x 3 cm

Bahan kertas : Vinyl



Gambar IV.35 Pembuatan Stiker
Sumber : Dokumen Pribadi

- Kaus *T-shirt*

Kaus bisa menjadi salah satu *merchandise* yang digunakan langsung oleh pengunjung saat ada kegiatan *touring* di gereja. Kaus akan menyeragamkan rombongan yang memang bermaksud untuk belajar sejarah di gereja Santo Ignatius. Dengan begitu akan terlihat lebih kompak dan ramai. Jika difoto berkelompok untuk diunggah di media sosial, akan membantu mempromosikan gereja itu sendiri.



Gambar IV.36 Pembuatan Kaus *T-Shirt*
Sumber : Dokumen Pribadi

Bahan kain : Katun combed

Ukuran : S, M, L, XL

Jenis Sablon : DTG

- *Box Pop Corn*

Makanan ringan adalah suguhan yang paling tepat untuk menemani menonton film. Layaknya di bioskop, *pop corn* disediakan saat pengunjung menonton

film profil gereja Santo Ignatius. Maka dari itu dibuatkan wadah khusus dengan desain yang senada dengan konsep film.



Gambar IV.37 Pembuatan Box Pop Corn
Sumber : Dokumen Pribadi

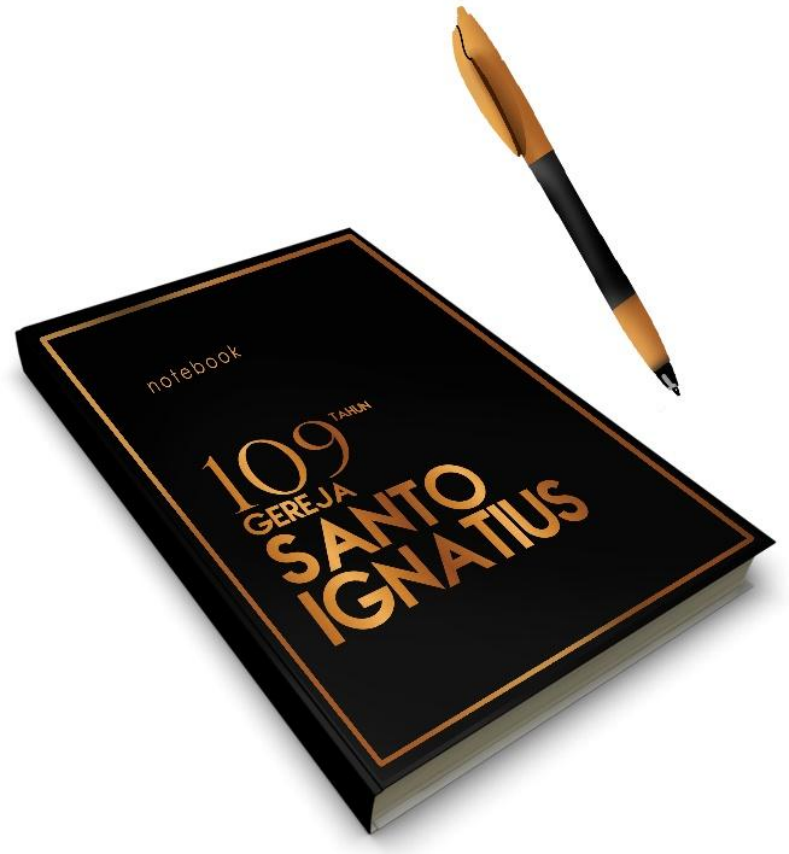
Ukuran dan bahan kemasan pop corn ini kertas Ivory A3. Bentukan kemasan *pop corn* ini memanjang ke atas daripada lebar ke samping. Agar kemasan ini terasa besar mampu menampung *pop corn* yang banyak. Padahal semakin bawah semakin kecil.



Gambar IV.38 Desain Box Pop Corn
Sumber : Dokumen Pribadi

- *Notebook*

Notebook dengan ukuran A4 diberikan kepada pengunjung saat staf mengajak berkeliling dan menjelaskan. Pengunjung bisa mencatat informasi penting bahkan menggambar sketsa gedung gereja saat kunjungan. *Notebook* sangat berguna jika pengunjung datang dari sekolah ataupun universitas.



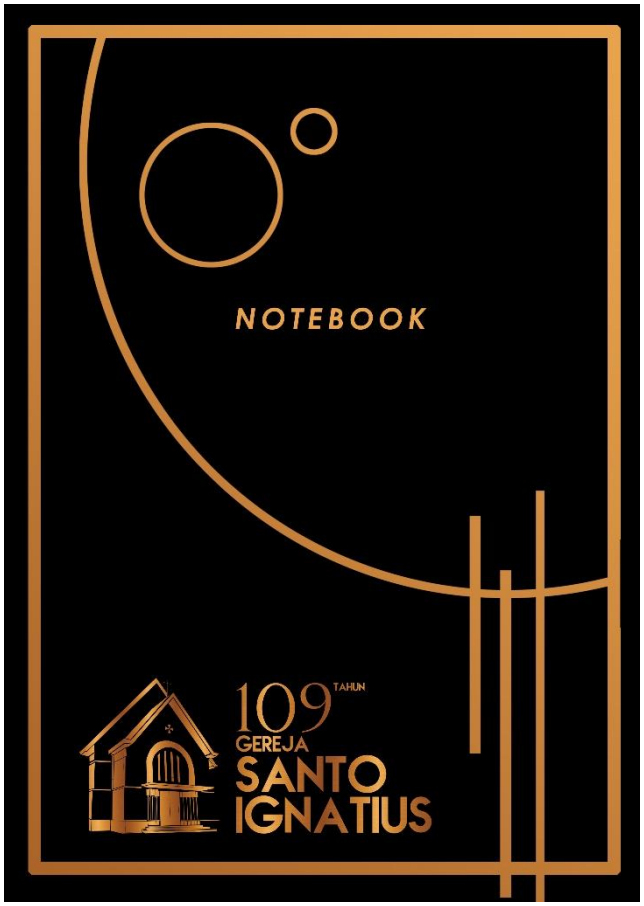
Gambar IV.39 Pembuatan *Notebook*
Sumber : Dokumen Pribadi

Ukuran : A4

Bahan cover : art paper laminasi dope

Bahan kertas isi : HVS

Jumlah isi : 50 lembar



Gambar IV.40 Desain Cover *Notebook*
Sumber : Dokumen Pribadi