BAB IV. TEKNIS PRODUKSI MEDIA

IV.1 Teknis Produksi

Teknis produksi merupakan tahapan selanjutnya dari proses strategi perencanaan, memuat materi dan gagasan yang telah dirancang sebelumnya untuk selanjutnya diproduksi sesuai dengan konsep.

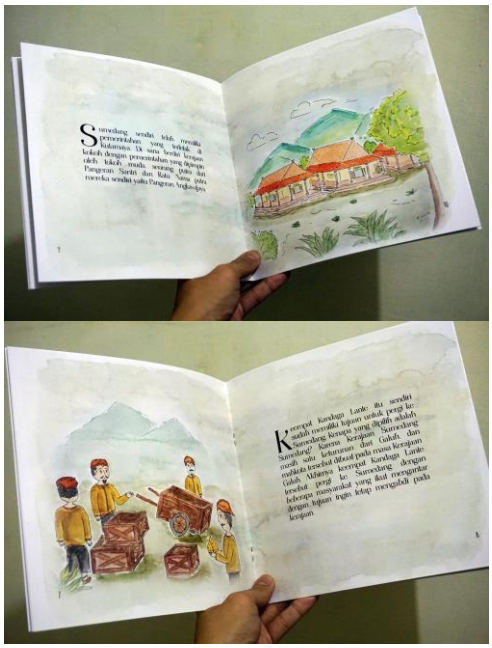
IV.1.1 Media Utama

- Buku Cerita

  Dalam buku cerita ditampilkan gambar ilustrasi beserta cerita sejarah Mahkota Binokasih secara terurut berdasarkan garis waktunya. Ilustrasi yang ditampilkan berfungsi untuk memberikan gambaran mengenai keadaan dan suatu kejadian daripada sejarah tersebut. Buku cerita berformat 1:1 dengan ukuran 210mm x 210mm. Bahan kertas yang digunakan adalah *art paper* 150gr untuk isi, 260gr untuk sampul laminasi *glossy*. Teknis cetak yang digunakan adalah teknik *digital printing*.



Gambar IV.1 Media utama buku cerita.
Sumber: data pribadi (6 Juni 2018)



Gambar IV.2 Isi media utama buku cerita.
Sumber: data pribadi (6 Juni 2018)

- *Board Game*

  Strategi-strategi pada media *board game* tersebut diharapkan dapat memberikan pengalaman dalam menyerap pengetahuan mengenai sejarah Mahkota Binokasih secara lebih menyenangkan dan menarik serta interaktif. *Board game* memiliki ukuran papan permainan 450mm x 480mm. Ukuran tiap kartu adalah 60mm x 90mm. Bahan yang digunakan untuk papan adalah *art carton* dilapisi oleh kertas *artpaper* 150gr, sedangkan untuk kartu adalah *art paper* 310gr. Teknis cetak yang digunakan adalah teknik *digital printing*.



Gambar IV.3 Media utama papan permainan dan kartu permainan.
Sumber: data pribadi (6 Juni 2018)



Gambar IV.4 Jenis-jenis kartu permainan.
Sumber: data pribadi (6 Juni 2018)

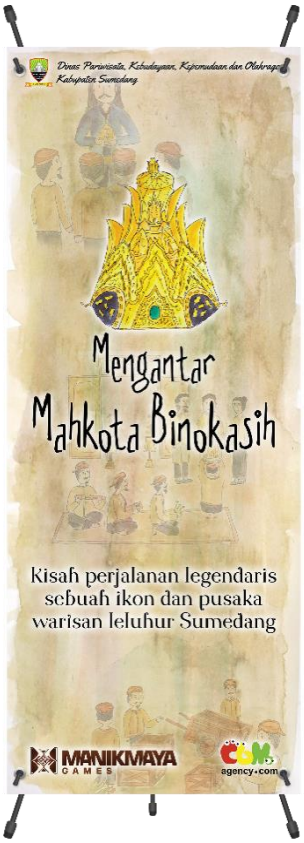


Gambar IV.5 Kemasan *board game*.
Sumber: data pribadi (6 Juni 2018)

IV.1.2 Media Pendukung

- *X-banner*

  X-banner digunakan pada acara peluncuran dan *event* atau *booth* pada beberapa tempat seperti di sekolah, universitas, mall dan pusat perbelanjaan, serta pada acara-acara tertentu seperti *car free day/night*. *X-banner* dicetak dengan ukuran 60 cm x 160 cm menggunakan bahan sablon. Teknis cetak menggunakan teknik cetak *offset*.

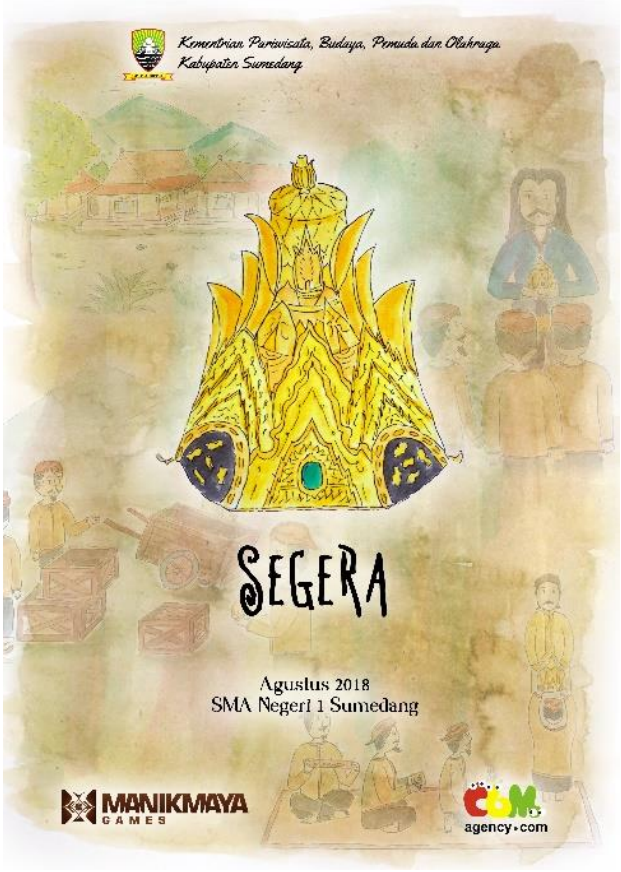


Gambar IV.6 Rancangan *X-Banner*.
Sumber: data pribadi (6 Juni 2018)

- Poster

  Poster adalah media promosi untuk menginformasikan peluncuran buku dan *board game*. Poster memiliki konten untuk memperkenalkan produk kepada khalayak sasaran, dan menginformasikan *tagline*, akun media sosial, produk dan tempat untuk mendapatkannya. Poster akan ditempatkan di sekolah dan perguruan tinggi di Kota Sumedang. Poster akan dicetak dengan ukuran A3 (297 mm x 420 mm) dengan

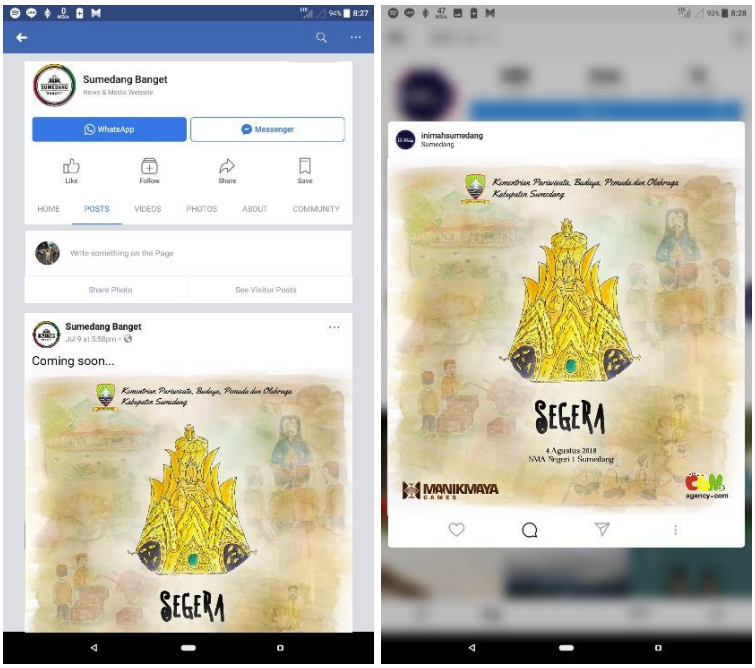
menggunakan kertas *art paper* 160gr. Teknis cetak menggunakan teknik *digital printing*.



Gambar IV.7 Rancangan poster.
Sumber: data pribadi (6 Juni 2018)

- Poster Digital Media Sosial

  Media sosial merupakan media yang sedang digemari oleh khalayak sasaran sehingga cocok untuk menjadi media promosi perancangan ini. Instagram dan Facebook adalah media sosial utama untuk menyebarkan poster *digital*, promosi dan informasi mengenai produk yang akan dirancang. Akun yang akan mempromosikan poster yaitu akun rekan media, seperti akun resmi Museum Prabu Geusan Ulun, @sumedang_banget dan @inimahsumedang. Ukuran resolusi gambar adalah 1080 x 1080 *pixel* dengan kerapatan 72*ppi*.



Gambar IV.8 Rancangan poster media sosial *Facebook* dan *Instagram*.
Sumber: data pribadi (6 Juni 2018)

- Gelas mug

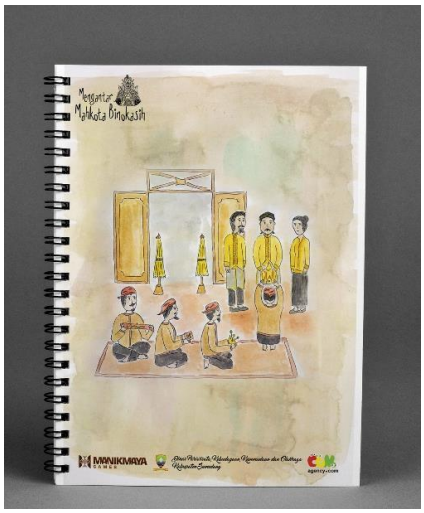
  Media pendukung mug dipilih untuk promosi secara *remind* terhadap khalayak pada saat menggunakan media ini. Ukuran desain mug adalah 90mm x 80mm. Ukuran mug memiliki tinggi 10 cm dengan diameter 8 cm. Teknis penerapan grafis menggunakan teknik sablon.



Gambar IV.9 Rancangan gelas mug.
Sumber: data pribadi (6 Juni 2018)

- *Notebook*

  Khalayak merupakan pelajar sehingga media ini cocok untuk dijadikan media pendukung. Ukuran *notebook* adalah A5 (148mm x 210mm) dengan *cover* berbahan *art paper* 260gr laminasi *doff*. Teknis cetak sampul menggunakan teknik *digital printing*. Bahan kertas isi adalah *sketchbook* lalu dijilid dengan menggunakan *bind ring*.



Gambar IV.10 Rancangan *notebook*.
Sumber: data pribadi (6 Juni 2018)

- Pembatas Buku

  Pembatas buku merupakan pelengkap dari media utama buku cerita. Ukuran pembatas buku yaitu 50mm x 150mm berbahan kertas *art paper* 310gr dengan pita. Teknis cetak menggunakan teknik *digital print*.

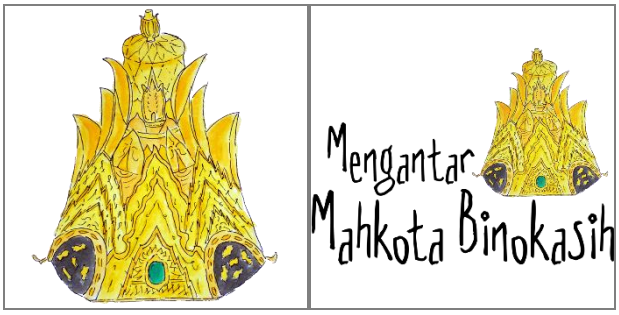


Gambar IV.11 Rancangan pembatas buku.
Sumber: data pribadi (6 Juni 2018)

- *Sticker*

  Sticker merupakan media yang bersifat dapat dikoleksi, sehingga cocok untuk dijadikan media untuk *remind*. *Sticker* dicetak dengan menggunakan

bahan kertas *sticker* kromo dengan ukuran 70mm x 70mm. Teknis cetak menggunakan teknik *digital printing*.



Gambar IV.12 Rancangan *sticker*.
Sumber: data pribadi (6 Juni 2018)

- Gantungan kunci

  Gantungan kunci termasuk media yang dapat dikoleksi, sering digunakan dan terlihat oleh khalayak. Gantungan kunci diproduksi menggunakan bahan plastik dengan ukuran 44 mm x 44 mm. Teknik cetak grafis menggunakan teknik *digital printing.*



Gambar IV.13 Rancangan gantungan kunci.
Sumber: data pribadi (6 Juni 2018)

- Pin

  Pin merupakan media yang sering digunakan sebagai aksesoris oleh khalayak, sehingga dapat membantu mempromosikan rancangan. Pin diproduksi menggunakan bahan plastik dengan ukuran 44 mm x 44 mm. Teknik cetak grafis menggunakan teknik *digital printing.*



Gambar IV.14 Rancangan pin.
Sumber: data pribadi (6 Juni 2018)

- *Tote bag*

  Tote bag digunakan sebagai *packaging* dari buku cerita dan *board game* itu sendiri. Selain itu kegunaannya berjangka panjang sehingga dapat digunakan oleh khalayak dari waktu ke waktu, dan dapat berfungsi secara tidak langsung untuk promosi. Ukuran grafis adalah A4, diterapkan di bagian tengah bawah. Bahan yang digunakan untuk *totebag* adalah kain kanvas dengan teknis penempelan grafis menggunakan *print DTG*.



Gambar IV.15 Rancangan *totebag*
Sumber: data pribadi (6 Juni 2018)

- Kaos

  Kaos digunakan pada saat peluncuran oleh staf, juga sebagai *doorprize* atau suvenir bagi khalayak pada saat *event*. Ukuran desain bagian belakang adalah A4 ditempatkan di tengah, dan bagian depan berukuran A6 ditempatkan di dada bagian kiri. Bahan yang digunakan adalah katun dengan teknis penerapan grafis menggunakan *print DTG*.



Gambar IV.16 Rancangan kaos.
Sumber: data pribadi (6 Juni 2018)