BAB IV. MEDIA & TEKNIS PRODUKSI

Sebelum masuk ke tahap percetakan atau realisasi bentuk, seluruh media baik itu media utama maupun media pendukung melalui proses perancangan digital menggunakan komputer. Jenis komputer yang digunakan adalah komputer desktop yang dirakit dengan spesifikasi seperti berikut :

A. Prosesor AMD FX 6300 Black Edition 3,5GHz

B. Papan induk MSI 970 Gaming AM3+

C. Memori Corsair Vengeance DDR3 8GB 2400MHz

D. Kartu Grafis Zotac Nvidia GTX 750 Ti 2GB GDDR5

E. Hard Disk 2x Seagate Barracuda 1TB 7200 RPM

F. Pemasok Daya FSP HEXA+ 500 watt 80 plus

G. Kipas 4x Deepcool Winda Blade 120

F. Dan pembenam panas Deepcool Gammax 400

Perancangan ini menggunakan komputer rakitan, seluruh komponen tersebut berjalan pada pada sistem operasi Windows 8.1 Pro, *driver* kartu grafis versi 398.36 yang diperbarui pertanggal 06/26/2018. Seluruh prosesnya dimonitor melalui layar LED dengan panel IPS (*In-Plane Switching*) sehingga memiliki teknologi produksi warna yang detail dan akurat yaitu sebesar 16.777.216 warna.

IV.1. Media Utama

Setelah melewati proses strategi perancangan dan mempertimbangkan beberapa referensi untuk dijadikan acuan desain agar sesuai dengan khalayak sasaran maka tahapan selanjutnya adalah membuat sketsa awal. Untuk efisiensi waktu dan tempat maka digunakanlah patung manekin dengan skala 1:12 sebagai acuan gestur dan proporsi karakter pada perancangan ini.

Patung manekin yang digunakan adalah BODY KUN DX SET (*Pale Orange Color Version*) edisi Takarai Rihito yang berada pada lini S.H.Figuarts yang diproduksi oleh Tamashii Nations dan lisensinya dimiliki oleh BANDAI.



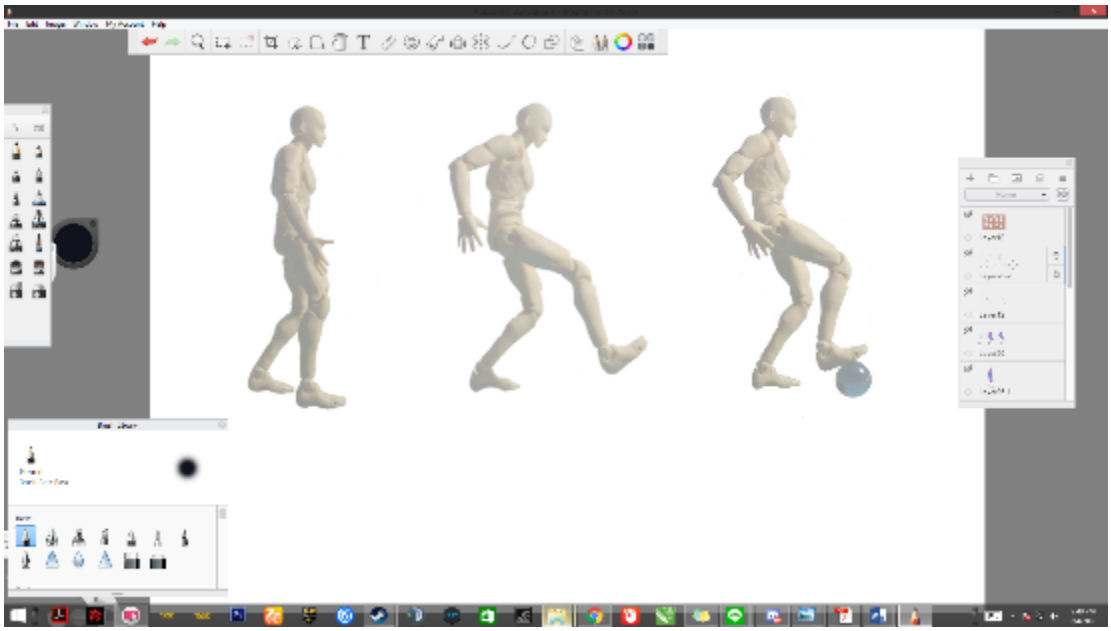
Gambar IV.1 BODY KUN DX SET Takarai Rihito Edition
Sumber: http://tamashii.jp/images/item/item_0000012137_IeD153DW_16.jpg?wovn=en
(Diakses tanggal 4 Juni 2018)

Proses awal sebelum penggambaran sketsa adalah mengubah pose patung manekin dengan gestur yang dibutuhkan di atas alas potong yang memiliki penggaris sehingga posisi patung manekin tidak akan berubah pada gerakan selanjutnya sehingga tidak akan merubah skala. Setelah gestur patung sesuai dengan yang diinginkan maka selanjutnya mengambil gambarnya menggunakan kamera digital, pada perancangan ini kamera yang digunakan adalah NIKON D3200 dengan lensa AF-S NIKKOR 18-55mm.



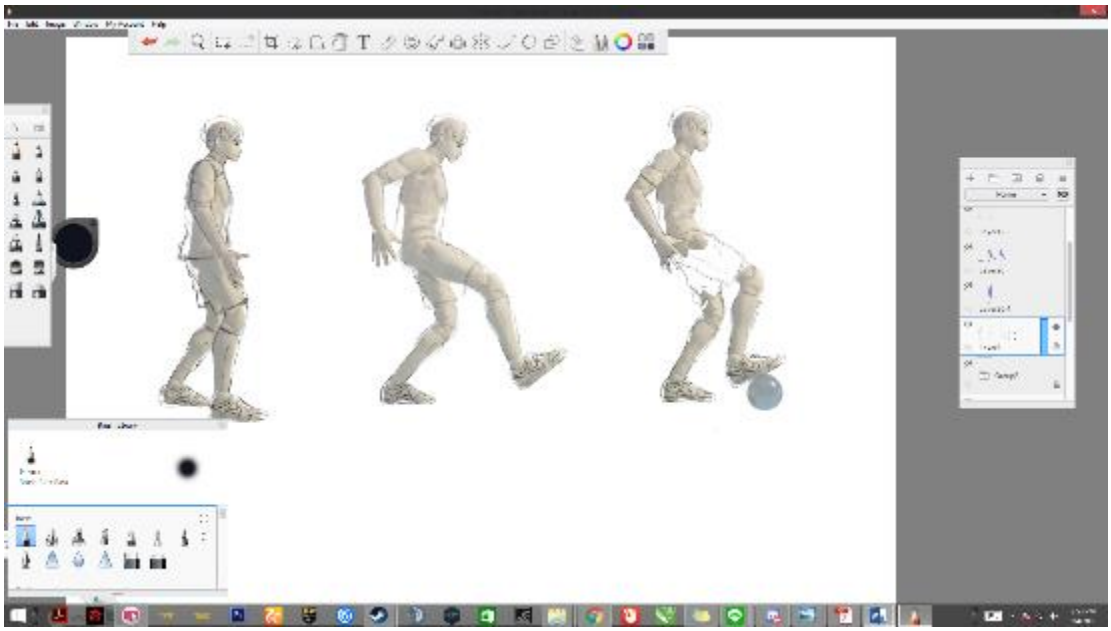
Gambar IV.2 Penyesuaian Gestur Patung Manekin
Sumber: Dokumentasi Pribadi

Setelah pengambilan gambar patung manekin yang gesturnya sesuai dengan yang dinginkan maka foto tersebut dipindahkan ke komputer desktop melalui pembaca kartu memori dengan USB 3.0 untuk tujuan efisiensi waktu. Setelah foto berpindah ke komputer maka langkah selanjutnya adalah memasukan foto ke perangkat lunak pengolahan gambar berbasis bitmap untuk pembuatan sketsa dalam perancangan ini perangkat lunak yang digunakan adalah Autodesk Sketchbook.



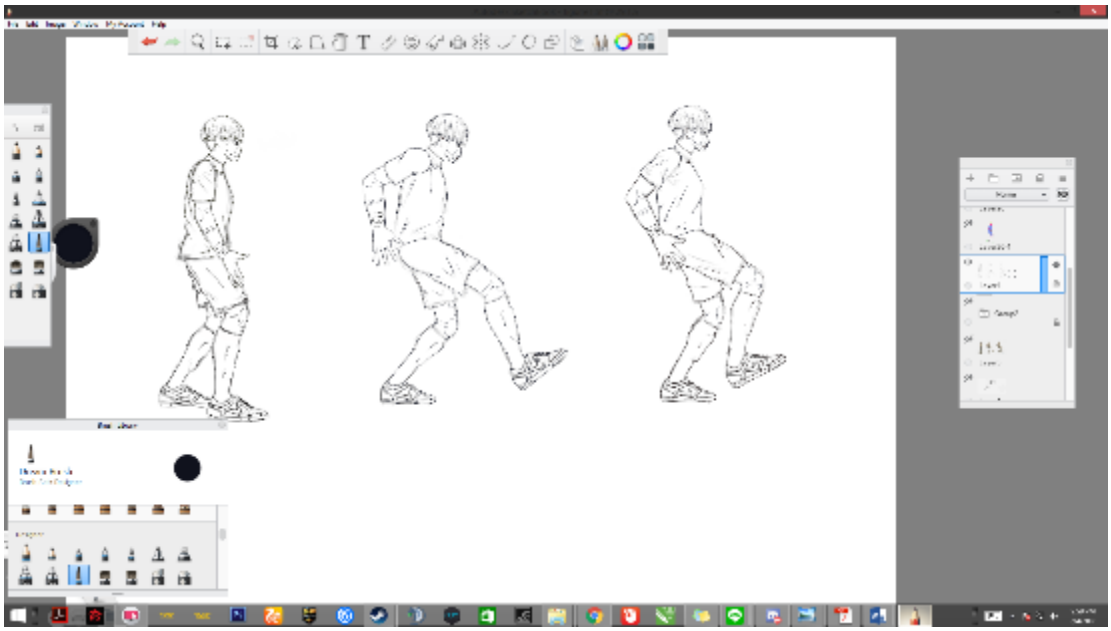
Gambar IV.3 Memasukan Foto ke Autodesk Sketchbook
Sumber: Dokumentasi Pribadi

Langkah pertama yang dilakukan setelah memasukan foto ke Autodesk Sketchbook adalah menghapus bagian latar belakang, bagian penyangga patung dan menurunkan transparansinya. Kemudian mulai menggambar sketsa kasar menggunakan Tools Basic Pencil dengan ukuran 4H dan ketebalan 0.3mm.



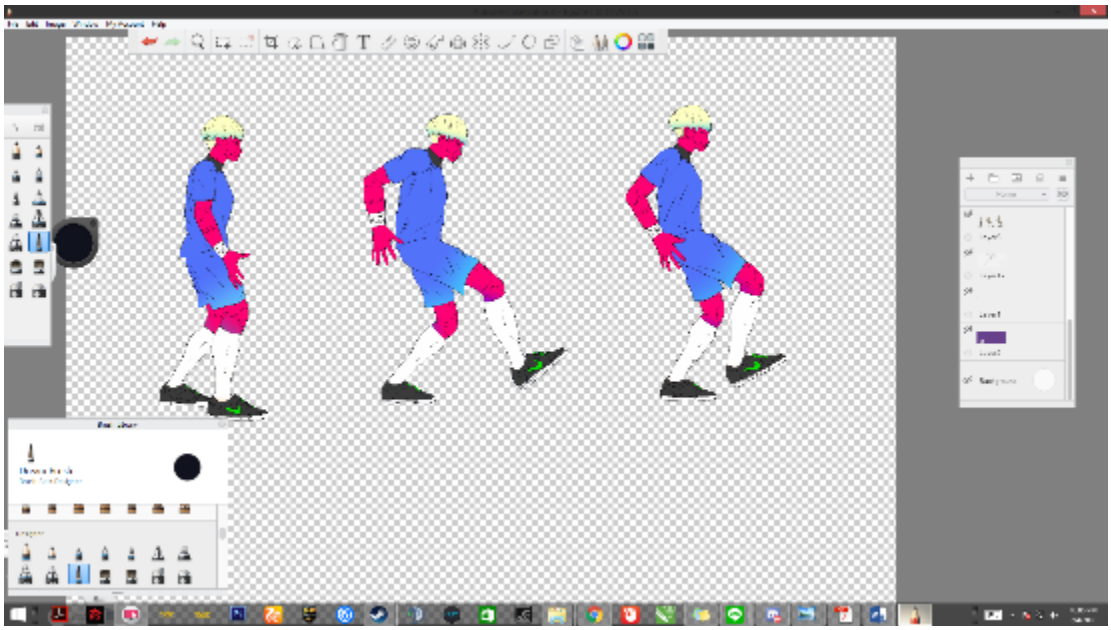
Gambar IV.4 Menggambar Sketsa Kasar
Sumber: Dokumentasi Pribadi

Setelah sketsa kasar selesai digambar maka garis yang dirasa cocok ditebalkan menggunakan Tools Dream Brush dengan ukutan 1.5mm dan tingkat transparansi 100%, Tools Dream Brush ini merupakan paket *brush* yang disediakan gratis oleh Autodesk Sketchbook.



Gambar IV.5 Menebalkan Garis
Sumber: Dokumentasi Pribadi

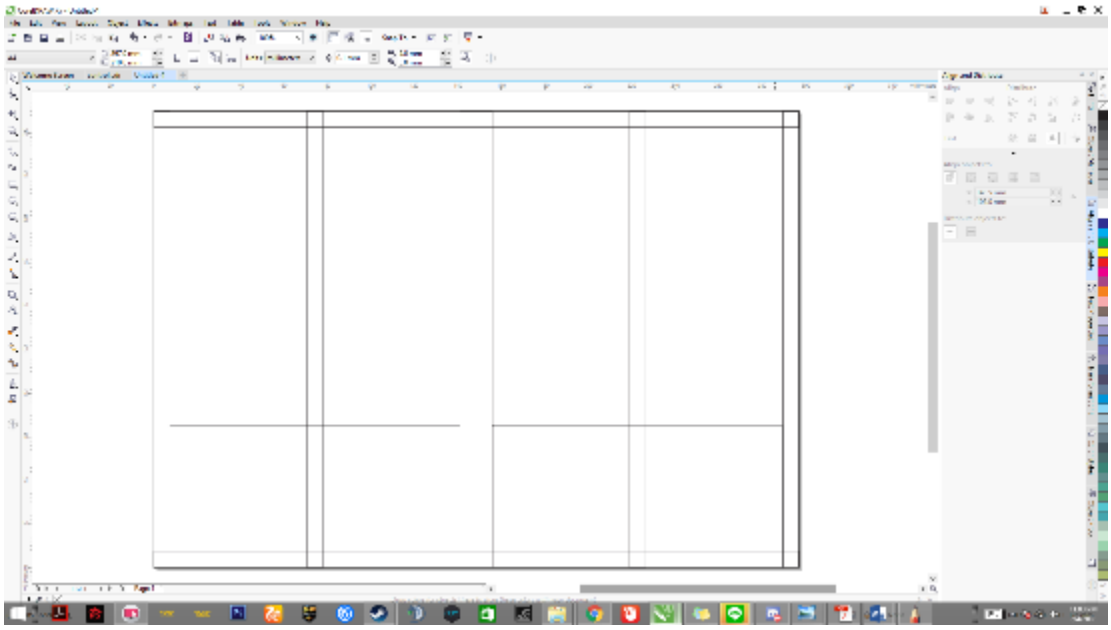
Setelah garis yang dirasa cocok ditebalkan selanjutnya adalah menghilangkan visibilitas dari gambar patung manekin dan menambahkan beberapa ornamen detail seperti garis panel, *wrist tape*, dan garis rambut.



Gambar IV.6 Menebalkan Garis
Sumber: Dokumentasi Pribadi

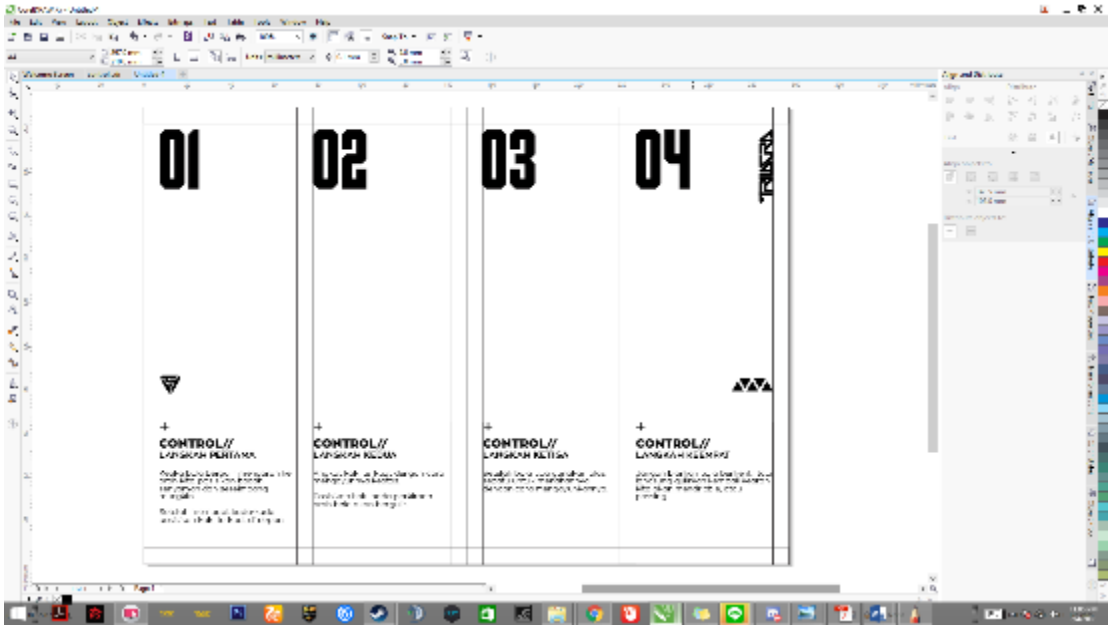
Selanjutnya, setelah garis dipertebal menggunakan Tools Dream Brush maka gambar diberi warna dan visibilitas dari sketsa kasar dan gambar latar dihilangkan kemudian menyimpan gambar tersebut dengan format .png sehingga gambar tersimpan tanpa latar belakang.

Setelah pembuatan karakter selesai maka selanjutnya adalah membuat *layout* untuk isi dari perancangan menggunakan perangkat lunak pengolah gambar berbasis *vector* yaitu CorelDRAW, tahap pertama adalah membuat garis pembatas yang akan digunakan.



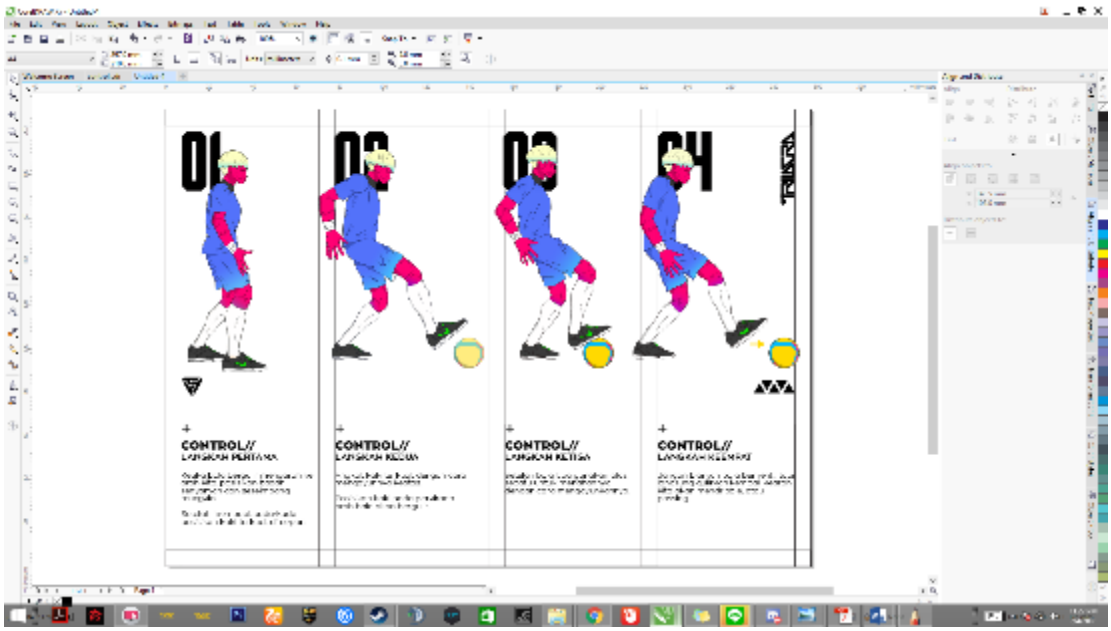
Gambar IV.7 Membuat Garis Pembatas
Sumber: Dokumentasi Pribadi

Tahap selanjutnya adalah menyusun konten pembahasan dengan cara mengikuti garis garis pembatas yang telat dibuat agar konten terlihat rapi dan nyaman saat dibaca oleh pembacanya. Konten-konten awal yang dimasukan adalah teks dan beberapa ornamen tambah lainnya.



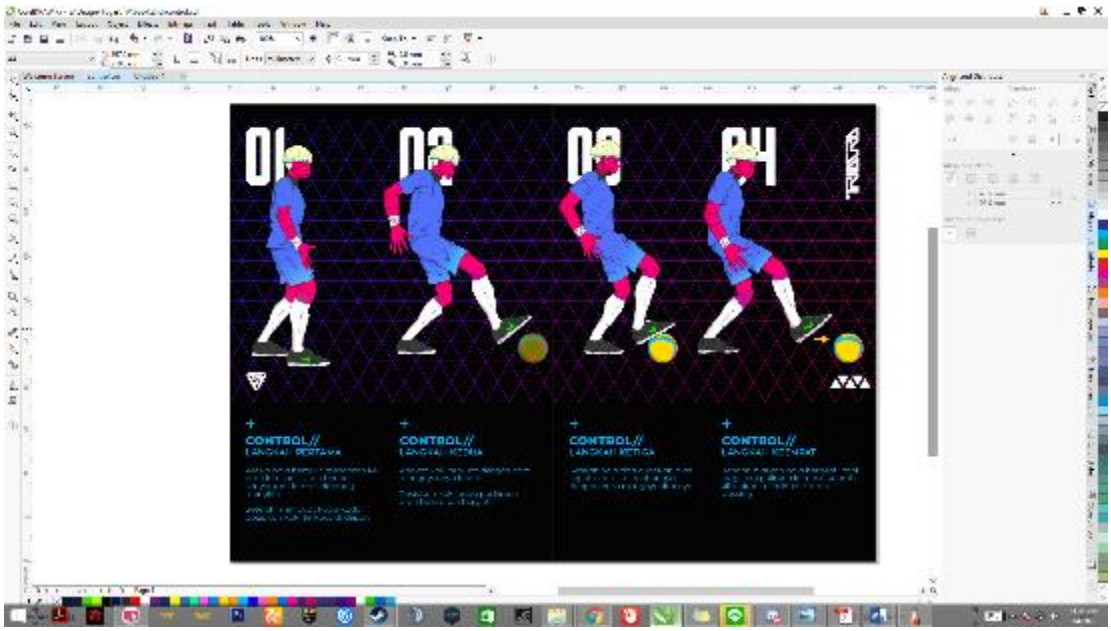
Gambar IV.8 Memasukan Konten dan Ornamen Tambahan
Sumber: Dokumentasi Pribadi

Setelah konten pembahasan telah terlihat rapi dan dirasa cocok dengan strategi perancangan dan referensi maka langkah selanjutnya adalah memasukan ilustrasi dan mengatur proporsinya agar cocok dengan garis batas.



Gambar IV.9 Memasukan Ilustrasi
Sumber: Dokumentasi Pribadi

Saat semua konten sudah dirasa cocok dan rapi maka selanjutnya adalah memberi warna pada konten teks dan ornamen lainnya, setelah itu diberi latar belakang agar lebih sesuai dengan strategi perancangan



Gambar IV.10 Memberi Warna dan Latar Belakang
Sumber: Dokumentasi Pribadi

Saat semua konten sudah dirasa cocok dan rapi, maka selanjutnya adalah memberi warna pada konten teks dan ornamen lainnya, setelah itu diberi latar belakang agar lebih sesuai dengan strategi perancangan.

Setelah semua langkah diulangi pada halaman-halaman yang lain maka berkas tersebut dicetak oleh mesin pencetak yang menggunakan teknik cetak *offset* pada kertas A3+ kemudian dipotong pada ukuran sebenarnya yaitu A5 x 2 kemudian dibukukan dengan cara menggunakan stapler dibagian tengahnya sehingga membentuk buku berukuran A5 atau 14,8cm x 21cm.

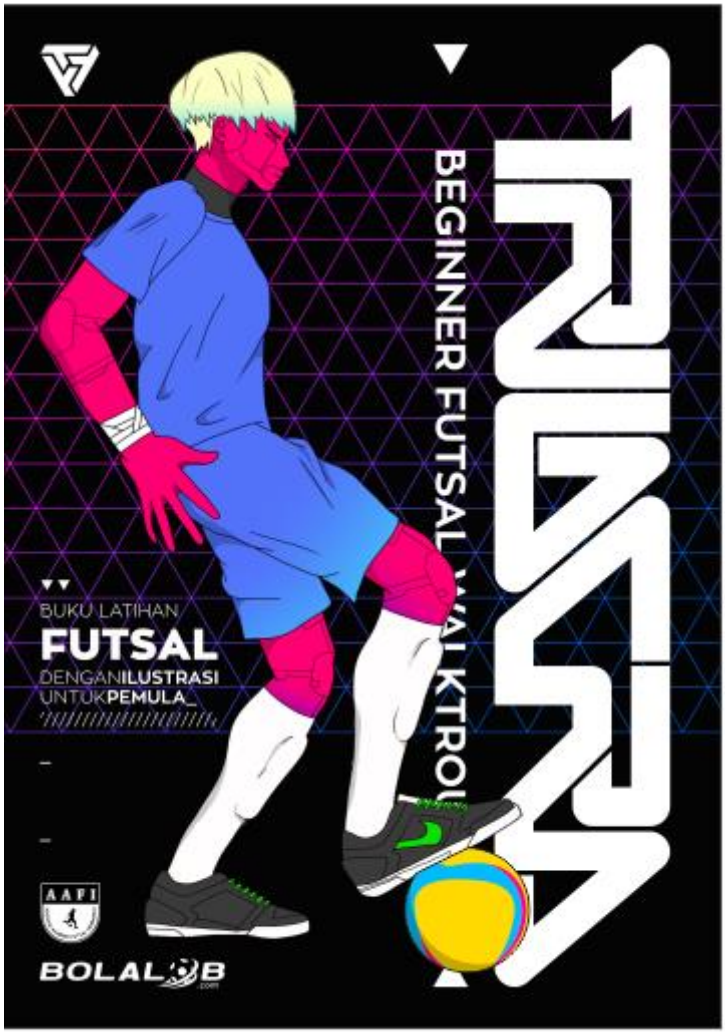
IV.1 Media Utama

Media utama pada perancangan ini terbuat dari material kertas *art paper*, kertas *art paper* dipilih karena memiliki kerapatan pori-pori yang sangat sempit sehingga pigmen warna yang dicetak dapat lebih tegas dan cerah. *Art paper* juga terbilang kertas yang cukup kuat karena termasuk kertas *coated* atau kertas yang memiliki lapisan kimia di permukaannya sehingga tidak mudah rusak saat terkena air maupun sinar matahari.

Teknik cetak yang digunakan pada media pendukung yang terbuat dari bahan kertas adalah offset, teknik ini digunakan karena perancangan memiliki banyak gradasi, garis, juga objek kecil dan teknik cetak offset adalah teknik yang cocok untuk memproduksi elemen-elemen tersebut. Selain itu teknik cetak offset yang cenderung menggunakan tinta transparan juga dapat mengikuti sifat kertas art paper yang mengkilap sehingga warna yang dihasilkan dapat terlihat lebih tegas dan cerah.

IV.1.1 Sampul

Sampul pada perancangan ini dibuat dengan tampilan menggunakan warna kroma yang biasa dibuat untuk menarik perhatian dan merangsang rasa ingin tahu khalayak sasarannya. Pada sampul bagian depan digambarkan karakter utama sedang mengontrol bola futsal, hal ini digunakan karena dari beberapa teknik futsal yang ada teknik mengontrol adalah teknik yang khas dari olahraga futsal karena intensitas pemakaiannya yang tinggi dan tata caranya yang berbeda dari olahraga sepak bola. Selain pada ilustrasi, emphasis pada sampul perancangan ini juga terdapat pada judul yang dibuat secara vertikal sehingga dapat ditampilkan pada ukuran maksimalnya atau hingga menyentuh garis batas.



Gambar IV.11 Sampul Buku
Sumber: Dokumentasi Pribadi

Sedangkan pada sampul bagian belakang penekanan terjadi pada deskripsi promosional buku yang menjelaskan benang merah dari isi buku dengan harapan khalayak sasaran sudah mendapatkan bayangan tentang isi buku sebelum membeli dan memiliki ketertarikan.

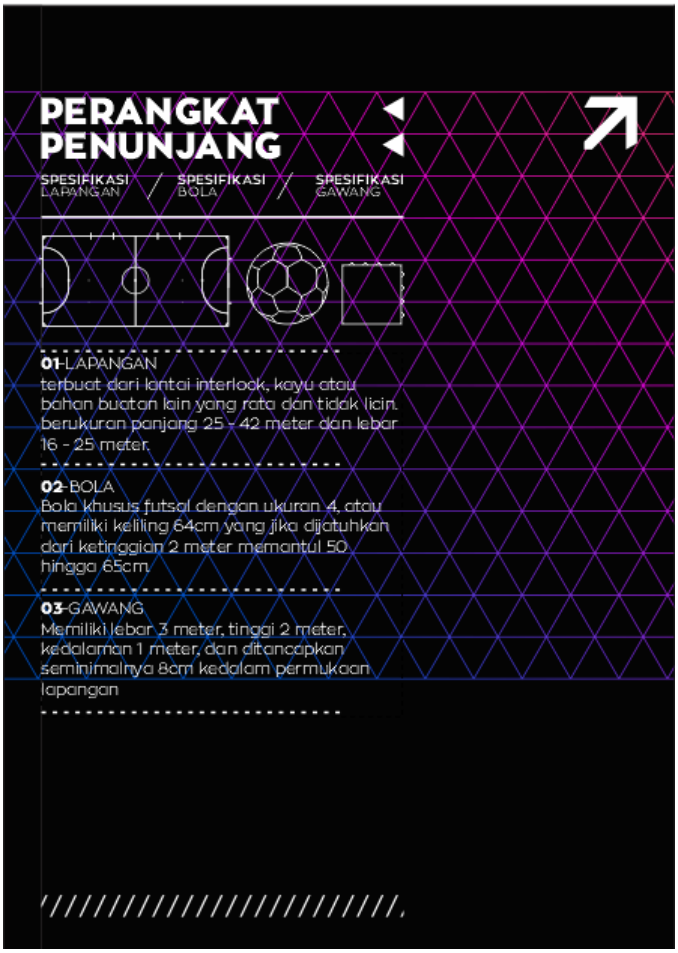
Pada sampul perancangan ini juga ditampilkan beberapa teks yang menggunakan ketebalan *font* yang berbeda, hal ini dilakukan untuk merepresentasikan olahraga futsal yang dinamis.

IV.1.2 Isi buku

Buku ini terdiri dari beberapa bagian yaitu halaman pengenalan mengenai futsal dan teknik dasarnya, halaman pembuka bab, halaman mengenai tata cara, dan halaman mengenai *tips & trick*, dan daftar referensi.

A. Halaman Pengenalan

Halaman pengenalan ini berisi tentang penjelasan mengenai futsal baik itu cara bermain, perangkat penunjang futsal, dan perlengkapan pemainnya, sehingga pembaca yang ingin mempraktikan isi dari buku ini bisa sesusai dan aman.



Gambar IV.12 Halaman Pengenalan 1
Sumber: Dokumentasi Pribadi



Gambar IV.13 Halaman Pengenalan 2
Sumber: Dokumentasi Pribadi

Halaman ini juga menggunakan metode *layout* band yang membentang mengikuti grid halaman untuk menata materi yang ada. Selain itu teks menggunakan beberapa macam ketebalan font untuk merepresentasikan olahraga futsal yang dinamis.

B. Halaman Pembuka Bab

Sebelum memasuki isi utama yaitu tata cara dan *tips & trick* ada halamam pembuka yang memberikan penjelasan terlebih dahulu sehingga pembaca memiliki bayangan terlebih dahulu sebelum membaca bagian selanjutnya.



Gambar IV.14 Halaman Pembuka BAB 1
Sumber: Dokumentasi Pribadi



Gambar IV.15 Halaman Pembuka BAB 2
Sumber: Dokumentasi Pribadi



Gambar IV.16 Halaman Pembuka BAB 1
Sumber: Dokumentasi Pribadi

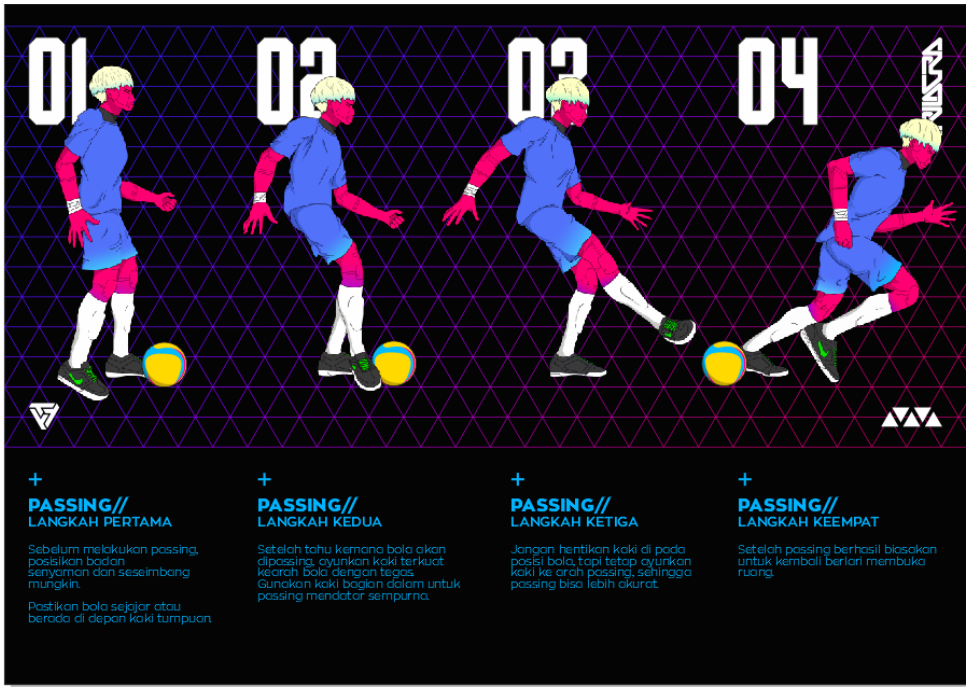
Selain itu pada halaman ini juga digambarkan bagian selanjutnya yang ada setelah bagian yang khalayak sasaran baca untuk menimbulkan rasa ingin tahu pada pembacanya. Teks yang digunakan juga menggunakan font dengan ketebalan berbeda untuk merepresentasikan olahraga futsal yang dinamis.

C. Halaman Isi Utama

Halaman isi utama dalam perancangan ini menjelaskan teknik dasar futsal yang termasuk pada fundamen futsal yang disajikan dengan cara menampilkan ilustrasi dan teks sehingga khalayak sasaran dapat menerima informasi lebih baik dari pada hanya disajikan dalam bentuk teks.



Gambar IV.17 Halaman Utama 1
Sumber: Dokumentasi Pribadi



Gambar IV.18 Halaman Utama 2
Sumber: Dokumentasi Pribadi



Gambar IV.19 Halaman Utama 3
Sumber: Dokumentasi Pribadi

Halaman ini juga menggunakan warna kroma sehingga dapat merangsang rasa ingin tahu pembacanya, selain itu materi yang disajikan dalam metode *layout* band ini juga menggunakan teks dengan ketebalan berbeda untuk merepresentasikan sifat olahraga futsal yaitu olahraga yang dinamis.

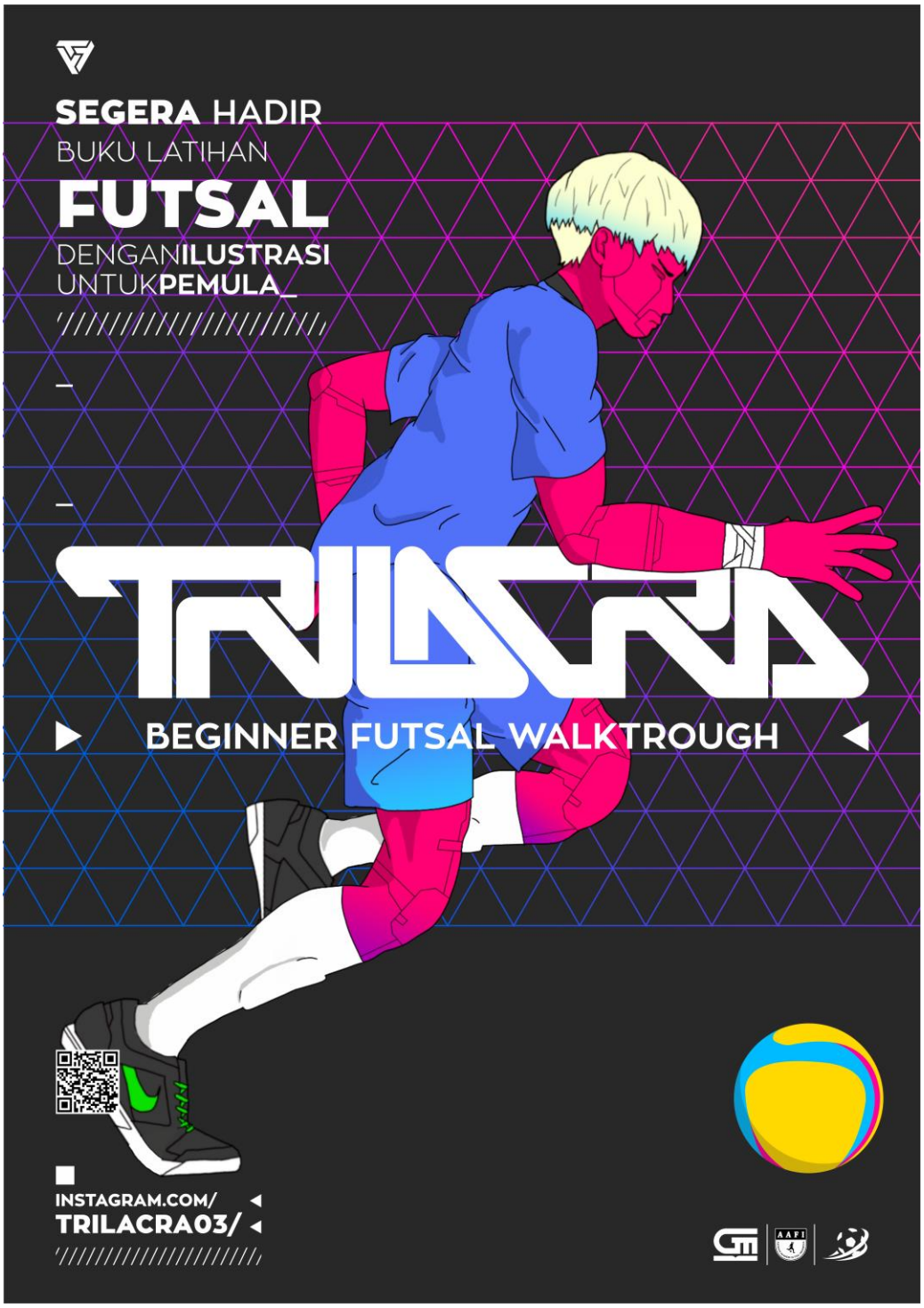
IV.2. Media Pendukung

Media pendukung pada perancangan ini terbuat dari beberapa macam material. Material yang pertama adalah kertas Art Paper, kertas art paper dipilih karena memiliki kerapatan pori pori yang sangat sempit sehingga pigmen warna yang dicetak dapat lebih tegas dan cerah. Art paper juga terbilang kertas yang cukup kuat karena termasuk kertas *coated* atau kertas yang memiliki lapisan kimia di permukaannya sehingga tidak mudah rusak saat terkena air maupun sinar matahari.

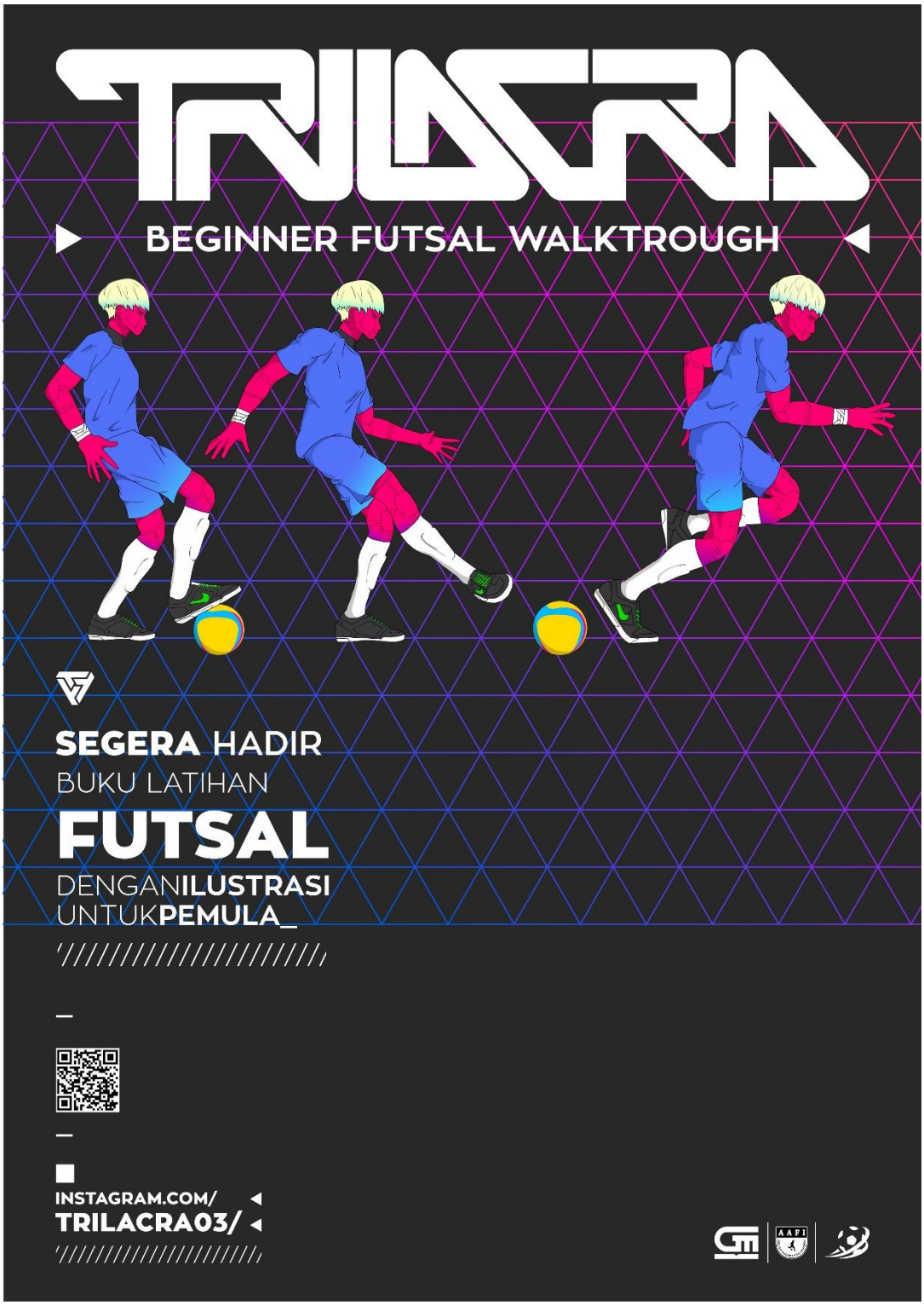
Teknik cetak yang digunakan pada media pendukung yang terbuat dari bahan kertas adalah offset, teknik ini digunakan karena perancangan memiliki banyak gradasi, garis, juga objek kecil dan teknik cetak offset adalah teknik yang cocok untuk memproduksi elemen-elemen tersebut. Selain itu teknik cetak offset yang cenderung menggunakan tinta transparan juga dapat mengikuti sifat kertas art paper yang mengkilap sehingga warna yang dihasilkan dapat terlihat lebih tegas dan cerah.

IV.2.1 Poster

Poster digunakan sebagai media promosi pada perancangan ini karena poster dilihat dengan cara berdiri, hal ini selaras dengan khalayak sasaran pada perancangan ini yang mana merupakan orang yang dinamis dan sering berpindah tempat. Poster ini akan didistribusikan di tempat-tempat dimana khalayak sasaran beraktifitas yaitu sekolah, universitas, tempat penjualan buku, tempat penjualan peralatan olahraga, lapangan futsal, dan saran olahraga lain. Poster didistribusikan dengan cara seperti karena poster ini digunakan sebagai sarana memperkenalkan perancangan terlebih dahulu kepada khalayak sasaran



Gambar IV.20 Media Pendukung Poster 1
Sumber: Dokumen Pribadi

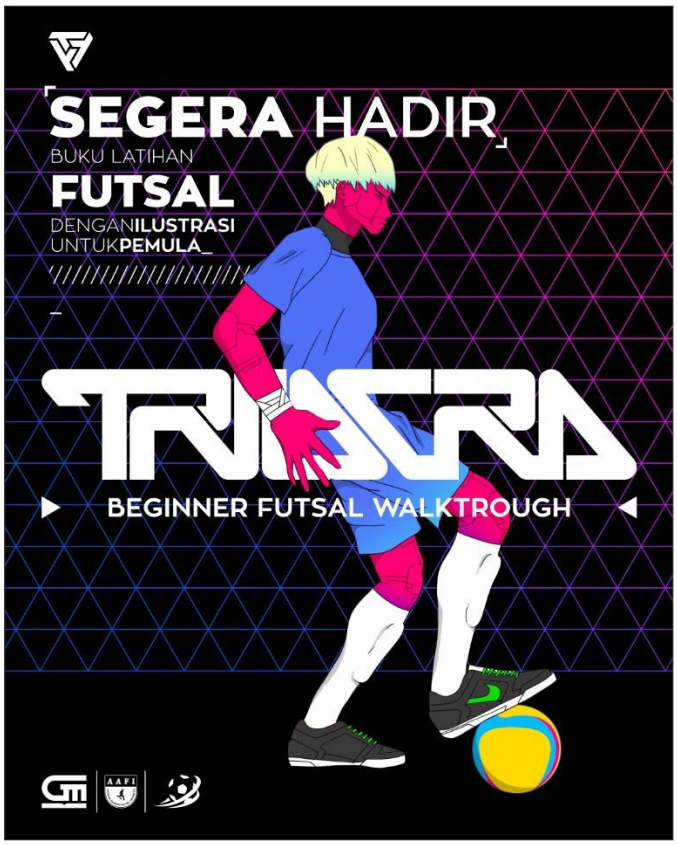


Gambar IV.21 Media Pendukung Poster 2
Sumber: Dokumen Pribadi

Poster ini akan diproduksi dengan cara cetak *offset* pada kertas Art Paper 260gsm berukuran A3 atau setara dengan 29,7 cm x 42xm. Poster ini akan dicetak terpisah dimana masing-masing akan dicetak dengan orientasi *potrait* dan dilaminasi mengkilap.

IV.2.2 Poster Instagram

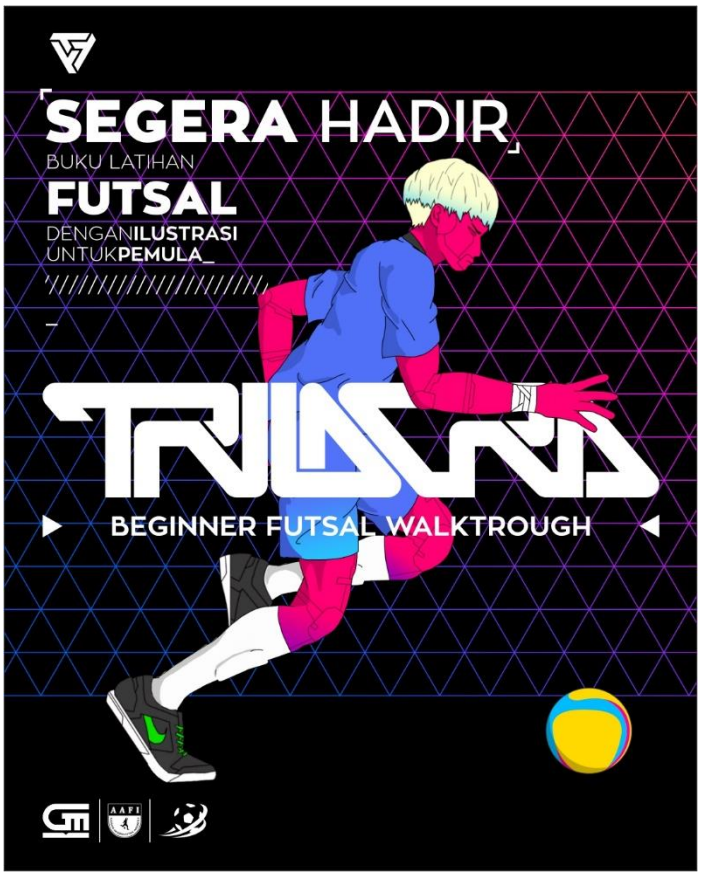
Selain menggunakan poster fisik, perancangan ini juga akan menggunakan poster digital yang didistribusikan di Instagram dengan cara menggunakan fitur promosi berbayar. Hal tersebut ditentukan berdasarkan kegemaran khalayak sasaran untuk bermain media sosial khususnya Instagram. Poster pada media Instagram ini akan dibagi menjadi 3 tahap yang pendistribusiannya dipisahkan berdasarkan waktu.



Gambar IV.22 Poster Instagram Tahap 1a
Sumber: Dokumen Pribadi



Gambar IV.23 Poster Instagram Tahap 1b
Sumber: Dokumen Pribadi



Gambar IV.24 Poster Instagram Tahap 1c
Sumber: Dokumen Pribadi

Pada tahap pertama ini poster Instagram akan bersifat mengenalkan bahwa akan segera hadir buku hasil dari perancangan yang berjudul Trilacra dan penjelasan singkat mengenai apa itu Trilacra.



Gambar IV.25 Poster Instagram Tahap 2a
Sumber: Dokumen Pribadi



Gambar IV.26 Poster Instagram Tahap 2b
Sumber: Dokumen Pribadi



Gambar IV.27 Poster Instagram Tahap 2c
Sumber: Dokumen Pribadi

Poster Instagram tahap kedua ini akan bersifat mengingatkan bahwa dalam jangka waktu tertentu buku Trilacra akan segera diluncurkan, poster pada tahap ini akan diunggah satu hari sekali sesuai sisa hari peluncuran buku.



Gambar IV.28 Poster Instagram Tahap 3a
Sumber: Dokumen Pribadi



Gambar IV.29 Poster Instagram Tahap 3b
Sumber: Dokumen Pribadi



Gambar IV.30 Poster Instagram Tahap 3c
Sumber: Dokumen Pribadi

Pada tahap ketiga poster Instagram ini akan bersifat menginformasikan bahwa buku telah diluncurkan dan juga menginformasikan penawaran penawaran agar khalayak sasaran tertarik untuk mengakses media utama.

Poster Instagram ini berukuran 1350px1080p hal ini dilakukan karena ukuran tersebut adalah ukuran maksimal gambar berorientasi potrait yang dapat di unggah ke Instagram sehingga poster akan dilihat dengan durasi yang lama oleh khalayak sasaran dan membuat informasi dapat tersampaikan semaksimal mungkin.

IV.2.3 X-*Banner*

X-Banner akan digunakan sebagai penanda bahwa buku telah diluncurkan, media ini akan didistribusikan ditempat-tempat penjualan buku ini yaitu toko buku, toko olahraga dan lapangan futsal.



Gambar IV.31 X-*Banner*
Sumber: Dokumen Pribadi

Media pendukung ini diproduksi dengan cara cetak *offset* pada ukuran 60cm x 160cm dengan orientasi potrait dan menggunakan material Laster. Dengan format ini diharapkan khalayak sasaran dapat mudah membacanya dan tertarik untuk datang.

IV.2.4 Mini X-*Banner*

Media ini akan digunakan sebagai penanda bahwa di tempat pendistribusiannya telah tersedia buku Trilacra selain itu pada media ini juga diberi penjelasan bahwa ada penawaran menarik dan jika melakukan pembelian buku ini akan mendapatkan hadiah. Media pendukung ini akan diletakan di meja atau susunan buku Trilacra.



Gambar IV.32 Mini X-*Banner*
Sumber: Dokumen Pribadi

Mini X-*Banner* ini akan di cetak menggunakan teknik cetak *offset* pada ukuran Mini X-*Banner* pada umumnya yaitu 25 cm x 40 cm dengan orientasi potrait dan menggunakan material Laster.

IV.2.5 *Chain Flag*

Chain Flag adalah media iklan berbentuk bendera-bendera kecil yang diuntai pada sebuah benang atau kawat, media ini akan didistribusikan sebagai media yang mempromosikan kegiatan launching buku Trilacra dan memberi sedikit bocoran tentang isi buku Trilacra sehingga khalayak sasaran dapat tertarik untuk mengaksesnya.



Gambar IV.33 *Chain Flag*
Sumber: Dokumen Pribadi

Masing masing dari bendera ini akan diproduksi pada ukuran 20cm x 20cm pada kertas Art Paper dengan ketebalan 240 Gsm menggunakan teknik cetak *offset.*

IV.2.6 *Training Cones*

Training Cones adalah alat untuk mematok atau menandai jarak yang biasanya digunakan pada latihan olahraga untuk kegunaan meningkatkan kemampuan fisik, ketangkasan, dan kecepatan. Dalam perancangan ini *training cones* akan digunakan sebagai penunjuk jalan menuju keberadaan media utama. Keberadaannya yang mencolok dapat menjadi penarik perhatian untuk khalayak sasaran.



Gambar IV.34 *Training Cones*
Sumber: Dokumen Pribadi

Media ini berbahan dasar plastik PVC dengan ketebalan 2mm dan diameter 25cm sedangkan untuk tulisan Trilacra di permukannya dicetak dengan teknik pemindahan pigmen wana menggunakan air atau biasa disebut *water transfer decals.* Teknik tersebut digunakan karena paling cocok dan cepat untuk mencetak pigmen warna pada benda padat yang melengkung

IV.2.4 Kalender

Jika mengacu pada kegiatan khalayak sasaran yang sering berada di rumah, sekolah, dan kampus, maka kalender adalah salah satu hal yang sering ditemui dan gunakan. Selain berisi tanggal kalender ini juga akan berisi tentang hal-hal penting yang ada pada buku Trilacra yang disajikan pada teks yang lebih singkat, sehingga khalayak sasaran dapat terus mengingat apa yang telah dibaca di buku Trilacra.



Gambar IV.35 Kalender bulan 1-4
Sumber: Dokumen Pribadi



Gambar IV.36 Kalender bulan 5-8
Sumber: Dokumen Pribadi



Gambar IV.37 Kalender bulan 9-12
Sumber: Dokumen Pribadi

Media ini akan diproduksi menjadi 3 halaman sesuai isi utama dari buku Trilacra yaitu 3 teknik dasar futsal paling penting atau Fundamen futsal. Pencetakan media ini dilakukan dengan teknik cetak *offset* pada kertas *Art Paper* dengan ketebalan 260 Gsm dan berukuran A3 atau 29,7cm x 42cm.

Setelah selesai diproduksi media ini akan didistribusikan secara gratis pada saat acara launching buku dengan kapasitas tertentu dengan tujuan menarik perhatian khalayak sasaran untuk mengakses media utama.

IV.2.7 *Sticker Pack*

Sticker pack adalah kumpulan stiker yang dihimpun pada satu wadah. Stiker ini bersifat sebagai pengingat kembali materi yang terdapat pada buku Trilacra sehingga khalayak sasaran tidak mudah lupa atas apa yang telah dipelajari.



Gambar IV.38 *Sticker Pack*
Sumber: Dokumen Pribadi

Stiker ini diproduksi dengan teknik cetak offset pada kertas stiker vinyl teknik offset digunakan karena perancangan memiliki banyak gradasi, garis, juga objek kecil dan teknik cetak offset adalah teknik yang cocok untuk memproduksi elemen-elemen tersebut. Selain itu teknik cetak offset yang cenderung menggunakan tinta transparan

juga dapat mengikuti sifat kertas stiker vinyl yang mengkilap sehingga warna yang dihasilkan dapat terlihat lebih tegas dan cerah.

IV.2.8 Botol Minum Olahraga

Sebagai daya tarik sebuah produk biasanya menyertakan hadiah dalam pembeliannya, dalam perancangan ini akan disertakan 3 hadiah yang biaya produksinya rendah namun memiliki manfaat baik untuk khalayak sasaran maupun untuk produk itu sendiri.

Hadiah yang pertama adalah botol minum olahraga, botol minuman olahraga adalah hal yang penting dimiliki oleh seorang pegiat olahraga, manfaatnya selain menghindari diri dari dehidrasi, bisa juga sebagai cara penghematan karena tidak perlu lagi membeli minuman di luar rumah dan hanya perlu membawa air minum sendiri dari rumah. Manfaat untuk media utama itu sendiri adalah dapat tersebarnya akses menuju media utama sehingga akan lebih banyak lagi khalayak yang mengakses media utama.



Gambar IV.39 Botol Minum Olahraga
Sumber: Dokumen Pribadi

Media ini akan diproduksi dengan cara mencetak desain pada kertas *water transfer paper* yang kemudian dipindahkan pigmen warnanya menggunakan air pada botol. Teknik ini merupakan salah satu teknik yang cocok untuk pemindahan pigmen warna pada bidang yang melengkung dan pengerjaanya terbilang cepat jika dibandingkan dengan menggunakan teknik *hot transfer*.

IV.2.9 *Notebook*

Notebook adalah media pendukung yang dijadikan hadiah selanjutnya karena memiliki relevansi dengan pengguna. Selain digunakan untuk mencatat hal-hal penting yang dipelajari di sekolah atau kampus, Media ini juga dapat digunakan untuk mencata hal-hal penting yang didapat dari buku Trilacra. Selain itu media ini juga dapat menyebarluaskan akses menuju media utama.



Gambar IV.40 Buku Praktik
Sumber: Dokumen Pribadi

Media ini diproduksi pada orientasi poptrait dengan ukuran A6 menggunakan material Art Paper 240gsm dengan laminasi sehingga meningkatkan daya tahannya. pada bagian *cover* dan kertas HVS 100gsm sebagai isinya. Semuanya akan diproduksi dengan teknik cetak *offset*.

IV.2.10 Kaus

Kaus adalah pakaian paling universal yang ada keberadaanya paling sering dijumpai digunakan oleh remaja, maka dari itu kaus digunakan sebagai media pendukung yang dijual baik secara khusus maupun melalui paket pembelian. Hal ini dapat menjadi daya tarik tersendiri bagi khalayak sasaran.



Gambar IV.41 Kaus
Sumber: Dokumen Pribadi

Kaus ini diproduksi menggunakan teknik cetak saring dengan cat plastisol pada kain katun combed 30s sehingga memiliki ketahanan yang bagus. Teknik ini digunakan karena akan memakan lebih sedikit biaya sehingga cocok untuk diproduksi dalam jumlah banyak dengan harga jual yang terjangkau sehingga cocok untuk digunakan sebagai *merchandise* maupun *gift*.

IV.2.11 Tas Sepatu

Tas Sepatu adalah peralatan yang penting dimiliki oleh pemain futsal, namun masih jarang orang yang sadar akan kepentingan tersebut, selain untuk menyimpan sepatu, Tas sepatu juga berfungsi sebagai pemisah antara sepatu dengan barang lainnya sehingga barang barang bawaan lain tidak akan terkena bau yang berasal dari sepatu. Selain itu media ini juga berfungsi sebagai akses menuju media utama sehingga dapat menarik perhatian khalayak sasaran lainnya. Tas ini akan didistribusikan dengan cara dijual secara khusus maupun dalam paket pembelian.



Gambar IV.42 Tas Sepatu
Sumber: Dokumen Pribadi

Media ini terbuat dari bahan kain D300, bahan ini memiliki daya tahan yang tinggi bahkan memiliki ketahanan terhadap air sebesar 90% sehingga cocok digunakan untuk membawa perlengkapan futsal yang biasanya basah oleh keringat. Walaupun begitu, bahan ini merupakan salah satu bahan kain untuk tas yang harganya murah sehingga cocok untuk digunakan sebagai *mechandise* maupun *gift*. Produksi media ini dilakukan dengan cara melakukan cetak dengan cara *press* Polyflex pada tas yang sudah tersedia, hal ini sangat umum digunakan pada perlengkapan olahraga lainnya, selain memiliki durabilitas yang bagus. Polyflex juga memiliki detail yang bagus sehingga bisa mencetak garis tipis dengan presisi.

IV.2.12 Setelan Futsal

Setelan futsal adalah seperangkat pakaian futsal yang terdiri dari kaus dan celana pendek khusus olahraga. Pada saat ini tren yang sedang terjadi di masyarakat adalah stelan futsal yang mimiliki motif yang dicetak penuh pada bagian depan kaus dengan warna-warna kromatik. Maka dari itu dalam perancangan ini juga menggunakan tema seperti itu untuk menarik minat khalayak sasaran karena selain dijual dengan cara paket pembelian, setelan ini juga akan dijual secara khusus.

Pada setelan futsal ini dilengkapi juga logogram dari Trilacra sehingga seolah olah seperti setelah futsal yang dimiliki suatu tim, atau yang pada saat ini sedang menjadi tren dengan sebutan *fantasy jersey*. Biasanya pada setelan futsal terdapat tulisan ukuran atau nomor seri keaslian produk yang ditempatkan di pojok kiri atau kanan bawah yang di cetak dengan ukuran kecil, namun pada perancangan ini dibuat tulisan untuk akses menuju media utama yang dicetak dengan ukuran tidak seperti umumnya, dengan tujuan agar dapat menarik perhatian sasarannya.

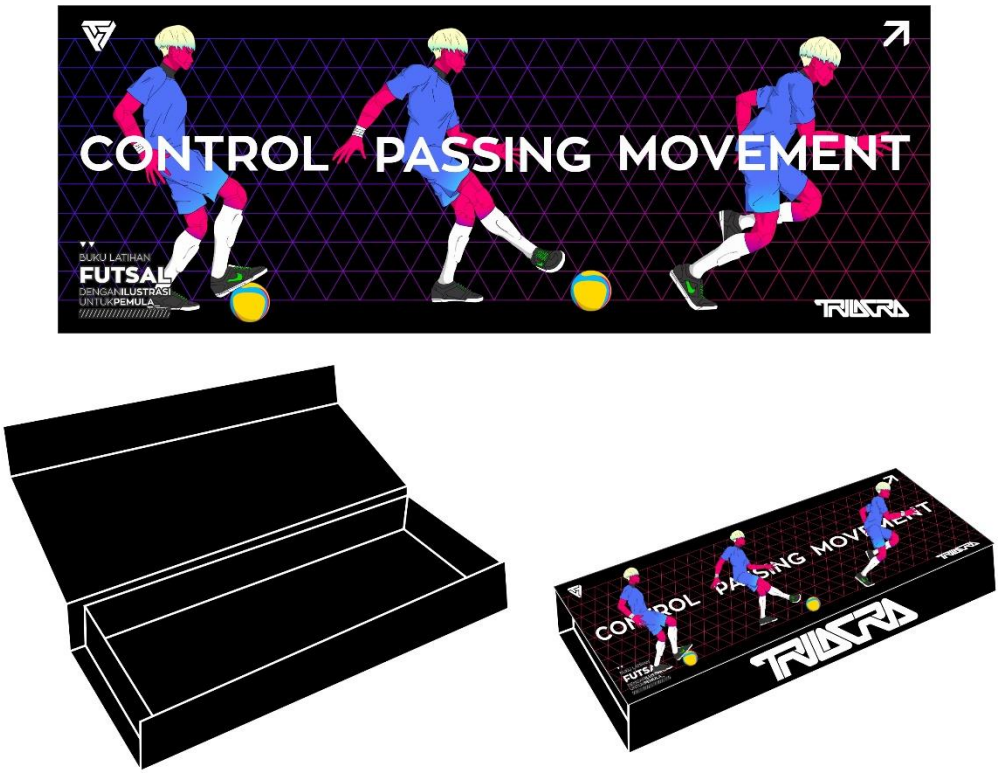


Gambar IV.43 Setelan Futsal
Sumber: Dokumen Pribadi

Media ini akan diproduksi dengan menggunakan teknik sublimasi sehingga motif dapat tercetak penuh termasuk logo, merk dan elemen desain lainnya. Teknik sublimasi dilakukan dengan cara mencetak motif pada kertas *hot press sublimation paper* yang kemudian hasilnya dipindahkan ke kain poliester berwarna putih menggunakan mesin *hot press* sehingga tinta dapat berpindah dengan sempurna.

IV.2.13 Tempat Pensil

Tempat pensil adalah salah satu benda yang memiliki banyak kontak dengan khalayak sasaran yaitu remaja, karena remaja memiliki banyak kegiatan yang berhubungan dengan tempat pensil baik itu saat di sekolah, kampus, rumah, maupun tempat kerja jika sudah memiliki pekerjaan. Media ini juga digunakan sebagai pengingat pengguna terhadap materi yang telah dibaca pada buku (media utama). Tempat pensil ini dapat dimiliki oleh khalayak sasaran melalui pembelian tercepat.



Gambar IV.44 Setelan Futsal
Sumber: Dokumen Pribadi

Media ini diproduksi dengan cara membentuk bagian dasar dengan kartas dupleks kemudian menutup seluruh bagiannya dengan kertas stiker vinyl dengan metode *finishing* glossy sehingga permukaan terlihat mengkilap dan premium. Cara produksi ini tidak membutuhkan modal yang besar sehingga cocok untuk digunakan sebagai *merchandise*. Ukuran dari media ini adalah 20cm x 7,5cm x 3,5cm. material yang

digunakan adalah kertas *duplex* yang memiliki karakteristik keras dan kokoh sehingga dapat merepresentasikan kegiatan futsal dan khalayak sasaran yang maskulin

IV.2.14 Kemasan Pengiriman

Trilacra menerima juga pembelian berbasis *online* maka dari itu dibutuhkan juga kemasan yang dapat menjaga isinya sehingga dapat terjaga kualitasnya sampai ditangan konsumen. Kemasan pengiriman ini juga memiliki nilai eksklusif karena tidak sama dengan pengiriman barang biasanya yang hanya dikemas oleh kertas dan solasi.



Gambar IV.45 Kemasan Pengiriman
Sumber: Dokumen Pribadi

Kemasan kerdus ini berukuran 20cmx20cm dan memiliki ketebalan 0.5mm sehingga dapat menjaga isinya dan saat dibuka memiliki representasi yang baik khususnya untuk desain produk setelan futsal dan kaus yang memiliki ukuran desain paling luas.