BAB IV. MEDIA DAN TEKNIS PRODUKSI

IV.1. Teknik Produksi

IV.1.1. Pra Produksi

a. Konsep Permainan

Permainan kartu ini bertujuan agar khalayak sasaran dapat lebih termotivasi dalam menghadapi depresi yang menghampiri dan mampu berkomunikasi lebih baik dengan teman maupun orang yang dikenalnya. Selain itu, permainan ini bertujuan agar khalayak mampu mengatur atau mengelola diri melalui tahapan permainan.

- Perangkat permainan:
  1. Alas atau papan permainan sebagai tempat bermain.
  2. Kartu permainan yang berisi kalimat dan poin/angka.
  3. Kartu karakter pemain.

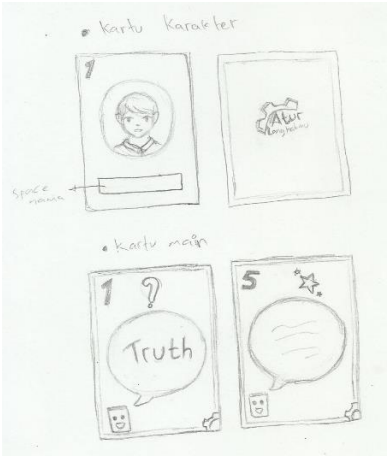
- Teknis Permainan:
  1. Jumlah pemain maksimal 4 orang.
  2. Kartu permainan dibagi 5 kartu pada tiap pemain dalam keadaan tertutup dan dibuka ketika semua pemain sudah mendapatkan kartu.
  3. Pemain pertama ditentukan melalui poin kartu karakter yang didapatkan. Pemain 1 dengan kartu 1, dan pemain selanjutnya dengan angka selanjutnya.
  4. Permainan diawali dari mengambil kartu teratas dari tumpukan kartu, dan pemain pertama harus melawan kartu tersebut dengan kartu yang ada ditangannya. Jika pemain pertama berhasil, maka pemain dapat melangkah sesuai angka yang ada pada kartu yang ia keluarkan. Jika gagal, pemain tetap di tempat dan kartu tersebut disimpan di depan pemain dan jika gagal kartu selanjutnya ditumpuk. Permainan dilanjutkan dengan pemain pertama mengeluarkan kartu untuk pemain selanjutnya. Tiap pemain dapat memikirkan baik-baik langkah yang diambil maupun ketika mengeluarkan kartu untuk membuat lawan kalah.

5. Pemain dengan kartu tertumpuk minimal 5 harus turun melalui tangga terdekat dari blok pemain.
6. Pemain dapat mengurangi kartu tumpukan jika mendapatkan kartu "Selesai" sesuai dengan jumlah poin yang tertera di kartu. Kartu dapat digunakan sekaligus maupun satu per satu.
7. Permainan selesai ketika kartu tumpukan dan kartu di tangan pemain telah habis. Pemain yang paling dekat dengan blok "Finish" menjadi pemenang, namun pemain dianggap kalah jika pada kartu karakternya terdapat 1 kartu atau lebih.

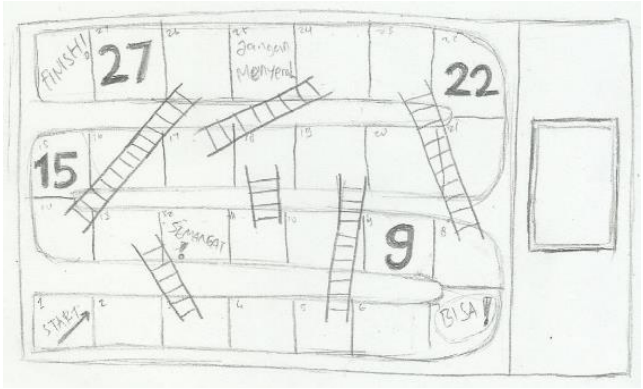
b. Sketsa

Pembuatan sketsa merupakan langkah awal dalam proses produksi. Sketsa berfungsi untuk sebagai acuan gambar visual secara sederhana yang nantinya akan diolah secara digital.

Berikut adalah sketsa yang telah dibuat:







Gambar IV.1 Sketsa

Sumber: Data Pribadi (2018)

IV.1.2. Produksi

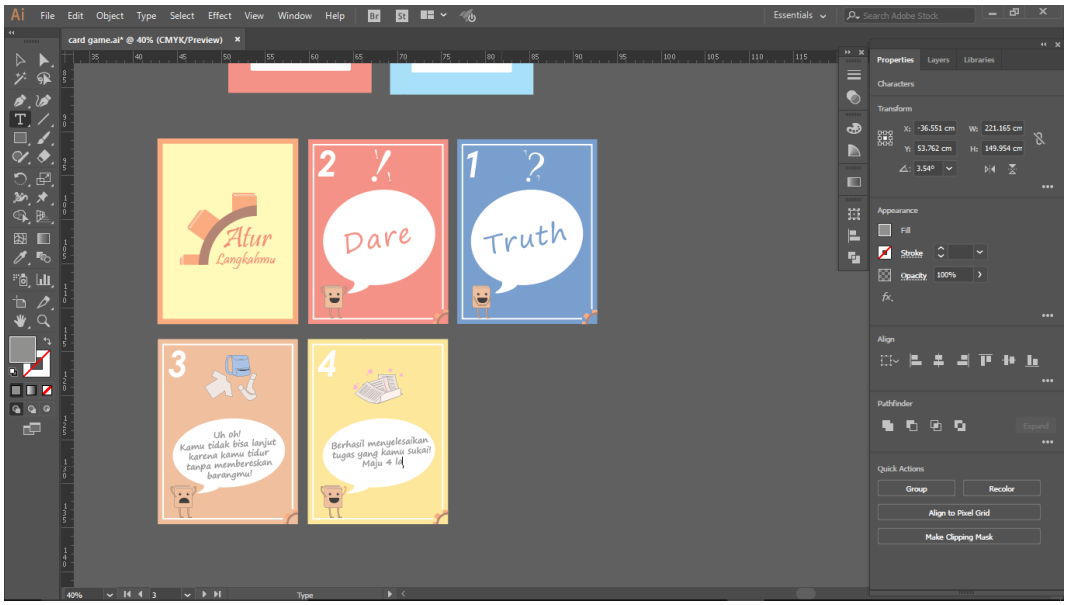
Pada tahap produksi, rancangan yang telah dibuat dalam bentuk sketsa selanjutnya diolah secara digital. Pengolahan secara digital dilakukan melalui *software* Adobe Illustrator CC 2018.

Berikut adalah prosesnya:



Gambar IV.2 Proses Pembuatan Papan Permainan

Sumber: Data Pribadi (2018)



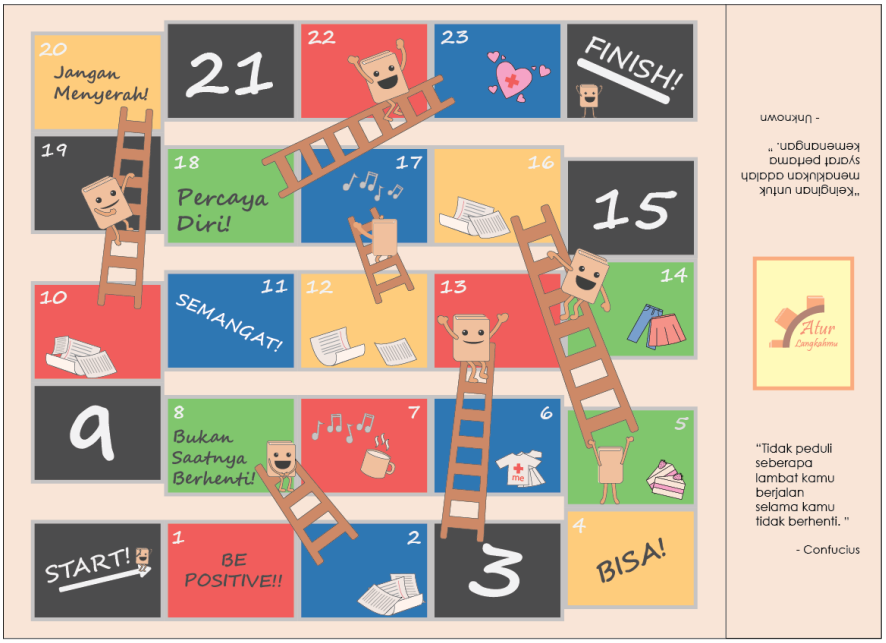
Gambar IV.3 Proses Pembuatan Kartu Karakter dan Kartu Permainan

Sumber: Data Pribadi (2018)

Rancangan yang telah dibuat dalam bentuk digital kemudian dicetak menggunakan bahan yang disesuaikan dengan media yang akan dibuat.

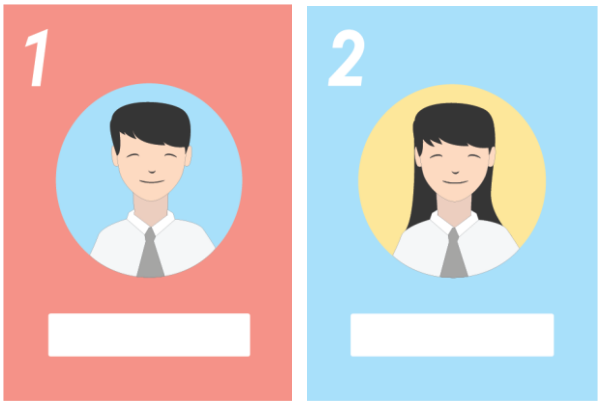
IV.1.3. Pasca Produksi

Berikut adalah hasil akhir dari media utama:



Gambar IV.4 Papan/alas Permainan

Sumber: Data Pribadi (2018)



Gambar IV.5 Kartu Karakter

Sumber: Data Pribadi (2018)



Gambar IV.6 Kartu Permainan

Sumber: Data Pribadi (2018)

IV.2. Konsep Media dan Desain

IV.2.1. Media Utama

a. Kartu Permainan

Kartu permainan dibuat dengan warna-warna pastel dengan tata letak vertical (*portrait*). Kartu permainan dicetak menggunakan teknik offset karena kartu akan dicetak secara massal.

Teknik: Offset

Material: Kertas *Art Paper* (260 gr)

Ukuran: 7cm x 9cm



Gambar IV.7 Bagian Depan Kartu

Sumber: Data Pribadi (2018)



Gambar IV.8 Bagian Belakang Kartu

Sumber: Data Pribadi (2018)

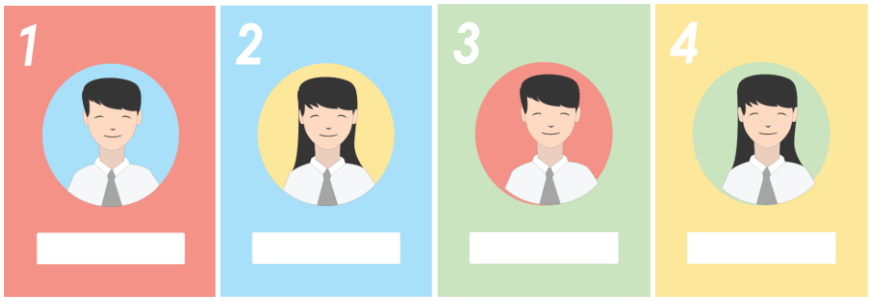
b. Kartu Karakter Permainan

Kartu karakter permainan berjumlah 4 dan berukuran serta memiliki tata letak sama dengan kartu permainan. Kartu karakter memiliki angka 1 sampai 4 di setiap kartu. Kartu karakter berwarna lebih cerah dari kartu permainan. Di bawah ilustrasi karakter terdapat berupa ruang (*space*) kosong yang dapat ditulisi oleh pemain dengan nama asli maupun nama panggilan dari pemain. Sama halnya dengan kartu permainan, kartu karakter akan dicetak secara massal maka dicetak dengan teknik offset.

Teknik: Offset

Material: Kertas *Art Paper* (260 gr)

Ukuran: 4cm x 5.5cm



Gambar IV.9 Kartu Karakter

Sumber: Data Pribadi (2018)

c. Alas/Papan Permainan

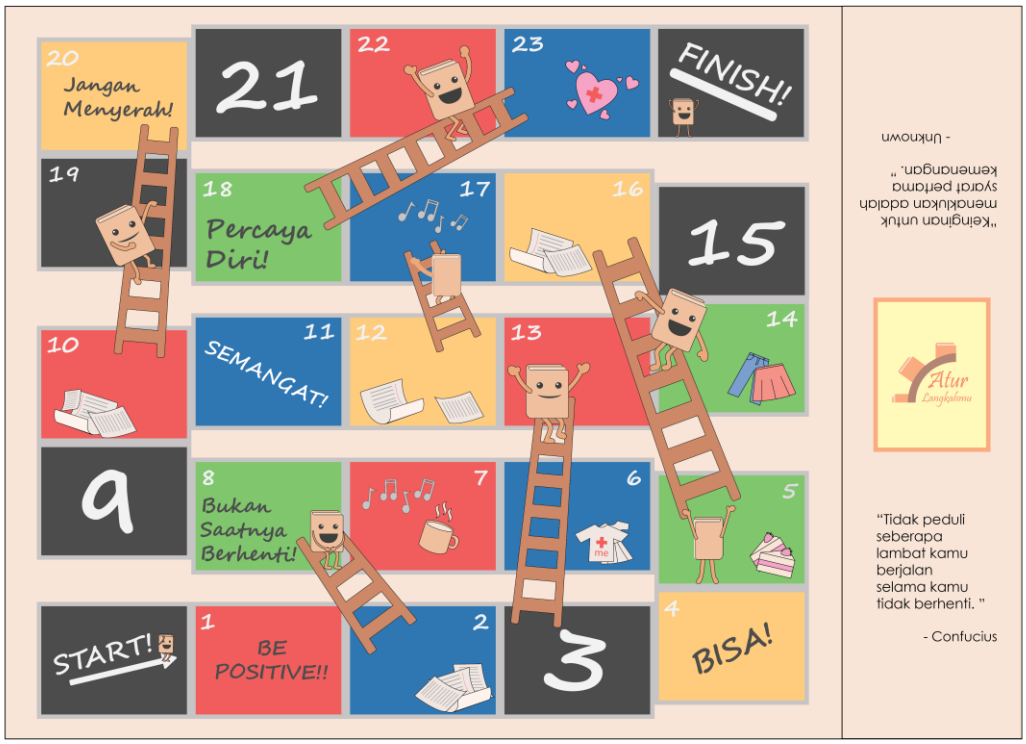
Alas atau papan permainan disusun menyerupai ular tangga. Warna pada papan permainan terdiri dari warna pastel yang lebih gelap dari kartu

permainan. Dicetak menggunakan teknik yang sama dengan kartu yaitu offset karena akan dicetak secara massal.

Teknik: Offset

Material: Kertas *Art Paper* (260 gr)

Ukuran: 45cm x 30cm



Gambar IV.10 Papan/Alas Permainan

Sumber: Data Pribadi (2018)

d. Panduan Permainan

Panduan permainan berfungsi untuk memandu pemain dalam memainkan permainan yang terdiri dari petunjuk, keterangan dan aturan dalam permainan. Warna yang digunakan pada panduan senada dengan warna papan permainan. Dicetak menggunakan teknik yang sama dengan kartu dan papan permainan yaitu offset karena akan dicetak secara massal.

Teknik: Offset

Material: Kertas *Art Paper* (150 gr)

Ukuran: 15cm x 20cm



Gambar IV.11 Panduan Permainan

Sumber: Data Pribadi (2018)

IV.2.2. Media Pendukung

Media pendukung berfungsi untuk mendukung serta mempromosikan media utama dan pesan dari media informasi agar lebih dikenal dan diingat oleh khalayak sasaran. Berikut adalah media pendukung dalam media informasi ini.

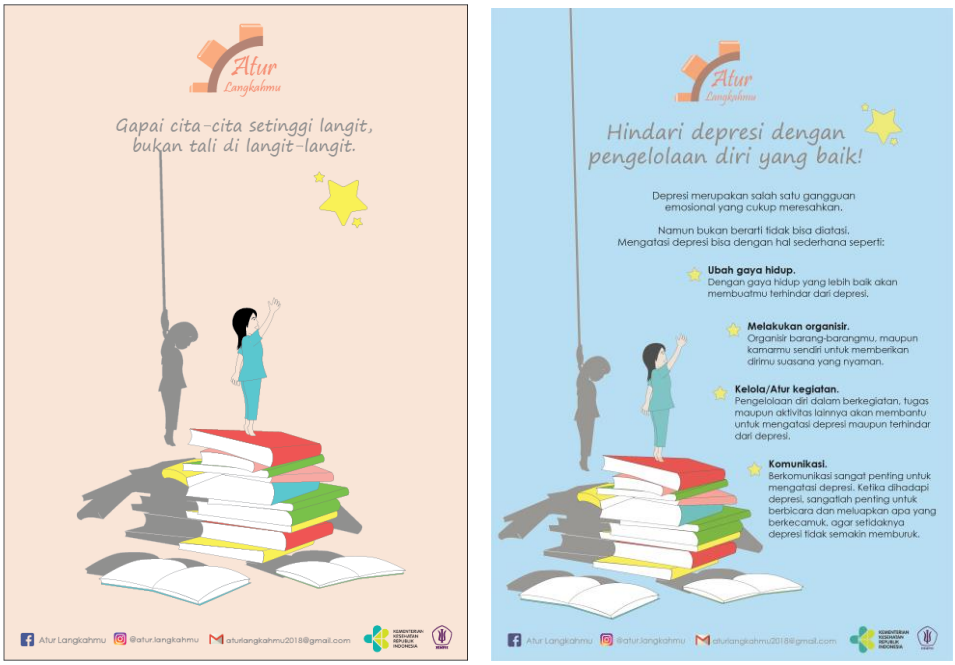
a. Poster

Poster berfungsi menyampaikan informasi serta permainan kartu. Poster akan ditempatkan secara *offline* maupun *online* melalui jejaring sosial seperti Facebook dan Instagram. Poster *offline* dicetak menggunakan teknik Offset karena akan dicetak secara massal.

Teknik: Offset

Material: Kertas *Art Paper* (150 gr)

Ukuran: A3 (29.7cm x 42cm)



Gambar IV.12 Poster

Sumber: Data Pribadi (2018)

b. *X-Banner*

X-Banner berfungsi sebagai media *awareness* atau kesadaran dari khalayak sasaran. Teknik *digital printing* digunakan untuk mencetak *x-banner* karena diproduksi tidak banyak.

Teknik: *Digital Printing*

Material: *Flexi Cina*

Ukuran: 60cm x 120cm



Gambar IV.13 *X-Banner*

Sumber: Data Pribadi (2018)

c. *Notebook* / Buku Catatan

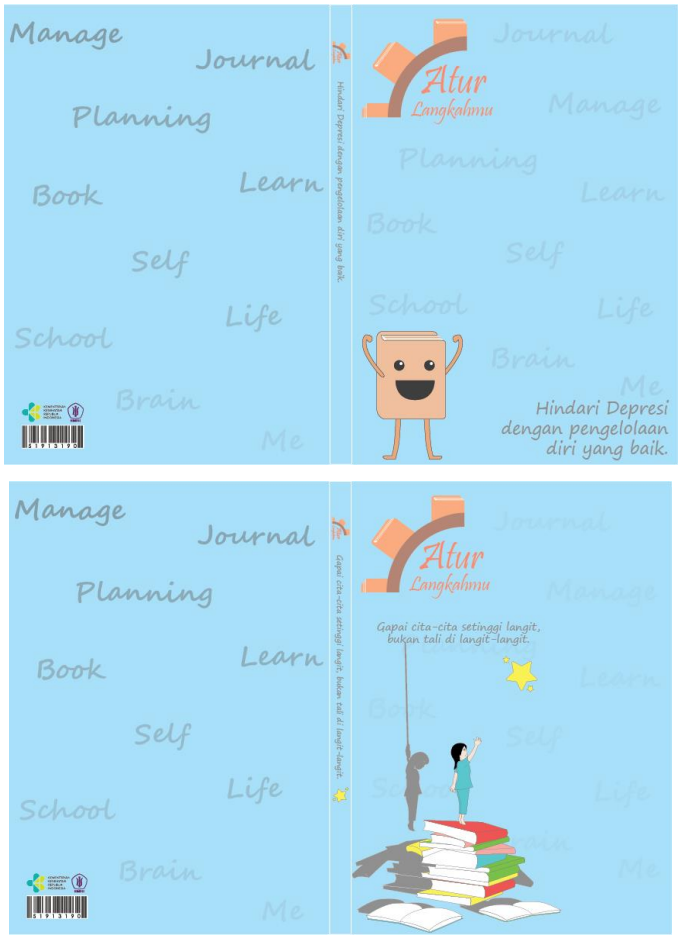
Notebook atau buku catatan berisi lembaran kosong yang disisipi kata-kata semangat dan kalimat motivasi. Di awal halaman terdapat bagan kosong untuk mengatur jadwal serta daftar kosong untuk menulis kegiatan yang akan dilakukan maupun membuat prioritas untuk mengerjakan sesuatu. Menggunakan teknik cetak Offset karena akan dicetak dalam jumlah banyak.

Teknik: Offset

Material *Cover*: Kertas *Art Paper* (260 gr)

Material Isi: Kertas *HVS*

Ukuran: 10.5cm x 14.8cm



Gambar IV.14 *Notebook*/Buku Catatan

Sumber: Data Pribadi (2018)

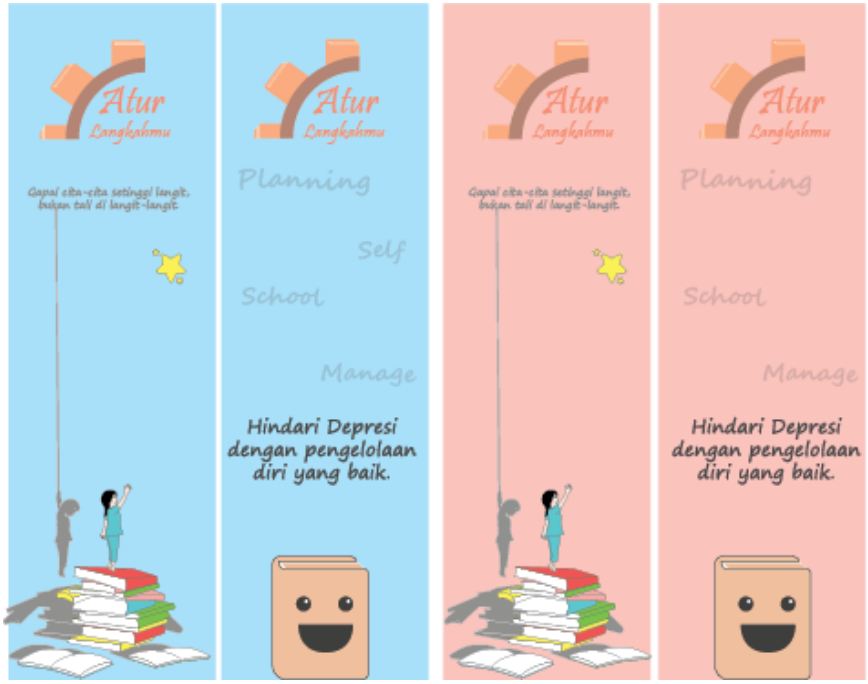
d. *Bookmark* / Pembatas Buku

Bookmark atau pembatas buku berfungsi sebagai penanda halaman saat ingin beristirahat atau berhenti membaca sebuah buku dengan tujuan akan membaca lanjutannya diwaktu yang lain. Karena dicetak secara masal maka teknik yang digunakan adalah teknik cetak offset.

Teknik: Offset

Material: Kertas *Art Paper* (210 gr)

Ukuran: 4cm x 13cm



Gambar IV.15 *Bookmark*/Pembatas Buku

Sumber: Data Pribadi (2018)

e. Stiker

Stiker merupakan salah satu *merchandise* yang akan dibagikan secara gratis. Dicetak menggunakan teknik offset karena dicetak secara masal.

Teknik: Offset

Material: Stiker *Vynil*

Ukuran: 5cm x 7cm



Gambar IV.16 Stiker

Sumber: Data Pribadi (2018)

f. Gantungan Kunci

Gantungan kunci berfungsi sebagai media pengingat khalayak sasaran yang akan diberikan secara gratis. Dicetak secara masal maka digunakan teknik cetak offset.

Teknik: Offset

Material: Plastik, bagian visual laminasi doff

Ukuran: 4cm x 4cm



Gambar IV.17 Gantungan Kunci

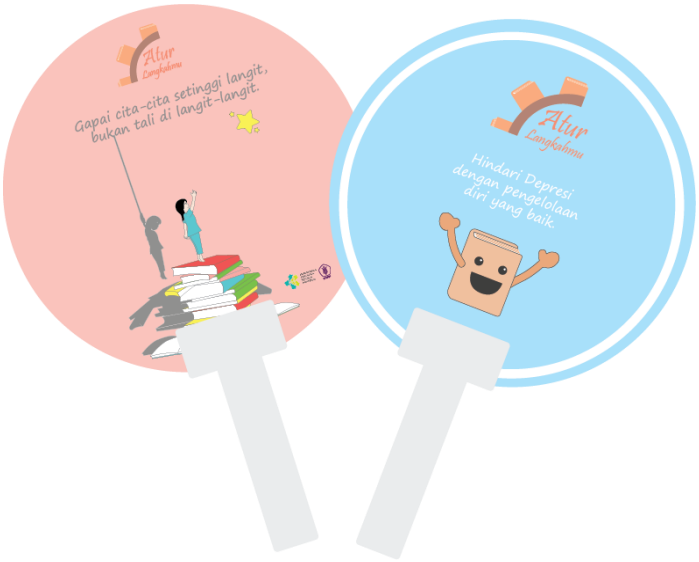
Sumber: Data Pribadi (2018)

g. Kipas

Teknik: Offset

Material: Kertas *Art Paper* (260 gr)

Ukuran: 13cm x 15cm



Gambar IV.18 Kipas

Sumber: Data Pribadi (2018)