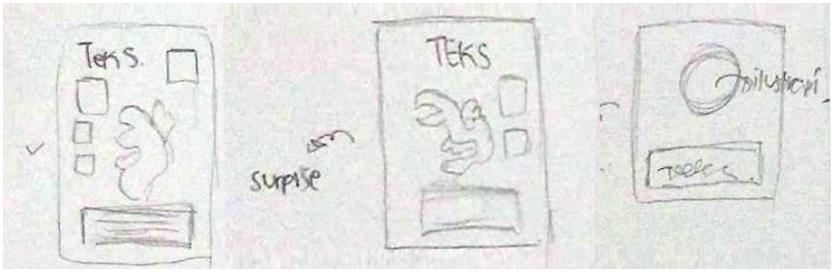
BAB IV MEDIA DAN TEKNIS PRODUKSI

IV.1 Media Utama

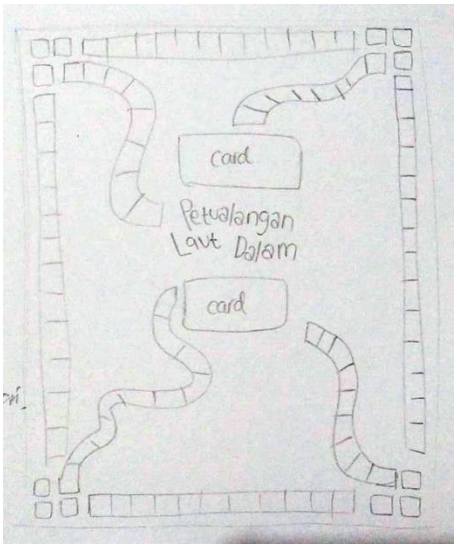
Media utama dari perancangan ini berupa *boardgame* dengan judul "Petualangan Laut Dalam". Judul tersebut dipilih karena merepresentasikan isi dari *boardgame* ini yang memuat informasi mengenai ikan di Laut Dalam khususnya Samudra Pasifik, serta bagaimana kehidupan dari ikan-ikan Laut Dalam tersebut. *Boardgame* ini menggunakan sistem *dice rolling* yaitu penggunaan lemparan dadu sebagi penentu langkah pemain. Setiap pemain diharuskan untuk memiliki kartu ikan di awal permainan kemudian mengambil pion ikan yang seusai dengan kartu yang didapat, pion-pion tersebut harus dibawa menuju *finish* untuk memenangkan permainan. Ketika permainan berlangsung para pemain yang menginjak petak tertentu diharuskan mengambil kartu kejutan atau kartu menyerang dan mengikuti perintah yang tertera di dalamnya. Permainan berlangsung dengan kisaran waktu 25-40 menit dengan minimal 2 dan maksimal 4 pemain. Permainan berakhir ketika salah seorang pemain sudah membawa ke titik *finish* semua pion ikan Laut Dalam yang dimilikinya. Berikut adalam proses pembuatan media utama ini:

1. Sketsa

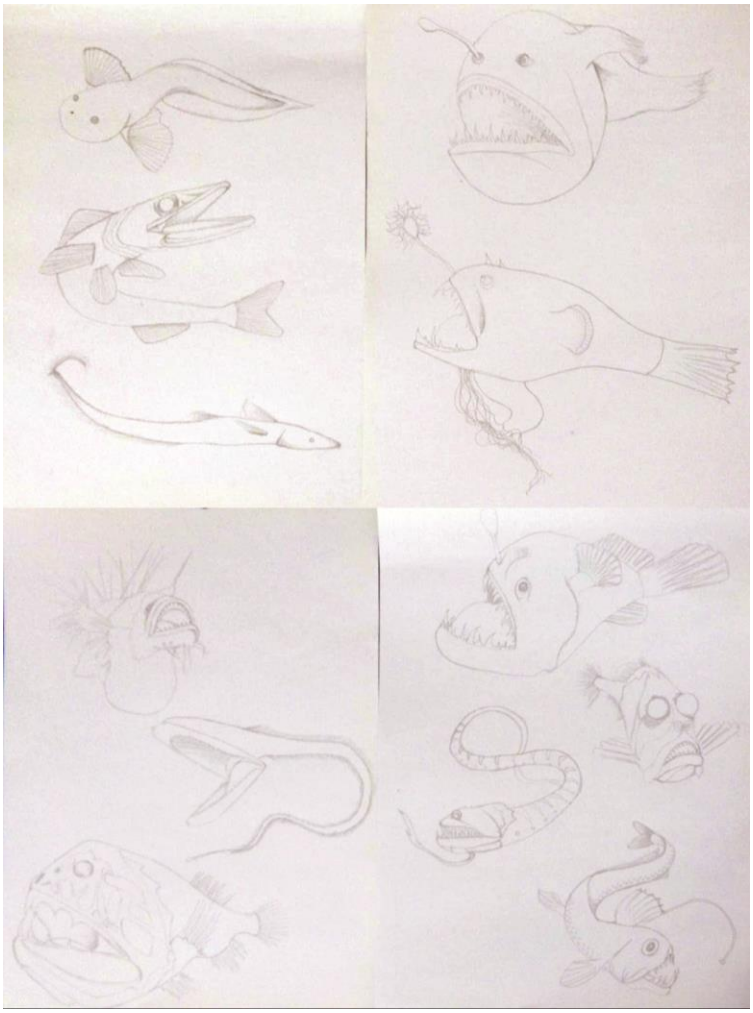
   Sketsa merupakan proses awal dari perancangan ini. Sketsa adalah tahap penggambaran konsep ilustrasi maupun *layouting.* Sketsa dapat dilakukan dengan cara manual ataupun digital. Pada perancangan ini sketsa yang dilakukan adalah sketsa manual untuk lebih memudahkan dalam penggambarannya.



Gambar IV.1 Sketsa Kartu Ikan, Kartu Kejutan, Kartu Menyerang
Sumber: Dokumen Pribadi (2018)



Gambar IV.2 Sketsa Papan Permainan
Sumber: Dokumen Pribadi (2018)

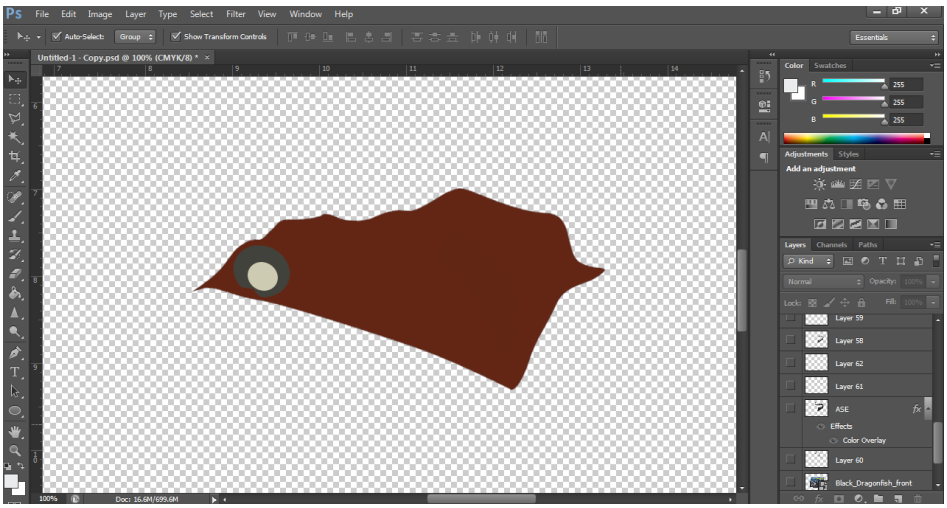


Gambar IV.3 Sketsa Karakter Ikan
Sumber: Dokumen Pribadi (2018)

2. Pewarnaan Digital

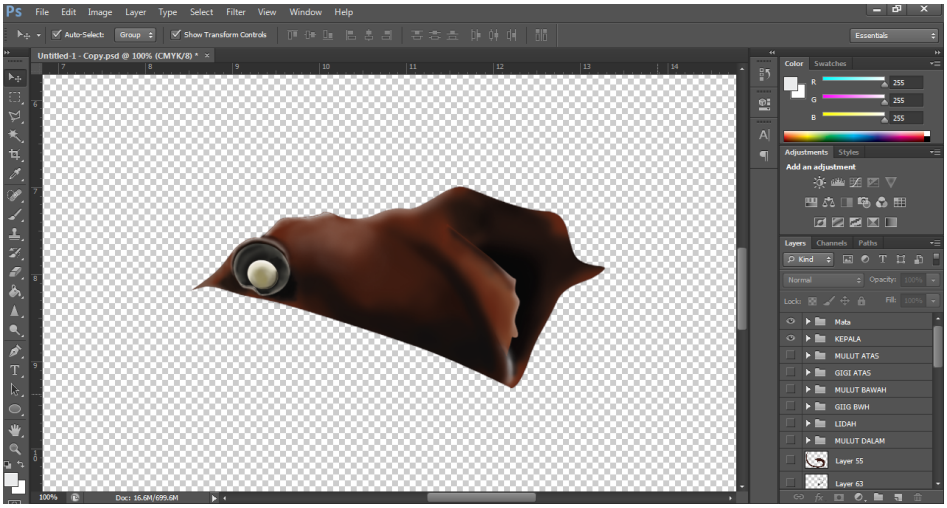
Setelah selesai penggambaran sketsa, gambar yang telah di*scan* dibuat menjadi gambar digital dengan menggunakan komputer. *Software* yang digunakan untuk pewarnaan digital adalah Adobe Photoshop CS6. Adobe Photosop sendiri merupakan *software* pengolah gambar yang umum digunakan untuk mengedit foto, mewarnai atau membuat gambar tertentu. Pemilihan Adobe Photoshop CS6 sebagai *software* dalam pewarnaan digital perancangan ini adalah karena Adobe Photoshop memungkinkan penggunanya untuk menggunakan *brush* dengan berbagai macam tipe seperti *watercolor*, *oil pastel*, dan lain-lain. Selain itu, warna yang dihasilkan dari *brush* Adobe Photoshop lebih lembut dan merata.

Proses pewarnaan digital dimulai dengan *tracing* atau penjiplakan dari sketsa dan foto referensi yang telah didapatkan sebelumnya. *Tracing* dilakukan perbagian seperti mata, kepala, badan, sirip, dan seterusnya. Hal tersebut dimaksudkan untuk mempermudah penggambaran dan penyatuan perbagian sehingga tidak ada gambar yang menumpuk. Setelah melakukan *tracing*, diberi warna solid sebagai dasar untuk pewarnaan yang lebih detail nantinya.



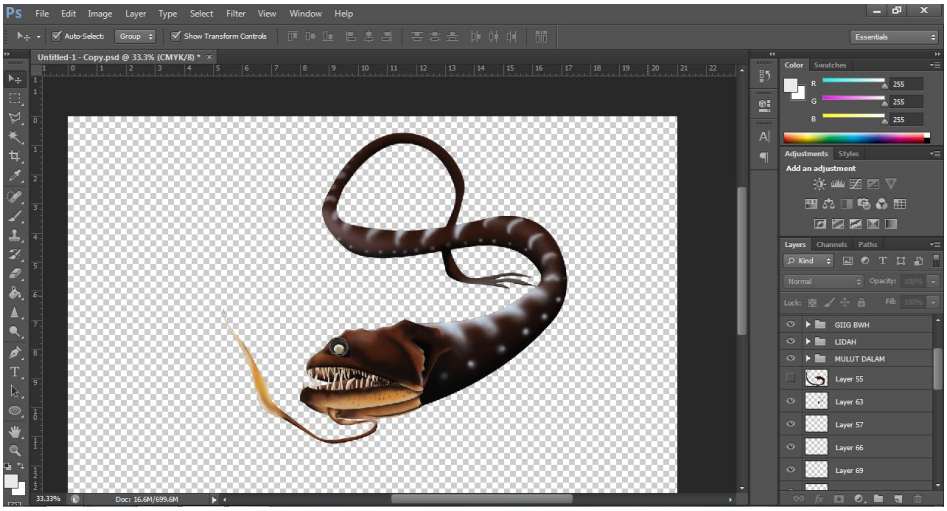
Gambar IV.4 Tahap pewarnaan 1
Sumber: Dokumen Pribadi (2018)

Objek-objek hasil *tracing* yang telah diberi warna solid selanjutnya diproses untuk pewarnaan lebih detail menggunakan *tools brush*. Setiap objek-objek tersebut diberi bayangan (*shading*) dan cahaya (*highlight*) untuk membuat gambar ilustrasi terlihat lebih hidup.



Gambar IV.5 Tahap pewarnaan 2
Sumber: Dokumen Pribadi (2018)

Setelah semua objek selesai diberi *shading* dan *highlight* maka hal terakhir yang dilakukan dalam tahap pewarnaan digital adalah pemberian detail. Detail yang dimaksud adalah pemberian tekstur sirip atau sisik ikan secara sederhana agar gambar ilustrasi terlihat lebih mirip dengan aslinya.



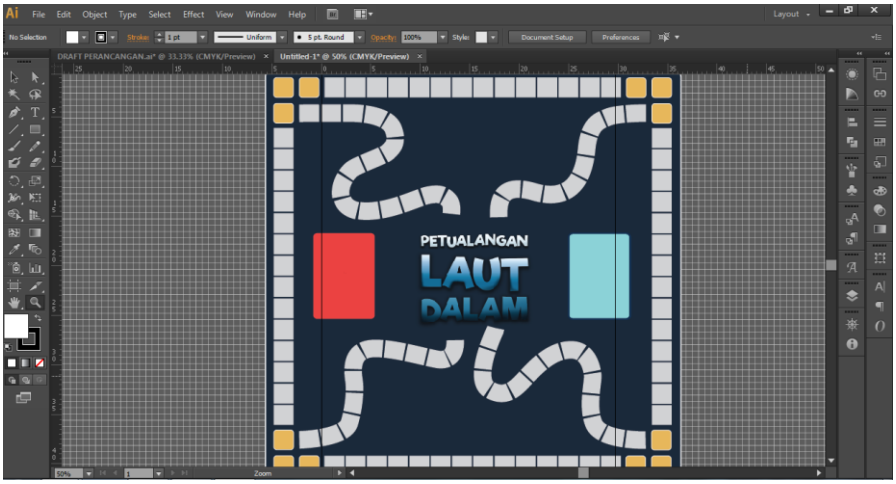
Gambar IV.6 Tahap pewarnaan 3
Sumber: Dokumen Pribadi (2018)

3. *Layouting*

Setelah semua ilustrasi baik ilustrasi utama yaitu ikan-ikan Laut Dalam ataupun ilustrasi pendukung selesai dibuat, maka proses selanjutnya yang dilakukan merupakan proses *layouting*. *Layouting* adalah proses pengaturan tata letak gambar dan juga tulisan untuk menghasilkan desain yang diinginkan. Dalam proses *layouting* digunakan *software* Adobe Illustrator CS6. Pemilihan *software* Adobe Illustrator CS6 didasari oleh hasil cetakan dengan resolusi tinggi, warna-warna yang tidak jauh berbeda dengan hasil cetak juga terintegrasi dengan *software* Adobe lainnya sehingga akan memudahkan apabila harus melakukan *editing* atau penambahan detail ilustrasi kembali ditengah-tengah proses *layouting*. Berikut proses dan juga hasil dari *layouting* setiap komponen media utama:

A. Papan Permainan

Papan permainan dibuat sesuai dengan sketsa yang telah dilakukan pada proses sebelumnya. Dilakukan beberapa perubahan dan tambahan dari hasil sketsa untuk menghasilkan desain papan permainan yang lebih artistik.



Gambar IV.7 Proses *Layouting* Papan Permainan
Sumber: Dokumen Pribadi (2018)

Pada papan permainan telah disiapkan berbagai petak yang berisi kejutan dan juga petak serangan untuk para pemain. Petak-petak tersebut diberi warna berbeda untuk membedakannya dengan petak biasa.



Gambar IV.8 *Layout Final* Papan Permainan
Sumber: Dokumen Pribadi (2018)

Ukuran : 42 x 42 cm

Material : Art karton 260gr

Teknis Produsi : Cetak *Offset*

Pemilihan ukuran 42 x 42 cm untuk papan permainan adalah karena ukuran tersebut dinilai cukup untuk sebuah papan permainan yang dapat digunakan hingga oleh 4 orang. Material Art karton 260gr merupakan material yang memiliki karakteristik halus, dan tidak mudah sobek. Mengingat papan permainan yang akan dilipat dua sebelum masuk kedalam *box packaging* maka material Artpaper 260gr akan sangat tepat untuk digunakan. Sedangkan teknik cetak *offset*

dipilih karena dapat melakukan produksi masal hingga mencapai ribuan lembar.

B. Kartu Ikan

Kartu Ikan dibuat menyesuaikan dengan sketsa yang telah digambar pada proses sebelumnya, namun dilakukan beberapa pengembangan dan perubahan untuk menghasilkan kartu yang lebih informatif sekaligus artistik.



Gambar IV.9 Proses *Layouting* Kartu Ikan
Sumber: Dokumen Pribadi (2018)

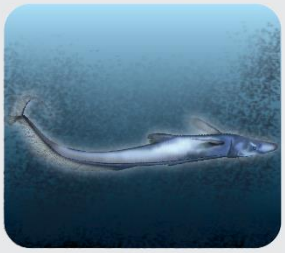
Pada kartu ikan dimasukan beberapa teks untuk memberikan informasi mengenai ikan-ikan di Laut Dalam. Untuk mempersingkat teks yang harus dimuat dalam kartu ikan, digunakan beberapa ikon disertai adanya ilustrasi ikan sehingga lebih memudahkan pemain dalam menerima informasi.



Gambar IV.10 Tampak Depan dan Belakang Kartu Ikan
Sumber: Dokumen Pribadi (2018)



KARTU IDENTITAS IKAN



ABYSSAL HALOSAUR

(Halosauropsis macrochir)

Organ penciuman dari ikan ini sangat berkembang baik, diduga organ inilah yang menjadi alat komunikasi antara jantan dan betina.

- Bertelur
- Daging
- Penciuman

KARTU IDENTITAS IKAN



BLACK DRAGONFISH

(Idiacanthus Atlanticus)

Ikan Black Dragonfish ini menggunakan lentera cahaya yang dapat bergerak, berada di depan rahang bawah untuk menarik mangsa mendekat.

- Bertelur
- Daging
- Lentera

KARTU IDENTITAS IKAN



HATCHETFISH

(Sternoptychinae)

Hatchetfish memiliki ciri mata yang besar. Ikan ini juga memiliki kumpulan organ penghasil cahaya untuk berkomunikasi dan membuat bingung predator.

- Bertelur
- Daging
- Mata

KARTU IDENTITAS IKAN



BELUT GULPER

(Eurypharynx pelecanoides)

Belut Gulper dapat membuka mulutnya dengan lebar dan mampu memakan mangsanya yang hampir seukuran dirinya, juga memiliki organ bercahaya.

- Bertelur
- Daging
- Mulut Lebar

KARTU IDENTITAS IKAN



LIZARD FISH

(Bathysaurus Ferox)

Lizard Fish memiliki gigi yang tajam dan runcing seperti jarum juga mata hijau besar menonjol yang digunakan untuk melihat mangsa di kegelapan.

- Bertelur
- Daging
- Gigi Tajam

KARTU IDENTITAS IKAN



SNAILFISH

(Pseudoliparis swirei)

Snailfish merupakan binatang laut dalam yang ditemukan di kedalaman 7000m. Snailfish bertahan dengan memakan bangkai binatang.

- Bertelur
- Bangkai
- Sirip Lebar



Gambar IV.11 Desain keseluruhan Kartu Ikan
Sumber: Dokumen Pribadi (2018)

Ukuran : 6.2 x 8.65 cm
Material : Artpaper 260 gr
Teknis Produsi : Cetak *Offset*

Ukuran 6.2 x 8.65 cm dipilih karena ukuran tersebut merupakan ukuran umum bagi sebuah kartu permainan. Material Artpaper 260 gr merupakan material yang tidak terlalu tebal namun tidak terlalu tipis sehingga nyaman untuk dipegang. Sedangkan teknik cetak *offset* dipilih karena dapat melakukan produksi masal hingga mencapai ribuan lembar.

C. Kartu Menyerang

Sama seperti kartu ikan, kartu menyerang dibuat dengan bentuk *portrait* dan menyesuaikan dengan sketsa yang telah dibuat. Kartu menyerang dibuat sederhana dengan warna merah yang memberikan efek ancaman. Terdapat elemen teks yang berisi perintah untuk menyerang pemain lain, disertai dengan tambahan ilustrasi yang menunjang elemen teks tersebut. Pada bagian belakang kartu menyerang diberi pola yang dibuat dari susunan gambar bom, gambar tersebut menyesuaikan dengan petak serangan yang berada pada papan permainan.



Gambar IV.12 Proses *Layouting* Kartu Menyerang
Sumber: Dokumen Pribadi (2018)



Gambar IV.13 Tampak Depan dan Belakang Kartu Menyerang
Sumber: Dokumen Pribadi (2018)





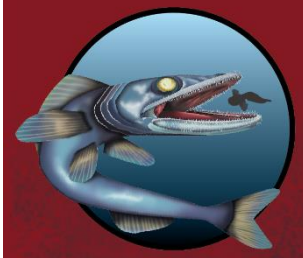
Kamu bisa menggigit pemain lain secara acak dan membuat pemain tersebut mundur sebanyak **2 petak**

*(Kekuatan kartu bisa meningkat 2x lipat jika pemain memiliki ikan **Black Dragonfish**)*



Kamu dapat memangsa pemain lain yang berada di dekatmu dan membuat pemain tersebut mundur **1 petak**

*(Kekuatan kartu bisa meningkat 2x lipat jika pemain memiliki ikan **Hatchetfish**)*



Dengan gigi runcing, kamu bisa menggigit pemain lain secara acak dan membuat pemain tersebut mundur sebanyak **2 petak**

*(Kekuatan kartu meningkat 2x lipat jika kamu memiliki ikan **Lizard Fish**)*



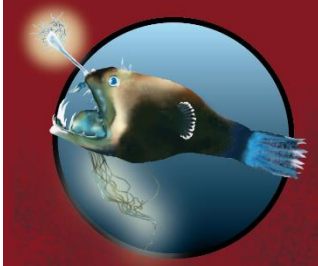
Dengan rahang yang kuat maka kamu dapat memangsa ikan pemain lain dan membuat pemain tersebut mundur **2 petak**

*(Kekuatan kartu bisa meningkat 2x lipat jika pemain memiliki ikan **Fangtooth**)*



Kamu bisa memakan ikan pemain lain dengan mulut lebar dan membuat pemain tersebut mundur sebanyak **1 petak.**

*(Kekuatan kartu meningkat 2x lipat jika kamu memiliki **Belut Gulper**)*



Dengan cahaya pemancing maka kamu bisa menarik ikan pemain lain ke belakang dengan jarak **1 petak**

*(Kekuatan kartu bisa meningkat 2x lipat jika pemain memiliki ikan **Natdevil Berpendar**)*



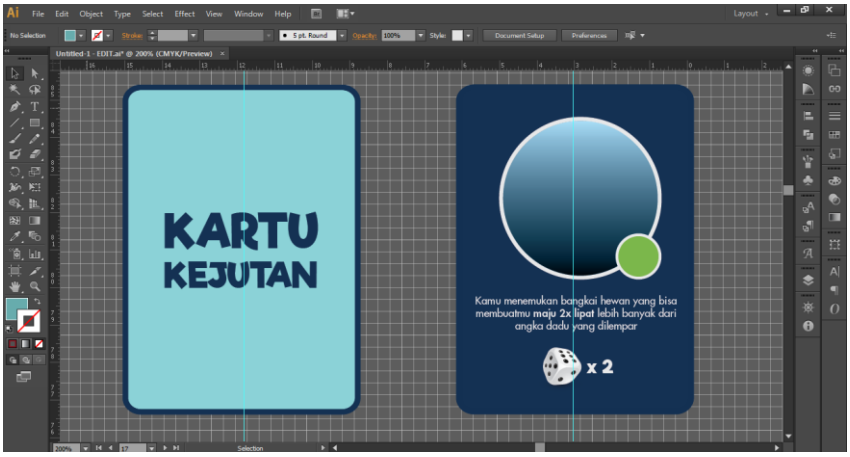
Gambar IV.14 Desain keseluruhan Kartu Menyerang
Sumber: Dokumen Pribadi (2018)

Ukuran : 6.2 x 8.65 cm
Material : Artpaper 260 gr
Teknis Produsi : Cetak *Offset*

D. Kartu Kejutan

Seperti kedua kartu lainnya, kartu kejutan dibuat sesuai dengan sketsa pada proses sebelumnya namun dengan pengembangan dan penambahan pada bagian tertentu. Warna biru dipilih sebagai warna kartu kejutan karena warna biru merupakan warna yang identik dengan laut. Pada bagian depan terdapat teks yang berisi perintah untuk para pemain. Teks berisi perintah tersebut ditunjang dengan adanya ilustrasi sehingga penyampaian informasi akan lebih efektif. Bagian belakang kartu kejutan diberi pola dengan tanda tanya. Pola

tersebut dipilih karena isi dari kartu tersebut dapat menguntungkan ataupun merugikan pemain.



Gambar IV.15 Proses *Layouting* Kartu Kejutan
Sumber: Dokumen Pribadi (2018)



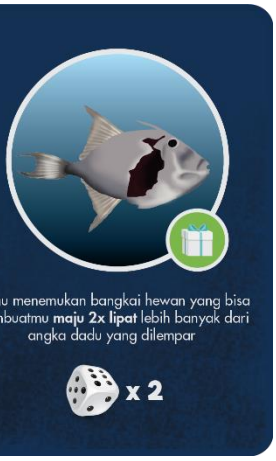
Gambar IV.16 Tampak Depan dan Belakang Kartu Kejutan
Sumber: Dokumen Pribadi (2018)





Karena keadaan laut dalam yang gelap,kamu menabrak sebuah batu besar. Kamu **tidak bisa melempar dadu** selama 1 putaran

1



Kamu menemukan bangkai hewan yang bisa membuatmu **maju 2x lipat** lebih banyak dari angka dadu yang dilempar

x 2



Kamu menemukan pasangan ikanmu! Karenanya angka dadu yang keluar setelah ini dapat menjadi **2x lipat**.

x 2



Karena kamu sudah terbiasa dengan suhu Laut Dalam yang hanya 2°C, kamu dapat **maju 1 petak** kedepan

1 →



Kamu berhasil menarik mangsa untuk mendekat! Kamu dapat **maju 2 petak** kedepan

2 →



Kamu berhasil melewati tebing-tebing tanpa tertabrak karena lentera bercahaya! Kamu dapat **maju 3 petak** kedepan

3 →

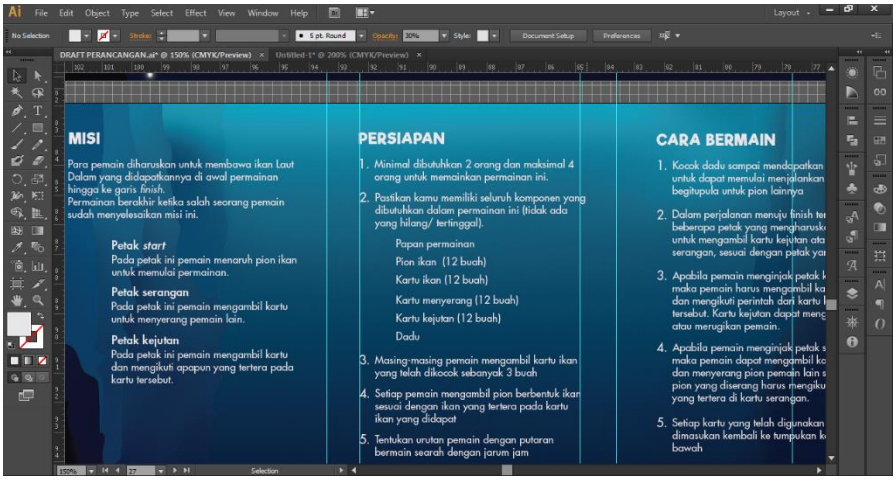


Gambar IV.17 Desain keseluruhan Kartu Kejutan
Sumber: Dokumen Pribadi (2018)

Ukuran : 6.2 x 8.65 cm
Material : Artpaper 260 gr
Teknis Produsi : Cetak *Offset*

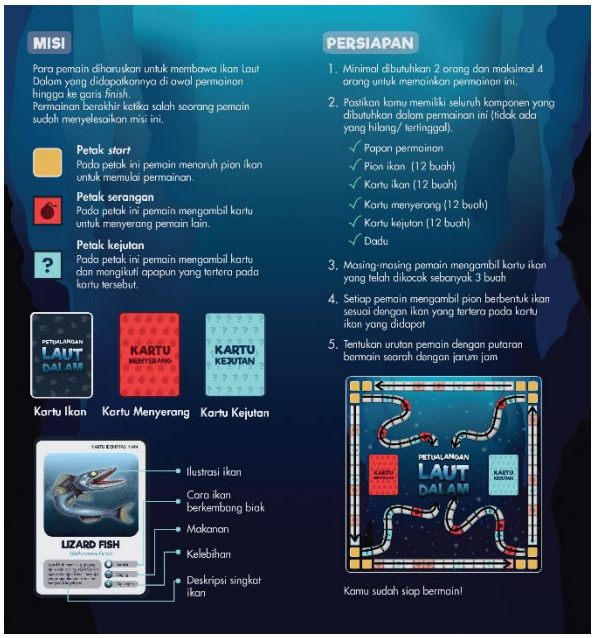
E. Lembar Cara Bermain

Lembar cara bermain merupakan media pembantu agar para pemain dapat memahami tata cara permainan. Oleh karenanya media utama dihadirkan beserta dengan lembar cara bermain yang menjelaskan bagaimana cara permainan dari *boardgame* Petualangan Laut Dalam juga penjelasan mengenai komponen-komponen permainan seperti kartu dan papan permainan. *Layouting* dari lembar cara bermain dibuat dengan kesan gelap dan menyeramkan sesuai dengan keadaan di Laut Dalam.



Gambar IV.18 Proses Pembuatan Lembar cara bermain
Sumber: Dokumen Pribadi (2018)

Lembar cara bermain dibuat dengan format *landscape* dan nantinya dapat dilipat menjadi 2 agar lebih praktis dalam penempatan pada *box packaging* nantinya. Dalam lembar cara bermain, disertai juga ilustrasi untuk mempermudah pemain memahami cara bermain *boardgame* ini.



Gambar IV.19 *Layout Final* Lembar cara bermain bagian dalam
Sumber: Dokumen Pribadi (2018)

Untuk bagian luar dari lembar cara bermain masih memiliki *background* yang sama namun hanya berisi logo dan beberapa ilustasi.



Gambar IV.20 *Layout Final* Lembar cara bermain bagian luar
Sumber: Dokumen Pribadi (2018)

Ukuran : 21 x 19.8 cm
Material : Artpaper 150 gr
Teknis Produsi : Cetak *Offset*

Ukuran yang dipilih adalah ukuran 21 x 29 cm yang kemudian dapat dilipat menjadi 2 sehingga ukuran *final*nya menjadi 21 x 9.8 cm dan berbentuk brosur 2 muka. Material yang digunakan merupakan Artpaper tipis 150gr sehingga mudah untuk dilipat menjadi 2 bagian. Teknis produksi menggunakan cetak *offset* agar dapat diproduksi secara massal.

F. Pion

Pion atau bidak permainan akan digunakan para pemain ketika memainkan *boardgame*. Pion dibuat berbentuk bulat pada bagian atas dan kotak pada bagian bawah. Karakter pion dibuat dengan ilustrasi ikan-ikan Laut Dalam agar sesuai dengan konten dari *boardgame.*



Gambar IV.21 Proses Pembuatan Pion
Sumber: Dokumen Pribadi (2018)



Gambar IV.22 Desain keseluruhan Pion
Sumber: Dokumen Pribadi (2018)

Ukuran : 2.5 x 3.5 cm

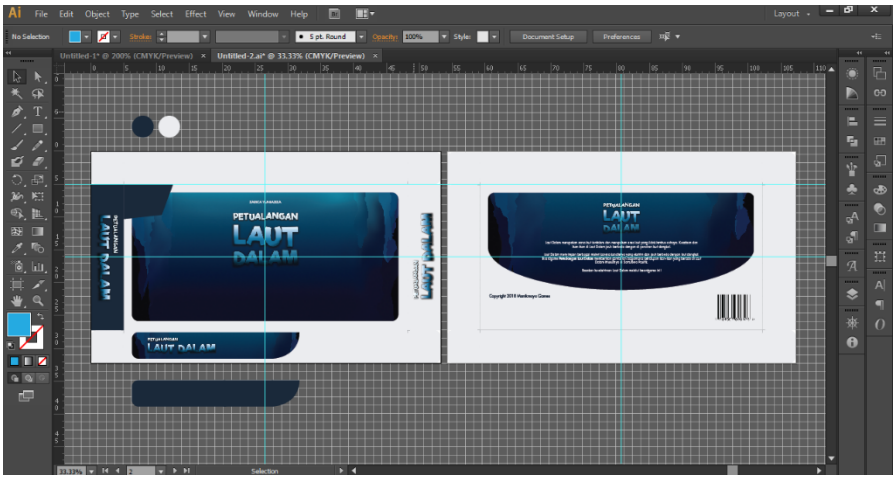
Material : Artpaper 260gr

Teknis Produsi : Cetak *Offset*

Pion dibuat berukuran 2.5 x 3.5 cm agar menyesuaikan dengan ukuran petak pada *boardgame*. Material Artpaper 260gr dipilih agar pion dapat berdiri tegak dan mudah untuk dipegang oleh para pemain. Teknis produksi cetak *offset* dipilih karena dapat memproduksi secara massal sehingga menghemat biaya produksi.

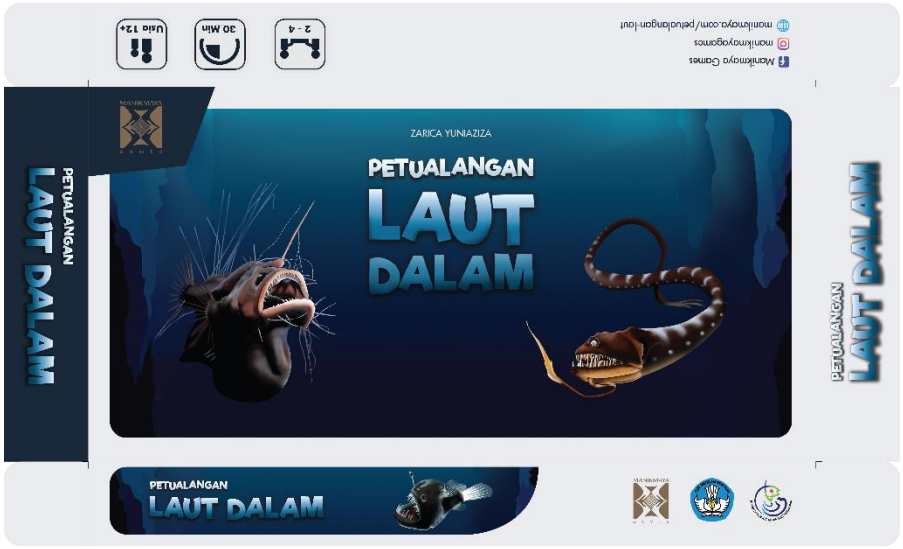
G. *Box*

Packaging dari *boardgame* Petualangan Laut Dalam dibuat berbentuk *box* sehingga dapat memuat seluruh komponen permainan dan dapat ditata dengan rapi. Pembuatan *box* dilakukan dengan mendesain pola sesuai dengan ukuran dan bentuk yang telah ditentukan.



Gambar IV.23 Proses Pembuatan *Box*
Sumber: Dokumen Pribadi (2018)

Box dibuat berbentuk persegi panjang dan dapat dibuka secara terpisah. *Box* dibagi menjadi 2 bagian, yakni bagian atas yang berguna sebagai tutup, dan bagian bawah yang berguna sebagai alas. Untuk *box* bagian atas, dibuat dengan *background* yang bernuansa gelap untuk menggambarkan Laut Dalam. Disisipkan juga beberapa ilustrasi ikan Laut Dalam dan logo *boardgame* pada bagian atas dan pinggir.



Gambar IV.24 *Layout Final Box* bagian atas
Sumber: Dokumen Pribadi (2018)

Desain *box* bagian bawah dibuat menyesuaikan dengan *box* bagian atas agar terlihat satu kesatuan. Untuk *box* bagian bawah diberikan penjelasan singkat mengenai *boardgame* Petualangan Laut Dalam, dilengkapi dengan logo *mandatory*, *barcode*, dan *QR code*.



Gambar IV.25 *Layout Final Box* bagian bawah
Sumber: Dokumen Pribadi (2018)

Ukuran : Atas (43.2 x 22.2 cm), Bawah (43 x 22 cm)
Material : Dupleks dilapisi Art karton 260gr
Teknis Produsi : Cetak *Offset*

Ukuran tersebut dipilih agar papan permainan yang berukuran 42 x 21 cm setelah dilipat 2 dapat masuk kedalam *box*. Untuk bagian atas dibuat lebih besar 2mm agar dapat menutup *box* bagian bawah secara menyeluruh. Material Art karton 260gr dipilih karena memiliki karakteristik yang lembut dan memiliki ukuran kertas yang besar. Produksi dilakukan dengan teknik cetak *offset* sehingga dapat diproduksi secara massal.

4. Finalisasi

   Setelah semua komponen selesai diproduksi, tahap selanjutnya adalah proses finalisasi yakni penataan setiap komponen untuk masuk ke dalam *box*. Dilakukan proses pemotongan busa yang nantinya akan dimasukan kedalam *box* untuk dijadikan wadah komponen-komponen dari *boardgame* ini. Busa dipotong sesuai dengan ukuran komponen dari *boardgame*, juga diberi sedikit lubang untuk memudahkan pemain mengambil setiap komponen permainan.

   Setelah busa dan *box* terbentuk secara sempurna, proses selanjutnya adalah memasukan busa kedalam *box*, dan memasukan komponen-komponen permainan sesuai dengan tempatnya. Dengan adanya busa di dalam *box*, penempatan komponen permainan menjadi lebih tertata juga tidak akan rusak karena tumpang tindih. Berikut adalah tampilan media utama yang telah selesai diproduksi dan dilakukan finalisasi.



Gambar IV.26 Hasil Tampilan *Box* Media Utama bagian depan
Sumber: Dokumen Pribadi (2018)



Gambar IV.27 Hasil Tampilan *Box* Media Utama bagian belakang
Sumber: Dokumen Pribadi (2018)



Gambar IV.28 Hasil Tampilan *Box* Media Utama bagian dalam
Sumber: Dokumen Pribadi (2018)

IV.2 Media Pendukung

Media pendukung memiliki peran penting dalam membantu mempromosikan media utama. Media pendukung terdiri dari media yang bersifat promosi (*online* dan *offline*), *merchandise*, *gimmick.* Berikut penjabaran dari media-media pendukung perancangan ini:

1. Poster

   Poster dibagi menjadi 2, yakni poster sebelum perilisan dan poster setelah perilisan *boardgame*. Poster sebelum rilis menampilkan informasi akan rilisnya *boardgame* Petualangan Laut Dalam. Disertai dengan ilustrasi ikan Laut Dalam yang seakan keluar dari *boardgame* sehingga memberikan kesan *boardgame* yang menarik. Selain itu diberi juga informasi tanggal rilis dari *boardgame* tersebut.



Gambar IV.29 Poster Sebelum Rilis
Sumber: Dokumen Pribadi (2018)

Untuk poster setelah perilisan akan menampilkan informasi telah rilisnya *boardgame* Petualangan Laut Dalam. Poster dibuat dengan menampilkan gambar box dari *boardgame*. Selain itu poster juga dilengkapi teks pendukung yang berisi informasi kontak dan *merchandise* yang akan didapatkan ketika membeli *boardgame* ini, juga dimana saja *boardgame* akan didapatkan.



Gambar IV.30 Poster Setelah Rilis
Sumber: Dokumen Pribadi (2018)

Ukuran	: A3 (29,7 x 42 cm)
Material	: Artpaper 260 gr
Teknis Produsi	: Cetak *Offset*

Ukuran A3 merupakan ukuran standar bagi poster promosi. Material yang dipilih merupakan artpaper tebal yang tidak mudah rusak, mengingat poster yang akan ditempel di sekolah-sekolah juga di beberapa lokasi strategis seperti area pejalan kaki atau buletin komplek perumahan.

Teknik produksi menggunakan cetak *offset* agar lebih ekonomis karena dapat memproduksi secara massal.

2. *Flyer*

Flyer memiliki ukuran yang relatif kecil sehingga informasi yang disampaikan haruslah informatif. Pada *flyer* ditampilkan informasi telah rilisnya *boardgame* Petualangan Laut Dalam, juga diberi gambar produk agar pembaca tertarik untuk membeli atau mencari tahu lebih lanjut mengenai *boardgame* ini.



Gambar IV.31 *Flyer*
Sumber: Dokumen Pribadi (2018)

Ukuran	: 10 x 21 cm
Material	: Artpaper 150 gr
Teknis Produsi	: Cetak *Offset*

Ukuran 10 x 21 cm adalah ukuran umum bagi sebuah *flyer*. Pemilihan artpaper 150 gr didasarkan agar mudah untuk dibagikan kepada khalayak

karena ukurannya yang tipis. Produksi dilakukan dengan teknik cetak *offset* agar dapat diproduksi secara massal dan lebih ekonomis.

3. *X-Banner*

Untuk menarik perhatian khalayak, *X-banner* diletakan di pintu masuk toko buku. *X-banner* berisikan informasi telah rilisnya *boardgame* Petualangan Laut Dalam, juga informasi adanya *merchandise* bagi pembeli. Untuk lebih menarik khalayak, diberikan ilustrasi ikan Laut Dalam pada bagian tengah *X-banner*.



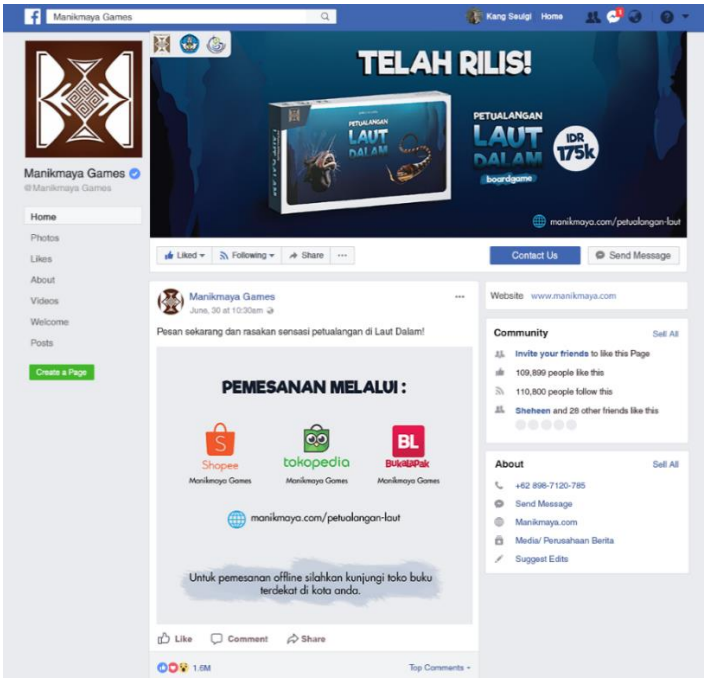
Gambar IV.32 *X-Banner*
Sumber: Dokumen Pribadi (2018)

Ukuran : 60 x 160 cm
Material : Luster
Teknis Produsi : Print Digital

Ukuran 60 x 160 cm merupakan ukuran standar bagi *x-banner* di Indonesia yang termasuk kedalam ukuran *x-banner* sedang. Bahan yang dipilih merupakan bahan luster karena kualitasnya yang baik sehingga warnanya dapat bertahan lama. Teknis produksi menggunakan print digital sehingga menghasilkan Banner dengan warna yang tidak mudah pudar.

4. Konten Media Sosial

Media sosial dapat menginformasikan pesan atau informasi dengan cakupan yang luas. Pemilihan media sosial sebagai salah satu media pendukung perancangan ini didasari pada khalayak sasaran yang memiliki status ekonomi menengah ke atas (A-B) sehingga memungkinkan khalayak untuk memiliki media sosial dan atau melakukan pembelanjaan *online*. Media sosial yang digunakan adalah Facebook dan Instagram.



Gambar IV.33 Facebook
Sumber: Dokumen Pribadi (2018)

Pada media sosial Facebook, digunakan Facebook Page milik Manikmaya Games yang merupakan distributor dan juga penerbit dari *boardgame* Petualangan Laut Dalam. Untuk konten dari Facebook umumnya berisi konten media sosial Instagram yang dishare pula pada Facebook. Selain itu, ada juga *banner* yang dibuat khusus untuk *page* Facebook.



Gambar IV.34 *Banner* Facebook
Sumber: Dokumen Pribadi (2018)

Ukuran : 824 x 315 px
Format : JPEG (RGB)
Teknis Produsi : Digital

Ukuran yang dipilih merupakan ukuran standar bagi *banner* Facebook. Format yang dipilih adalah JPEG dengan format warna RGB mengingat *banner* ini hanya dipakai untuk kebutuhan digital saja, sehingga format RGB akan mengasilkan warna yang baik bagi kebutuhan digital. Produksi dilakukan secara digital menggunakan *software* Adobe Illustrator CS6.

Untuk media sosial Instagram, digunakan Instagram *Official* dari Manikmaya Games. Isi dari konten media sosial menginformasikan telah rilisnya *boardgame* Petualangan Laut Dalam. Diberikan juga informasi dimana saja khalayak dapat memperoleh *boardgame* tersebut baik secara *online* ataupun *offline*.



Gambar IV.35 Instagram
Sumber: Dokumen Pribadi (2018)

Ukuran : 1080 x 1080 px
Format : JPEG (RGB)
Teknis Produsi : Digital

Instagram memiliki standar ukuran berbentuk *square* dengan ukuran 1080 x 1080 px. Format yang dipilih adalah format JPEG dengan warna RGB mengingat kebutuhan konten yang hanya akan dilihat pada media digital. Produksi dilakukan secara digital menggunakan *software* Adobe Illustrator CS6.

5. *Notebook*

Notebook adalah alat tulis yang dapat digunakan para pelajar untuk menulis berbagai kebutuhannya. *Notebook* dibuat dengan desain

hardcover agar terlihat lebih elegan. Desain dari *notebook* dibuat dengan bernuansakan gelap agar sesuai dengan kondisi Laut Dalam, diberi juga judul dari *boardgame* untuk mengingatkan khalayak kepada media utama. Untuk desain bagian belakang, diberi tambahan informasi kontak juga *QR Code* yang dapat di*scan* dan langsung menyambung menuju *fanspage* Manikmaya Games.



Gambar IV.36 *Notebook* bagian depan dan belakang
Sumber: Dokumen Pribadi (2018)

Ukuran : 14,8 x 21 cm
Material : HVS (*Hardcover*)
Teknis Produsi : Cetak *Offset*

Ukuran 14,8 x 21 cm atau setara dengan A5 dinilai cukup untuk sebuah *notebook* yang biasa digunakan para pelajar. Isi dari HVS memiliki material HVS polos dengan teknik produksi cetak *offset* sehingga dapat menghemat biaya.

6. *T-Shirt*

T-Shirt atau kaos umum digunakan oleh setiap orang termasuk pelajar. Desain *t-shirt* dibuat dengan 12 versi, menggunakan ilustrasi masing-

masing 1 ikan Laut Dalam dan juga nama ikan tersebut. Untuk bagian belakang *t-shirt* diberi logo *boardgame* dan juga keterangan ikan Laut Dalam yang berada pada bagian depan seingga selain menjadi media promosi, *t-shirt* juga menjadi media informasi. *T-shirt* dibuat berwarna *navy* agar sesuai dengan kesan Laut Dalam yang gelap.





Gambar IV.37 Contoh desain *T-Shirt*
Sumber: Dokumen Pribadi (2018)

Ukuran	: *All Size* (*Fit to M*)
Material	: *Cotton Combed* 30s
Teknis Produsi	: Sablon Digital

T-Shirt berukuran *all size fit to* M mengingat postur badan pelajar SMP yang tidak terlalu besar. *T-Shirt* berbahan *cotton combed* 30s sehingga memiliki tekstur yang lembut dan akan terasa nyaman ketika dipakai. *T-Shirt* diproduksi dengan sablon digital melalui mesin DTG (*Direct to Garment*) sehingga hasil cetak akan lebih bagus juga tidak mudah luntur.

7. Jam Tangan

   Sebagai penunjuk jam, jam tangan sangat sering digunakan oleh banyak orang termasuk pelajar. Jam tangan dibuat berwarna hitam dengan penempatan logo *boardgame* pada bagian dalam jam agar mengingatkan khalayak kepada media utama setiap khalayak melihat jam.



Gambar IV.38 Desain Jam Tangan
Sumber: Dokumen Pribadi (2018)

Ukuran	: Diameter 3,5 cm
Material	: *Rubber*
Teknis Produsi	: Print Digital

Diameter jam yang dipilih berukuran 3,5 cm agar tidak terlalu besar, namun juga tidak terlalu kecil bagi tangan pelajar SMP. Material yang dipilih berjenis *rubber* sehingga terlihat lebih *youthful* dan cocok digunakan oleh pelajar SMP.

8. Penggaris

   Khalayak sasaran yang merupakan pelajar SMP membutuhkan penggaris sebagai alat ukur skala kecil bagi kebutuhannya di Sekolah. Penggaris dibuat berdesainkan logo *boardgame* untuk selalu mengingatkan khalayak pada media utama.



Gambar IV.39 Desain Penggaris
Sumber: Dokumen Pribadi (2018)

Ukuran : 20 cm
Material : Sticker Transparan
Teknis Produsi : *Print and Cut*

Penggaris dengan ukuran 25 cm merupakan penggaris yang umum digunakan oleh para pelajar. Material untuk penempelan logo sebagai media pengingat kepada media utama menggunakan sticker transparan dengan teknis produksi *print and cut* sehingga dapat terpotong rapi sesuai dengan keinginan.

9. Tempat Pensil

Sebagai pelajar, khalayak membutuhkan tempat pensil untuk mewadahi alat-alat tulisnya. Tempat pensil yang dipilih adalah tempat pensil dengan tutup magnet sehingga lebih kuat dan tidak mudah rusak. Tempat pensil berdesainkan gelap untuk memberikan kesan Laut Dalam. Pada bagian atas diberi ilustrasi ikan Laut Dalam juga logo *boardgame* untuk lebih mengingatkan khalayak kepada media utama.



Gambar IV.40 Desain Tempat pensil bagian atas
Sumber: Dokumen Pribadi (2018)

Bagian bawah tempat pensil diberi informasi kontak, juga *QR Code* yang tersambung dengan *fanspage* Manikmaya Games. Sedangkan untuk bagian dalam tempat pensil diberi kolom untuk mengisi jadwal pelajaran.



Gambar IV.41 Desain Tempat pensil bagian belakang dan dalam
Sumber: Dokumen Pribadi (2018)

Ukuran : 22 x 9 cm (Tinggi 3 cm)
Material : Artpaper Laminasi *Doff*
Teknis Produsi : Print Digital

Tempat pensil dibuat dengan ukuran 22 x 9 cm dan tinggi 3 cm yang memungkinkan khalayak memasukan alat-alat tulisnya ke dalam tempat pensil. Material yang digunakan adalah artpaper laminasi *doff* dengan teknis produksi print digital sehingga menghasilkan gambar yang baik dan jelas.

10. Tumbler

Beberapa pelajar memiliki kebiasaan untuk membawa botol minuman saat pergi ke sekolah, selain itu pemerintah juga memiliki program untuk pengurangan sampah plastik sehingga tumbler dapat menjadi media yang mengingatkan khalayak dengan logo *boardgame* di dalamnya, sekaligus mengurangi sampah plastik yang ada.



Gambar IV.42 Desain Tumbler
Sumber: Dokumen Pribadi (2018)

Ukuran	: 20 cm (Diameter 8 cm)
Material	: Plastik
Teknis Produsi	: Print Digital

Tumbler dibuat berukuran 20 cm dengan diameter 8 cm sehingga cocok untuk digenggam oleh khalayak yang merupakan pelajar SMP. Tumbler terbuat dari bahan plastik sehingga aman dan tidak mudah rusak ketika jatuh atau terbanting. Teknis produksi menggunakan print digital sehingga menghasilkan gambar yang baik dan jelas.

11. Pulpen

Pulpen menjadi alat tulis yang selalu digunakan oleh pelajar untuk menulis baik di sekolah maupun di rumah. Pulpen berwarna biru dengan logo *boardgame* untuk mengingatkan khalayak pada media utama.



Gambar IV.43 Desain Pulpen
Sumber: Dokumen Pribadi (2018)

Ukuran	: 13.5 cm
Material	: Plastik
Teknis Produsi	: Print Digital

Ukuran 13.5 cm dipilih karena sesuai dengan ukuran pulpen pada umumnya. Material pulpen menggunakan bahan plastik sehingga lebih *youhful* dan tidak mudah rusak. Teknis produksi menggunakan teknik print digital untuk menghasilkan gambar yang lebih jelas dan baik.

12. Gantungan Kunci

Gantungan kunci menjadi media yang umum digunakan oleh khalayak. Gantungan kunci dapat digunakan untuk menggantung kunci ataupun digantung pada tas sekolah, dan lain-lain. Gantungan kunci dibuat berbentuk bulat dengan ilustrasi ikan Laut Dalam disertai nama ikan

tersebut. Terdapat 12 desain gantungan kunci dengan ilustrasi ikan yang berbeda-beda pada tiap gantungan kunci.



Gambar IV.44 Desain Gantungan Kunci
Sumber: Dokumen Pribadi (2018)

Ukuran	: Diameter 5.8 cm
Material	: Plastik (laminasi *doff*)
Teknis Produsi	: Print Digital

Gantungan kunci berdiameter 5.8 cm dipilih agar keterangan teks nama ikan dapat terbaca dengan jelas. Material yang dipilih adalah material plastik dengan laminasi *doff* sehingga gambar akan lebih tahan lama dan tidak mudah rusak. Produksi dilakukan dengan teknik print digital sehingga menghasilkan gambar yang baik dan jelas.

13. Stiker

Stiker adalah media yang dapat ditempel di berbagai tempat seperti tempat pensil, buku, lemari, dan lain-lain. Stiker dibuat dengan desain 12 ikan Laut Dalam beserta nama ikan-ikan tersebut.



Gambar IV.45 Desain Sticker
Sumber: Dokumen Pribadi (2018)

Ukuran : 7 x 5 cm
Material : *Vinyl*
Teknis Produsi : *Print and Cut*

Ukuran 7x5 cm merupakan ukuran yang tidak terlalu besar namun tidak terlalu kecil bagi sebuah stiker sehingga dapat ditempel dimana saja. Material yang digunakan adalah material *vinyl* dengan teknik produksi *print and cut* sehingga stiker dapat terpotong sesuai keinginan dengan rapi.