BAB IV

TEKNIS PRODUKSI MEDIA

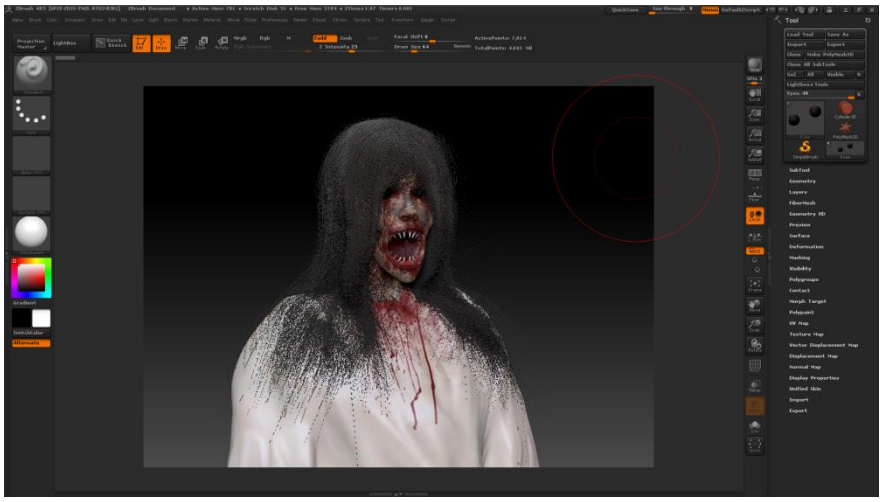
4.1 Mobile Game

4.1.1 Media

Pada media utama mobile *game* ini, permainan akan diaplikasikan kedalam sebuah ponsel yang memiliki sitem operasi android.

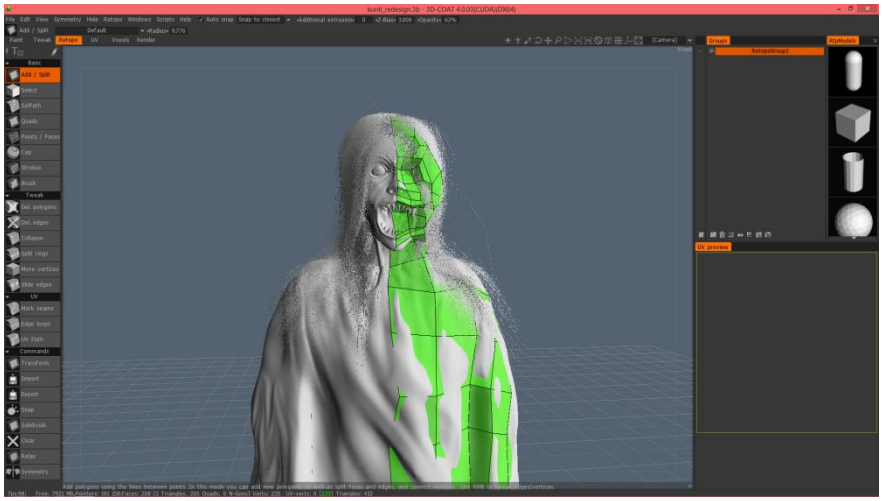
4.1.2 Teknis Produksi Media

Teknis pengerjaan media utama *mobile game* ini dimulai dari pembuatan asset karakter dalam format 3D *high poly*. Dengan menggunakan perangkat keras tambahan yaitu *pen tablet* dan dibuat dengan perangkat lunak Zbrush yang diawali dengan pembentukan bentuk awal karakter (*basemesh*), menambahkan detail dan terakhir memberikan tekstur.



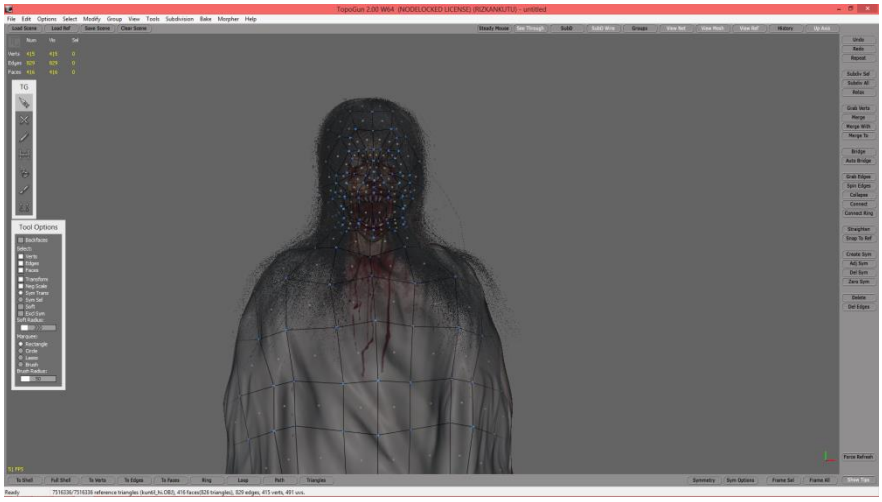
Gambar IV.32 3D *high poly*

Setelah aset karakter dalam jumah poligon yang tinggi selesai, proses selanjutnya adalah melakukan *retopologi* dan *UV mapping* agar aset memiliki jumlah poligon yang jauh lebih rendah sehingga tidak memakan daya ponsel yang besar pada saat *game* dimainkan. Proses *retopologi* dan *UV mapping* dilakukan dengan perangkat lunak 3DCoat.



Gambar IV.33 *retopologi*

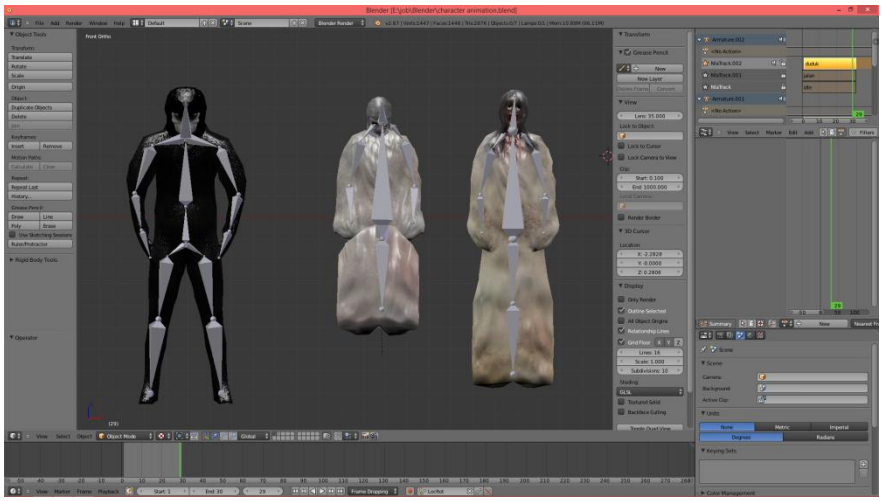
Setelah mendapatkan aset karakter dalam format *low poly* selanjutnya dilakukan proses pemetaan teksture yang dimiliki oleh aset dalam format *high poly* kepada aset dalam format *low poly*. Proses tersebut dilakukan dengan perangkat lunak Topogun, dengan fitur *bake generated* yang dimiliki perangkat lunak tersebut.



Gambar IV.34 *bake generated*

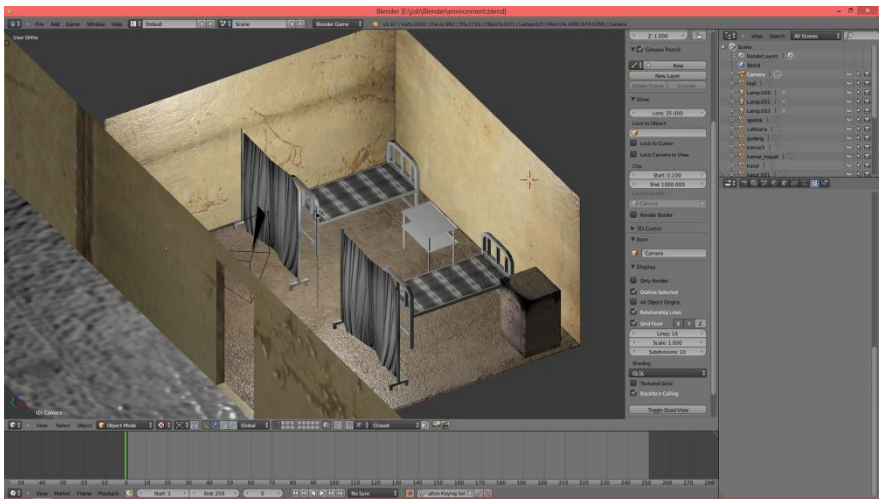
Proses selanjutnya adalah pembuatan animasi gerakan untuk setiap karaker yang telah dibuat dengan menggunakan perangkat lunak Blender. Dengan memasukkan tulang animasi kepada setiap

karakter dan melakukan animasi untuk setiap gerakan yang akan digunakan dalam *game*.



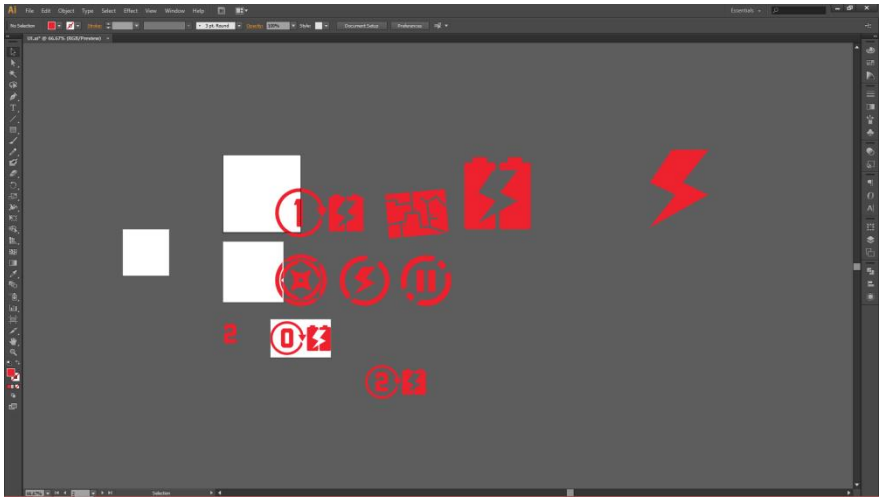
Gambar IV.35 animasi karakter

Setelah pembuatan aset karakter selesai, maka dilanjutkan kepada pembuatan seting lokasi dan properti yang dilakukan dengan perangkat lunak Blender. Semua aset yang akan digunakan dalam *game* dibuat dalam poligon serendah mungkin lalu dilakukan *UV mapping* dengan perangkat lunak yang sama. Setelah itu dibuat teksture untuk setiap aset yang telah dibuat dengan menggunakan perangkat lunak Adobe Photoshop.



Gambar IV.36 seting lokasi dan properti

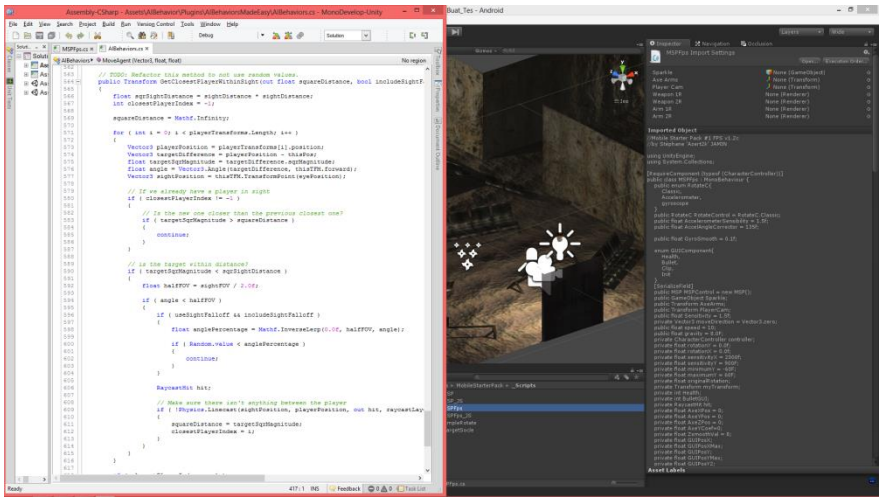
Setelah semua aset dalam format 3D selesai, selanjutnya adalah pembuatan aset *game* dalam format 2D mencakup *user interface* dan ikon. Untuk pembuatan user interface dilakukan dengan menggunakan perangkat lunak Adobe Illustrator dengan menggunakan *tool shape* dan *pen tool*. Dan untuk ikon *game* dibuat dengan melakukan *rendering* gambar terlebih dahulu dengan perangkat lunak Zbrush, lalu dilakukan *finishing* dengan perangkat lunak Adobe Photoshop.



Gambar IV.37 *user interface*

Proses selanjutnya setelah semua *game* aset selesai adalah mengimplementasikan semua aset kedalam *game engine*. *Game engine* yang digunakan adalah Unity3D dengan penggunaan bahasa pemrograman gabungan antara *javascript*, *C#*, dan *boo*.Proses pembuatan *game* dalam *game engine* ini banyak dibantu oleh *plugin-plugin* yang memang mendukung perangkat lunak Unity3D sehingga memudahkan dalam proses pembuatan *game*. Dalam proses pengembangan *game* dibutuhkan perangkat ponsel dengan sistem operasi Android yang telah terhubung dengan *personal computer* yang digunakan untuk mengembangkan *game* dengan menginstal *SDK* Android kedalam komputer, karena tanpa itu proses pengembangan untuk sistem operasi tersebut tidak dapat

dilakukan. Setelah *game* selesai secara utuh lalu dilakukan proses *build apk* agar dapat dimainkan di perangkat ponsel *Android*.



Gambar IV.38 *game engine*

4.2 Media Pendukung

4.2.1 Video Trailer

4.2.1.1 Media

Untuk media pendukung *game* ini, digunakan video trailer yang dipunggah ke sosial media dan digunakan juga untuk *preview* sebelum konsumen mengunduh *game* di pasar aplikasi. Dalam video lebih ditunjukkan *gameplay* dari *game* itu sendiri secara singkat sehingga membuat rasa penasaran dan memainkannya.

4.2.1.2 Teknis Produksi

Untuk video dibuat dalam resolusi 1080x720 agar tampilan video memiliki definisi yang tinggi dan juga sehingga pengguna dapat menurunkan resolusi hingga 360x480 sesuai keinginannya. Pengambilan video dilakukan dengan menggunakan software snagit, lalu dilakukan editing dengan perangkat lunak Adobe Premiere dan juga penambahan efek suara.



Gambar IV.39 video trailer

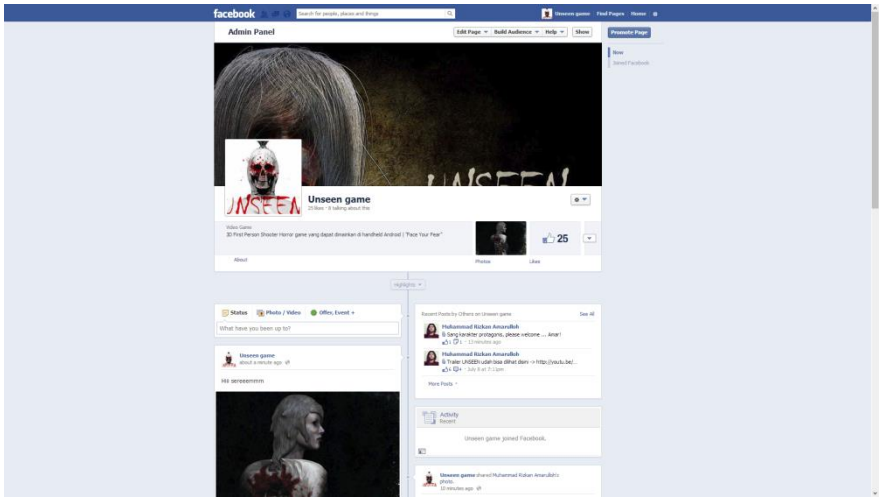
4.2.2 *Fan Page* dan Akun Sosial

4.2.2.1 Media

Karena *mobile game* yang bersifat *downloadable content*, maka pemasaran utama yang dilakukan adalah melalui media *online*, sehingga dibutuhkan *fan page* dan akun sosial resmi dari *game* agar pengguna dapat mengetahui eksistensi *game* tersebut.

4.2.2.2 Teknis Produksi

Untuk dapat membuat *fan page* dan akun sosial dibutuhkan *email*, setelah *email* dibuat lalu dilanjutkan pembuatan *fan page* di facebook dengan memasukkan gambar-gambar yang berhubungan dengan *game* lalu membuat akun sosial seperti twitter dan youtube *channel* agar konsumen dapat melihat video trailer dari *game* ini.



Gambar IV.40 *fan page*

4.2.3 X Banner

4.2.3.1 Media

Media pendukung dalam bentuk fisik adalah *X banner*, yang akan digunakan jika ada event tertentu terkait publikasi *game* sehingga dapat dilihat oleh pengunjung event.

4.2.3.2 Teknis Produksi

Ukuran dari standing banner ini adalah 60cm x 160cm dengan material *PVC Super Hires*, dan menggunakan teknik cetak digital printing.



Gambar IV.41 *X banner*