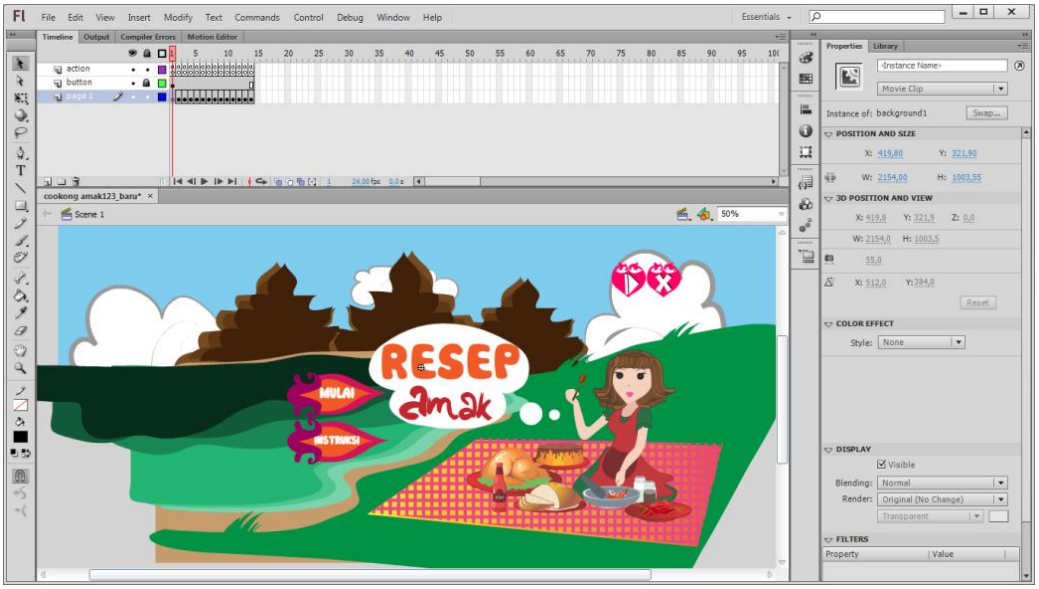
BAB IV

MEDIA DAN TEKNIS PRODUKSI MEDIA

IV.1 Proses Perancangan Game Flash

Dalam prosesnya, untuk permulaan dibuat sebuah *storyline* untuk membuat game terlihat hidup dan menarik serta tertata dengan rapi. *Storyline* tersebut selanjutnya memasuki tahap pembuatan *storyboard*, yang berupa sketsa awal dengan pemilihan karakter yang sesuai dengan gaya visual yang sudah terpilih. Kemudian pembuatan berbagai macam gambar, bentuk dan beberapa musik dan rekaman suara yang akan digunakan dalam game flash untuk menunjang game. Gambar atau object yang dibuat menggunakan sofware *Adobe Illustrator CS6* untuk pengerjaan yang lebih banyak ilustrasi. Kemudian untuk musik dan rekaman suara dapat dilakukan dengan sofware *Audacity 1.3 Beta (Unicode)* dan melalui proses editing pada *software Adobe Audition CS6*. Dan kemudian memulai pekerjaan dengan memasukan semua objek pada media flash dengan menggunakan *sofware Adobe Flash Professional CS.*



Gambar IV.1 Proses perancangan visual

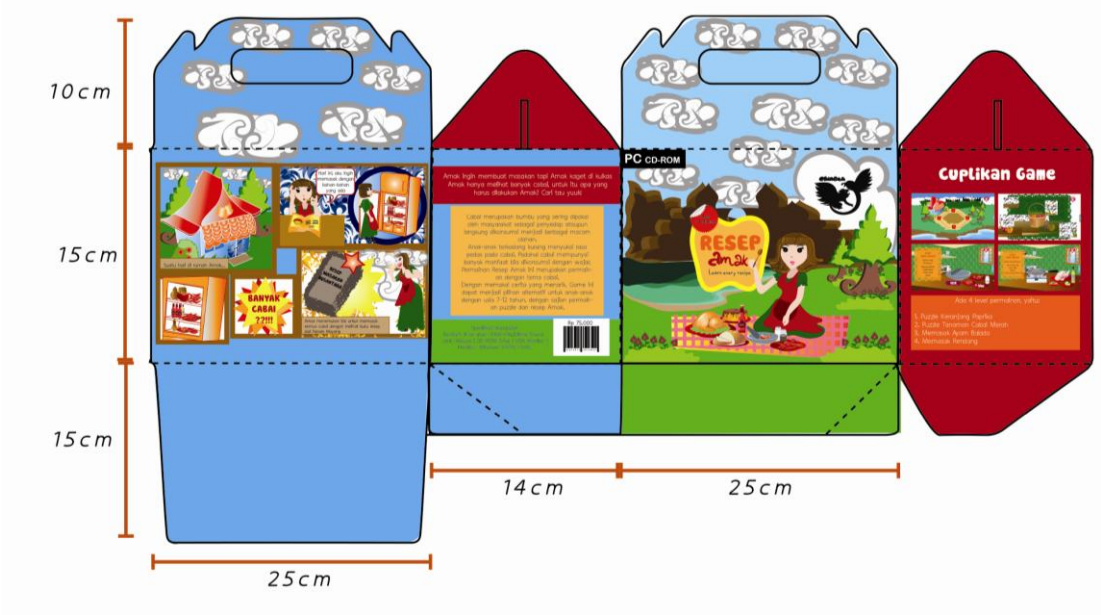
Pengerjaan flash menggunakan ukuran pixel yang disesuaikan dengan layar komputer flat yaitu 1024 x 768 px. Di dalam *sofware Adobe Flash Professional CS* memakai ActionScript 2.0. Penggunaan *script* yang sulit membuat game tersebut memerlukan waktu yang lebih lama daripada pembuatan media lainnya.

IV.2 Media Pendukung

Media pendukung adalah media penunjang yang membuat game terlihat lebih menarik dan eksklusif.

IV.2.1 Kemasan

Teknis produksi bentuk kemasan ini dibuat dengan kertas Art paper ukuran A1.



Gambar IV.2.1 Media Pendukung Packaging

Ukuran kertas: A1 (60x84cm)

Jenis Kertas: Art Paper (24g)

IV.2.2 Poster

Poster akan di cetak dengan ukuran A3 dengan memakai bahan dari kertas Artpaper 210 gr.



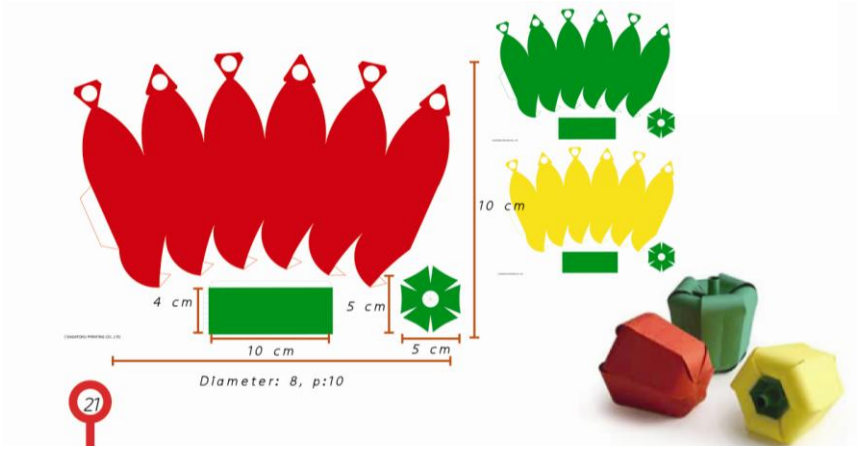
Gambar IV.2.2 Media Pendukung Poster

Ukuran kertas: A3 (29,7x42cm)

Jenis Kertas: Art Paper (21g)

IV.2.3 Paper Craft

Papercraft adalah seni melipat dengan menggunakan kertas dengan bentuk 3D. Memakai kertas inkjet dengan ukuran A3. Papercraft ini mempunyai bentuk menyerupai paprika 3D dan berukuran berdiameter 8cm dan tinggi kurang lebih 10cm.



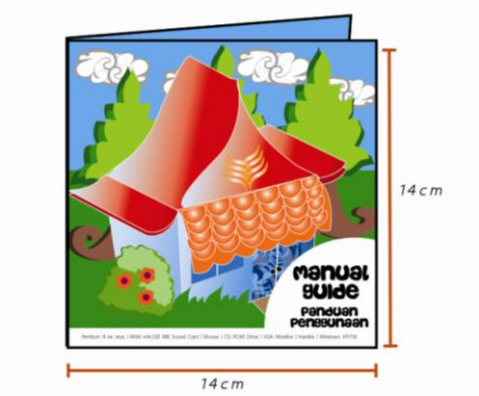
Gambar IV.2.3 Media Pendukung Paper Craft

Ukuran kertas: A4 (29,7x21cm)

Jenis Kertas: Inkjet

IV.2.4 Manual Guide

Manual guide atau panduan penggunaan berfungsi untuk memberi informasi dan panduan mengenai tata cara penggunaan game yang akan sangat penting dan bermanfaat, agar tidak ada kesalahan dalam pemakaian.



Gambar IV.2.4 Media Pendukung Manual Guide

Ukuran kertas: 14x14cm

Jenis Kertas: Art Paper (21g)

IV.2.5 Sticker

Sticker dapat menjadi bonus yang dapat dikenang. Dapat ditempel dimana-mana seperti di meja pelajaran, kotak pensil dan di kendaraan.



Gambar IV.2.5 Media Pendukung Sticker

Ukuran kertas: A4 (29,7x21cm)

Jenis Kertas: Omni

IV.2.6 Media Promosi

Media promosi adalah media untuk memperkenalkan media pada konsumen. Untuk itu pada penggunaan media promosi terdapat elemen visual yang sangat penting untuk ditampilkan antara lain:

Elemen Visual	Deskripsi

	Judul dari game yang telah dibuat
	"Hai teman-teman ini rumah Amak, main yuk ke rumah Amak? Anak akan memasak resep Amak. Seru Loh!" Ajakan untuk bermain dalam permainan. Sebagai body text
	PC CD-ROM untuk menandakan bahwa ini adalah game untuk dipergunakan di komputer.
	Ini adalah Logo Chimera yang menjadi produsen
	Contact dari perusahaan dan pembuat
	Informasi bonus yang diterima pembeli, yaitu papercraft paprika dan sticker Amak
	Ilustrasi yang di dapat dari karakter dalam media

Tabel IV.2.6.1 Media Promosi Poster

Teknis produksi dari poster ini adalah di cetak dengan menggunakan kertas Artpaper dengan ukuran A3 (29,7x42cm). Penggunaan kertas ini agar lebih mudah ditempel dan tidak gampang pudar warnanya.



Gambar IV.2.6.1 Media Promosi Poster

IV.2.6.1 Media Promosi T-shirt

Penggunaan media promosi T-shirt ukuran L,M,S menggunakan bahan katun dan memakai teknik printing tekstil untuk gambarnya.



Gambar IV.2.6.2 Media Promosi T-shirt

Ukuran: L,M,S

Jenis T-shirt: Katun

IV.2.6.2 Media Promosi Pin

Penggunaan media promosi pin.



Gambar IV.2.6.3 Media Promosi pin

Ukuran 5,8cm

Jenis Pin: Doff