BAB IV. MEDIA DAN TEKNIS PRODUKSI

IV.1 Media Utama

Media utama yang digunakan pada program kampanye ini adalah berupa media *board game* besar dengan ukuran 250 cm x 150 cm melalui kegiatan *event* bernama *Fun MOKA Walk* di taman pusat kota Cimahi. Jika pada *board game* biasa dengan ukuran kecil memakai boneka plastik kecil sebagai pemainnya berbeda dengan yang ini, ukuran besar ini menggunakan peserta *event* sebagai pemainnya. Berikut merupakan langkah proses pembuatan dari mulai sketsa manual, digital, hingga teknis produksinya.

IV.1.2 Teknis Perancangan Media Utama

Pada tahap pertama adalah pembuatan sketsa manual berupa bentuk, ukuran, dan ilustrasi yang akan dibuat pada *board game*. Seperti pada pembahasan sebelumnya pada *board game* akan memakai empat latar gambar ilustrasi yang berbeda.



Gambar IV.1 Sketsa manual
Sumber: Dokumen pribadi

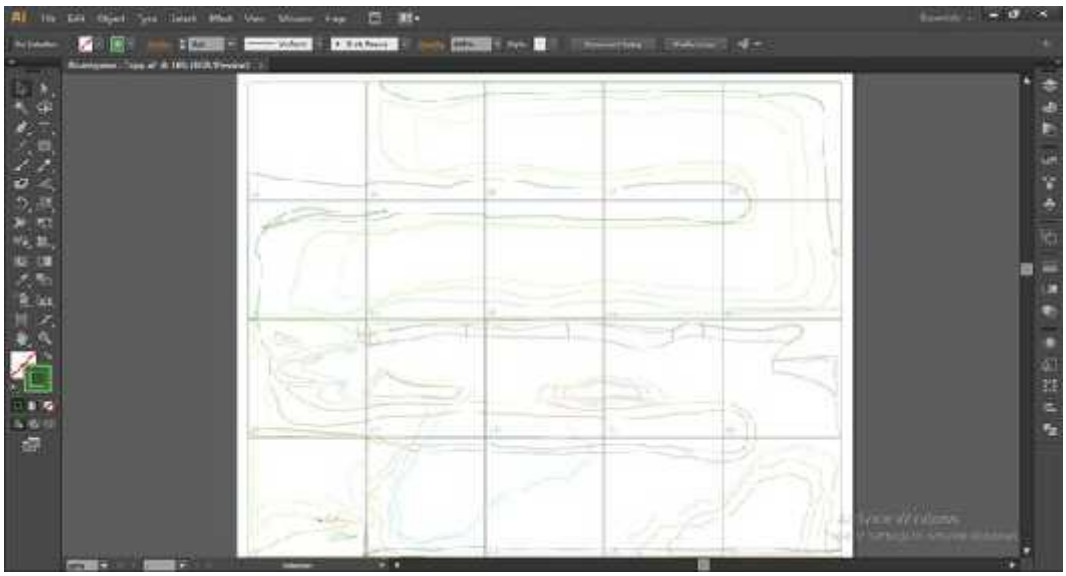
Tahap selanjutnya sketsa manual yang telah dibuat akan di*scan* lalu dikerjakan secara digital pada sebuah aplikasi. Aplikasi yang digunakan adalah *software* Adobe Illustrator.



Gambar IV.2 *Adobe Illustrator*
Sumber: https://www.adobe.com (diakses pada 08/03/2016)

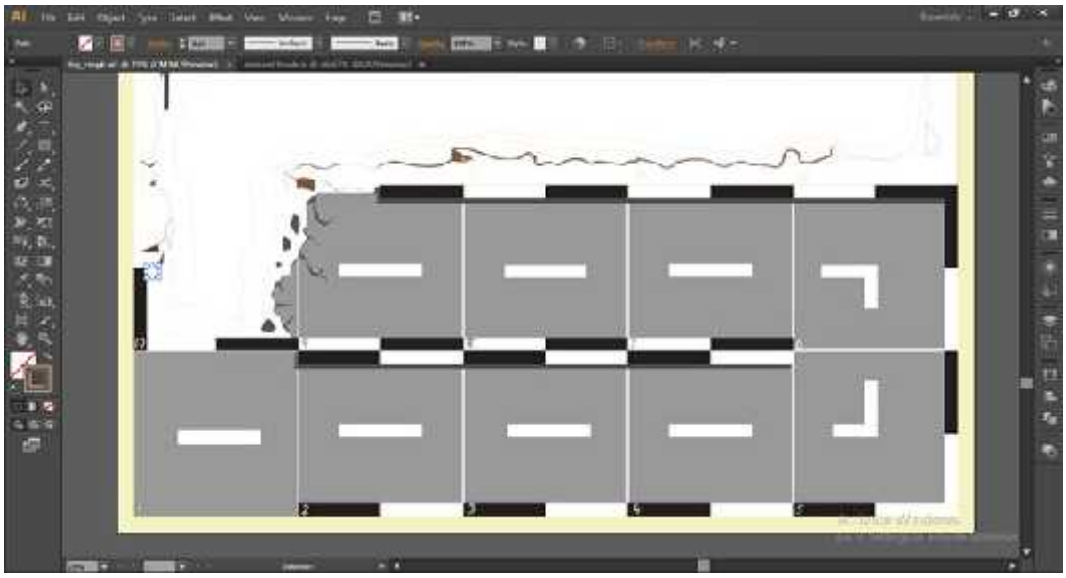
Setelah membuka aplikasi *software* yang digunakan, sketsa manual yang sudah di*scan* bisa langsung ditarik ke dalam aplikasi dan langsung membuat garis luar atau *outline* mengikuti goresannya sesuai dengan sketsa manual yang sudah dibuat.

Selain pembuatan *outline* latar gambar pada *board game* dibuat juga ilustrasi properti sekitar untuk melengkapi suasana seperti pada target kawasan pada aslinya. Jika semua sketsa sudah selesai dibuat secara digital tahap berikutnya adalah pemberian warna.



Gambar IV.3 Tahap 1
Sumber: Dokumen pribadi

Selanjutnya setelah membuat semua garis yang diperlukan, langkah berikutnya adalah memberi warna yang sesuai dengan warna yang telah ditentukan. Pertama, memberi warna pada area ilustrasi pertama atau paling bawah pada *board game* yaitu jalan raya.



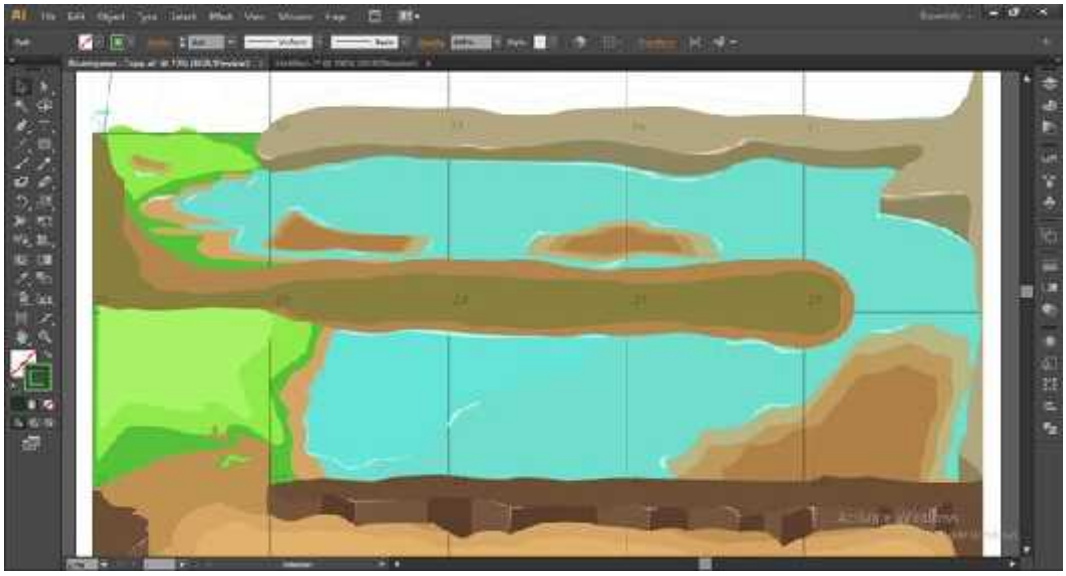
Gambar IV.4 Tahap 2
Sumber: Dokumen pribadi

Kemudian area kedua yang tepat berada di atas ilustrasi jalan raya berupa jalan tanah bebatuan dan berdebu seperti kawasan sebenarnya yang masih terdapat di daerah Cimahi.



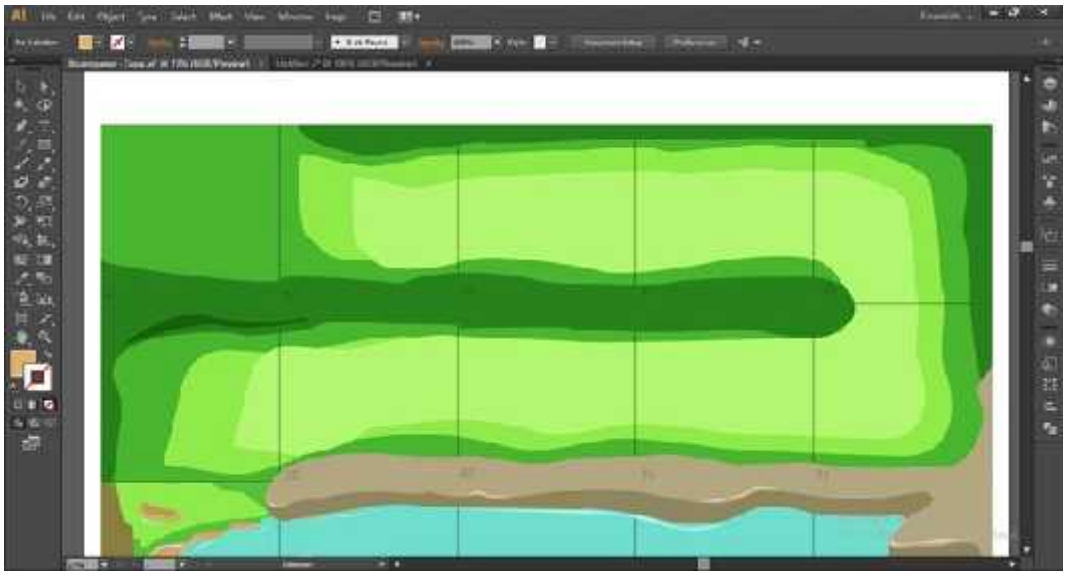
Gambar IV.5 Tahap 3
Sumber: Dokumen pribadi

Kemudian area yang berikutnya merupakan jalanan yang tidak rata dengan beberapa lubang yang membuat air tergenang disekitar kawasan trsebut. Selain air yang tergenang terdapat juga kubangan lumpur yang menyatu dengan air yang diilustrasikan seperti di bawah ini



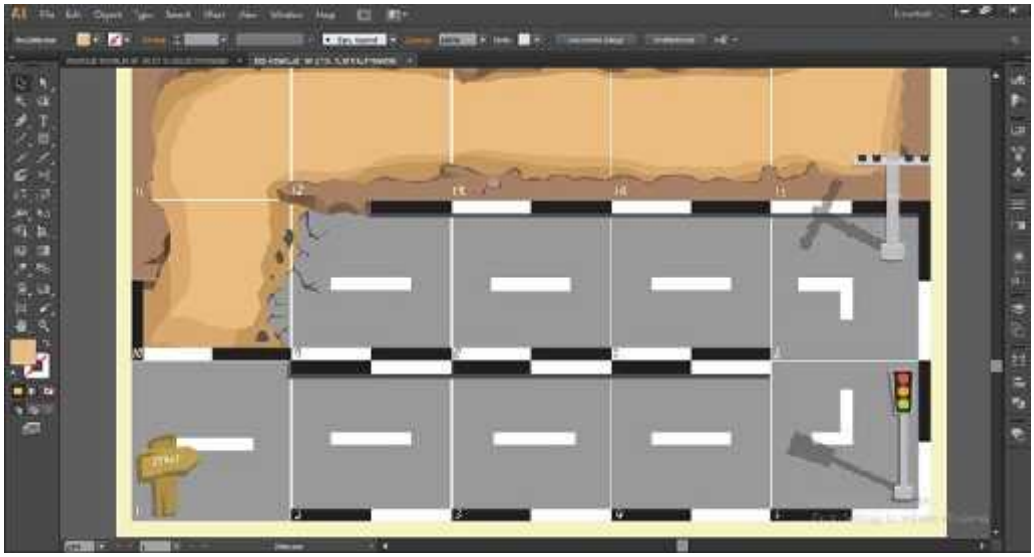
Gambar IV.6 Tahap 4
Sumber: Dokumen pribadi

Ilustrasi latar yang terakhir atau paling atas adalah berupa kawasan atau jalan yang masih ada memiliki lahan hijau menyatu dengan jalan yang dipakai untuk area pejalan kaki.

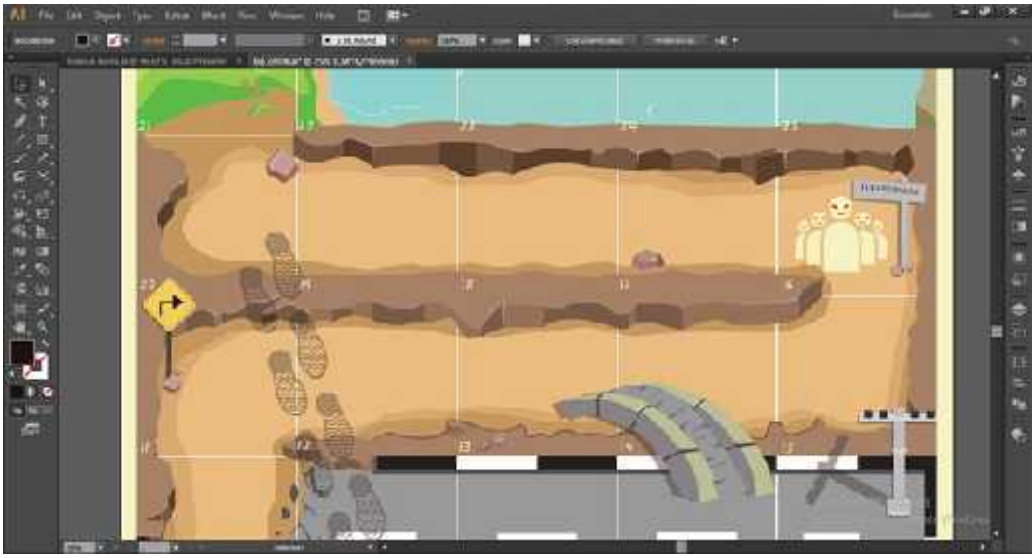


Gambar IV.7 Tahap 5
Sumber: Dokumen pribadi

Setelah proses pewarnaan, berikutnya merupakan pengaplikasian dan penempatan properti tambahan. Dalam area jalan raya telah disusun sesuai tempat yang strategi untuk tambahan properti. Diantaranya adalah bendera dan papan kayu petunjuk arah pada petak pertama. Kemudian ada *traffic cone* atau kerucut jalan, lampu rambu lalu lintas, tiang listrik pada penyambungan area jalan raya dan bebatuan. Selanjutanya di area jalan bebatuan terdapat properti berupa jembatan batu untuk pemain mempercepat langkah jika menginjak petak tersebut. Kemudian bebatuan, marka jalan sebagai petunjuk arah dan plang tukang palak.



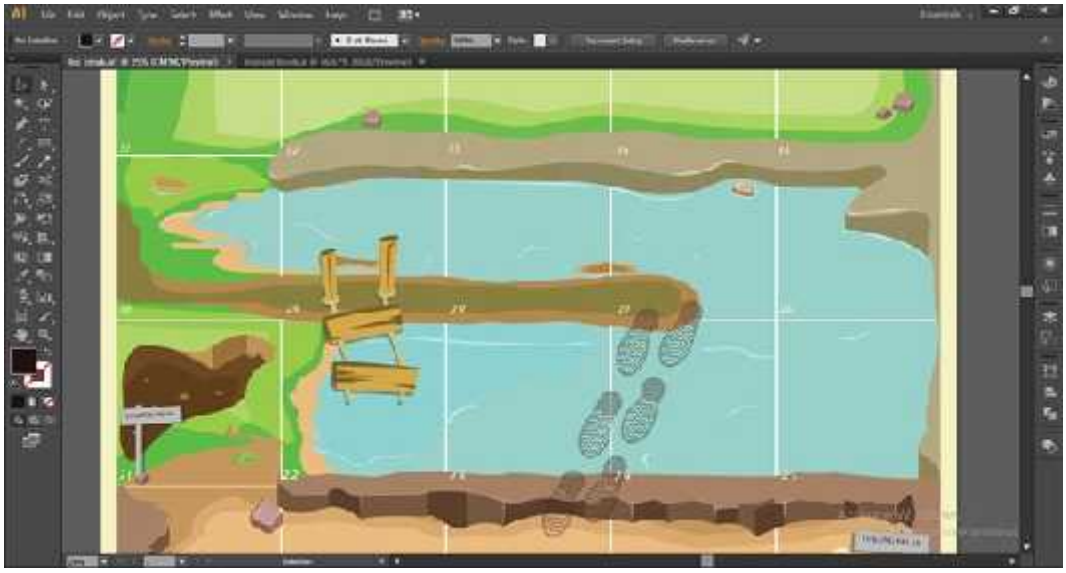
Gambar IV.8 Tahap 6
Sumber: Dokumen pribadi



Gambar IV.9 Tahap 7
Sumber: Dokumen pribadi

Pada area ini ada properti berupa plang kubangan lumpur hisap, jembatan kayu yang sudah terputus berfungsi mempercepat langkah pemain sama seperti jembatan batu, dan juga jejak sepatu. Jika pemain menginjak petak tersebut maka pemain harus mengikuti arah jejak tersebut dan kembali mundur.

Pada area ilustrasi terakhir terdapat properti tangga kayu, pohon bambu kecil, batang pohon yang telah ditebang, pagar kayu kecil, dan pada petak terakhir terdapat medali yang bersinar dengan bendera yang seperti pada petak pertama juga.



Gambar IV.10 Tahap 8
Sumber: Dokumen pribadi



Gambar IV.11 Tahap 9
Sumber: Dokumen pribadi

Tampilan terakhir adalah tampilan setelah semua ilustrasi yang selesai dibuat dan diberi *margin* 3cm pada setiap sisinya kemudian akan ditempatkan pada *board game* seperti gambar di bawah ini:



Gambar IV.12 Tahap 10
Sumber: Dokumen pribadi

Berikut adalah tampilan penuh yang telah diberi ilustrasi penndukung tambahan lainnya dari *board game* yang telah selesai. *Board game* yang telah selesai dibuat akan dicetak dengan ukuran 1:1, yaitu panjang 250cm dan lebar 150cm. Warna *margin* disamakan dengan warna sisi atas *board game.*

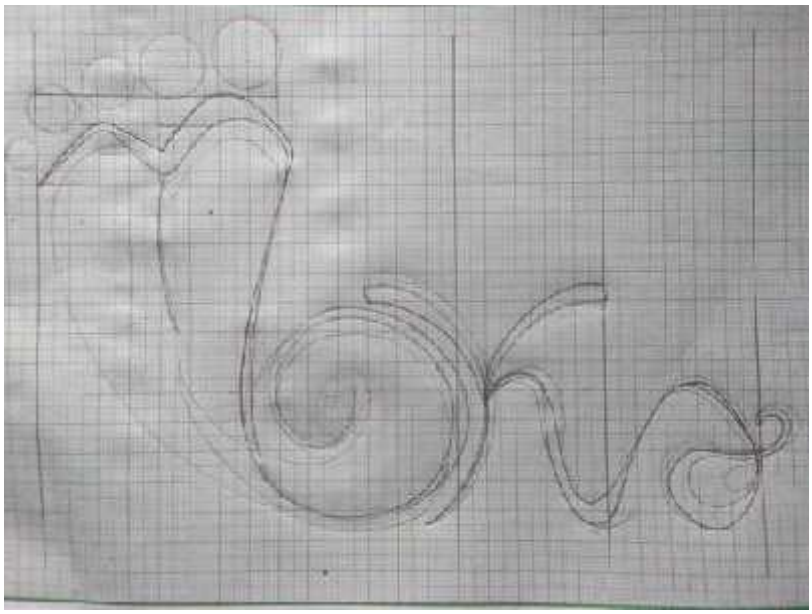
Board game akan dicetak dengan bahan *flexi* Jerman yang mempunyai kualitas di atas bahan *flexi* China dan Korea. Bahan *flexi* Jerman yang digunakan mempunyai gramasi berkisar 230 sampai 400 gram. Bahan ini lebih tahan lama jika terkena hujan ataupun cuaca panas, karena pada umumnya bahan ini ditempatkan untuk media *outdoor*.

Media utama berupa *board game* ini akan diinjak oleh peserta yang menjadi pemain untuk memainkan permainan layaknya ular tangga dan monopoli namun dengan ukuran yang besar, yaitu panjang 250cm dan lebar 150cm dengan masing-masing petak 30cm.



Gambar IV.13 Hasil Akhir
Sumber: Dokumen pribadi

Setelah pembuatan ilustrasi pada *board game* selesai selanjutnya adalah membuat logo untuk dipakai pada *event* sebagai perantara melakukan kampanye melalui media *board game* tersebut. Logo tersebut merupakan sekaligus nama yang dipakai pada *event* kampanye ini, yaitu *Fun MOKA Walk Cimahi*. Berikut sketsa:



Gambar IV.14 Sketsa Manual Logo
Sumber: Dokumen pribadi

Setelah membuat sketsa manual kemudian dibuat digital menggunakan *software* yang sama, yaitu Adobe Illustrator, berikut tampilan sketsa yang sudah diberi *outline* sebelum diberi warna:



Gambar IV.15 Sketsa digital logo
Sumber: Dokumen pribadi

Logo ini dibuat hanyalah sebagai pelengkap pada media sekaligus judul permainan dan *event* pada media *board game*. Setelah membuat sketsa digital, maka selanjutnya adalah pemberian warna, hasilnya seperti berikut:



Gambar IV.16 Pewarnaan Digital Logo
Sumber: Dokumen pribadi



Gambar IV.17 Hasil Akhir Logo
Sumber: Dokumen pribadi

Untuk melengkapi permainan *board game* akan dibuat sebuah dadu dengan ukuran 20cm x 20cm yang terbuat dari kain flanel berwarna putih terdiri dari empat sisi. Pada tiap sisi dadu akan ditempel kain flanel hitam berbentuk lingkaran dengan diameter 2cm sebagai angkanya dan agar dadu terlihat tegap dan berisi diberi *dacron* dalamnya.



Gambar IV.18 Dadu
Sumber: Dokumen pribadi

Kemudian dibuat kartu untuk melengkapi permainan dan pemain akan mengambil kartu sesuai warna dengan bintang yang diinjak pada petak tertentu. Kartu dibuat tiga warna, pertama merah muda akan berisikan peruntungan bagi pemain yang mengambilnya. Kartu berwarna hijau berisi intruksi tantangan yang harus diikuti pemain dan kartu berwarna kuning atau tanda kartu emas akan menyelematkan pemain dari segala tantangan, berlaku hingga permainan berakhir. Kartu mempunyai ukuran 7,4cm x 10,5cm. Dipilih ukuran tersebut agar mudah digenggam dan tidak terlalu sulit ketika membaca intruksi.



Gambar IV.19 Kartu
Sumber: Dokumen pribadi

IV.2 Media Pendukung

Media pendukung dibuat sebagai pendukung untuk melengkapi media utama yaitu *board game* yang berada dalam sebuah *event* kampanye. Berikut adalah beberapa media yang sesuai dan dipilih:

- ***Banner***

  X *banner* adalah media pendukung selanjutnya yang dibuat dengan bentuk persegi panjang dengan ukuran yang lebih besar yaitu 160cm x 60cm. Dicetak dengan menggunakan material Flexi Jerman, ditempatkan di tempat terbuka yang sering dilalui oleh banyak orang seperti pusat taman kota. Bahan ini baik untuk iklan media *outdoor* mempunyai gramasi 230 - 400gr.



Gambar IV.20 *Banner*
Sumber: Dokumen pribadi

- **Poster**

  Media pendukung selanjutnya adalah poster dengan ukuran A3 (42cm x 29,7cm). Material menggunakan untuk poster adalah Art Paper 260gr dan ditempatkan pada mading taman yang sebelumnya telah mendapatkan izin.



Gambar IV.21 Poster
Sumber: Dokumen pribadi

- **Karcis Parkir**

  Karcis parkir digunakan untuk para peserta yang membawa kendaraan datang ke *event* dan sebagai tanda menjadi bagian dari kegaitan tersebut diberikan karcis parkir khusus dengan bentuk persegi panjang yang mempunyai ukuran 9cm x 5cm dengan bahan HVS 180gr.



Gambar IV.22 Karcis parkir
Sumber: Dokumen pribadi

- **Flyer**

  Selanjutnya flyer digunakan menjadi salah satu media pendukung dengan bentuk persegi panjang yang mempunyai ukuran A5 (21cm x 14,8cm), dengan teknis cetak yang disebar di taman kota Cimahi juga digital yang disebar pada media sosial instagram dan twiter yang sudah dibuat.



Gambar IV.23 *Flyer*
Sumber: Dokumen pribadi

- **Tiket Masuk**

  Tiket masuk yang dibuat untuk mendukung adanya *event* ini berukuran persegi panjang yaitu 20cm x 7cm enggunakan bahan Art Paper 260gr dengan teknis cetak. Tiket akan diberikan setelah peserta gerak jalan telah mendaftar dan diberikan di tempat acara berlangsung.



Gambar IV.24 Tiket masuk
Sumber: Dokumen pribadi

- **Gelang Peserta**

  Gelang peserta mempunyai bentuk yang hampir menyerupai tiket namun memiliki ukuran yang lebih panjang yaitu 23cm x 3cm dengan teknis cetak menggunakan bahan Art paper 260gr dan diberikan setekah menerima tiket masuk.



Gambar IV.25 Gelang peserta
Sumber: Dokumen pribadi

- **Stiker**

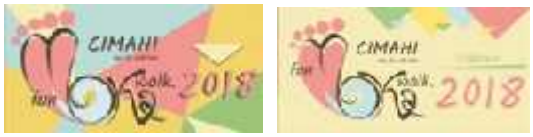
  Stiker dijadikan media pendukung untuk mendukung ketika berlangsungnya kegiatan maupun setelah diadakannya kegiatan. Bentuk dan ukuran dari stiker ini cukup bermacam-macam tidak melebihi 6cm x 6cm dan dicetak dengan bahan stiker cromo dilaminasi doff agar dapat bertahan lebih lama.



Gambar IV.26 Stiker 1
Sumber: Dokumen pribadi



Gambar IV.27 Stiker 2
Sumber: Dokumen pribadi



Gambar IV.28 Stiker 3
Sumber: Dokumen pribadi



Gambar IV.29 Stiker 4
Sumber: Dokumen pribadi

- **Ikat Lengan**

  Ikat lengan dibuat utuk dipakai oleh peserta ketika bermain pada *board game*. Ikat lengan dibagi menjadi empat warna yang berbeda, yaitu merah, kuning, hijau dan biru, ini berguna untuk membedakan pemain satu dengan lainnya.

  Peraturannya jika salah satu peserta berhenti bermain di tengah permainan bisa digantikan oleh peserta lain yang akan menggunakan ikat lengan tersebut.

  Bahan terbuat dari kain berukuran 100cm x 10cm yang diikatkan di lengan peserta dan hanya diproduksi sebanyak empat kain disesuaikan dengan jumlah peserta yang bermain.



Gambar IV.30 Ikat Lengan
Sumber: Dokumen pribadi

- **Formulir**

  Formulir dibuat dengan ukuran A5 (21cm x 14,8cm) dengan teknis cetak lembaran atau *sheet fed* diproduksi sebanyak 300 lembar. Formulir dibuat dengan dua macam untuk perempuan dan laki-laki bertujuan untuk mengetahui banyaknya jumlah peserta yang datang berpartisipasi sesuai jenis kelamin. Dalam formulir berisikan beberapa data peserta seperti nama, no peserta, alamat peserta, jenis kelamin, usia, dan no telepon yang nantinya akan diisi oleh panitia acara.



Gambar IV.31 Formulir
Sumber: Dokumen pribadi

- **Tanda Pengenal**

  Tanda pengenal dibuat dan dikenakan hanya oleh panitia. Bertujuan untuk peserta yang ingin mengetahui informasi dapat langsung ditanyakan kepada panitia berjaga dengan menggunakan tanda pengenal yang dipakai agar mudah untuk ditemukan dikenali. Ukuran tanda pengenal 5,5c, x 8,5cm sesuai dengan ukuran tempat tanda pengenal. Huruf panitia dimiringkan dan paling besar bertujuan untuk memperjelas tanda pengenal untuk panitia.



Gambar IV.32 Tanda Pengenal
Sumber: Dokumen pribadi

- **Brosur**

  Brosur dibuat untuk memberikan informasi lebih tentang manfaat jalan kaki dan juga efek buruk jika jarang melakukan olahraga raga ringan termasuk aktifitas jalan kaki. Brosur akan diberikan pada peserta setelah sampai di area *event* yang setelah selesai melakukan gerak jalan bersama. Brosur dicetak menggunakan bahan *art paper* dengan laminasi *glossy*.



Gambar IV.33 Brosur Tampak Luar
Sumber: Dokumen pribadi



Gambar IV.34 Brosur Tampak Dalam
Sumber: Dokumen pribadi

IV.3 Media Pengingat

- **Kaos**

  Kaos diberikan pada peserta ketika sampai pada area *event* tipe kaos berlengan pendek berwarna putih dengan ukuran yaitu S, M, L, dan XL, teknik yang dipakai adalah print sablon dtg atau *direct to garment* yang proses dimana gambar dicetak langsung pada kaos satuan dan diproduksi sebanyak 300 buah.



Gambar IV.35 Kaos
Sumber: Dokumen pribadi

- **Kipas Mini**

  Kipas juga diberikan kepada peserta ketika menghadiri dan ikut berpartisipasi dalam *event*. Tinggi kipas 15cm dan diameter 10cm. Kipas hanya akan diberikan pada 10 peserta yang memenangkan undian dari tiket masuk.



Gambar IV.36 Kipas Mini
Sumber: Dokumen pribadi

- ***Totebag***

  Totebag diberikan bersamaan dengan kaos dan handuk ketika sampai di area *event. Totebag* dicetak dengan berukuran 33cm x 40cm dan akan diproduksi sesuai jumlah peserta yang ditentukan yaitu 300 buah.



Gambar IV.37 *Totebag*
Sumber: Dokumen pribadi

- ***Tumbler***

  Tumbler akan diberikan kepada peserta ketika tengah mengadakan *event*. Bentuk dari *tumbler* ini berupa botol plastik *pvc* dengan hasil desain print menggunakan kertas Art paper ukuran A4 di dalam lapisan plastik, hanya akan diberikan pada 50 peserta berdasarkan undian seperti kipas mini.



Gambar IV.38 *Tumbler*
Sumber: Dokumen pribadi

- **Konten Media sosial**

  Penggunaan sosial media dari masa ke maa sangat digandrungi oleh semua kalangan masyarakat terutama remaja. Salah satu kelebihannya yaitu cepatnya penyebaran informasi yang dilihat. Berikut adalah tampilan konten *instagram* yang dipakai untuk menarik perhatian dan menyebarkan informasi tentang *event* yang diadakan.



Gambar IV.39 Tampilan Konten *Instagram*
Sumber: Dokumen pribadi



Gambar IV.40 Tampilan Konten *Twitter*
Sumber: Dokumen pribadi