BAB IV

TEKNIS PRODUKSI MEDIA

IV.1 Proses Perancangan Media

Dalam perancangan ini media utama yaitu *game*. pembuatan *game* ini terdapat beberapa tahap yaitu tahap manual seperti sketsa kemudian dilanjutkan pada tahap digital.

IV.1.1 Sketsa Awal

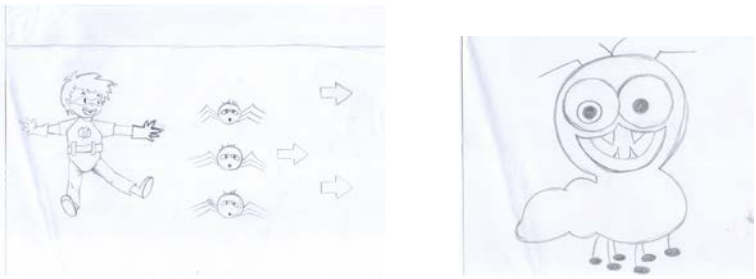
Sketsa awal adalah perancangan menggunakan sketsa pensil yang dibuat dengan *layout* yang sederhana dengan tingkat keterbacaan yang mudah.

1. *Layout*



Gambar IV.1 Skersa *layout*

2. Karater



Gambar IV.2 Skersa karakter

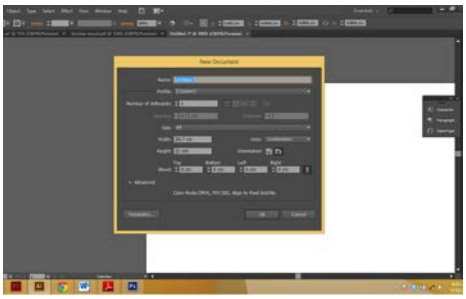
IV.1.2 Tahap Perancangan

Perancangan dilakukan secara digital dan menggunakan dua *software* yaitu Adobe Illustrator CS 6 dan Adobe Flash CS 6.

1. Proses digitalisasi

   Proses *digital* menggunakan adobe illustrator CS 6 dengan teknik *tracing* kemudian *digital coloring.*

   - Langkah pertama buka *software* adobe illustrator, buat dokumen baru dan sesuaikan dengan ukuran *game*, kemudian maskan sketsa yang telah dibuat



Gambar IV.3 periapan tracing

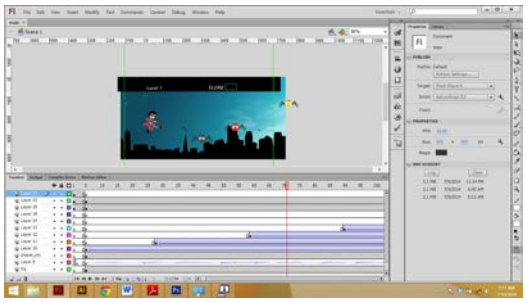
   - Kemudian langkah seelanjutnya adalah *tracing* sketsa menggunakan *pen tool, pencil tool.*
   - Setelah semua outline selesai dilanutkan dalam tahap coloring. Dala pecancangan ini warna yang di pilih yaitu warna yang menggunakan warna-warna yang hangat, maksud dari penggunaan warna ini adalah untuk mendapatkan efek psikologis bagi target audien yaitu anak-anak. Disini terbagi menjadi dua peruntukan pengunaan yaitu kode warna RGB untuk kebutuhan digital atau tampilan pada layar monitor sedangakan CMYK untuk kebutuhan cetak.
   - Setelah pembuatan *layout* selesai dan sketsa sudah menjadi *vector*, proses *trecing* disini pun sekaligus membuat gambar per *slide* untuk selanjutnya akan digerakan menjadi sebuah animasi.



Gambar IV.4 Proses tracing

2. Proses Animasi

   - Setelah pembuatan adegan yang telah siap dengan bagian geraknya dilanjutkan pada proses animasi, yaitu proses dimana penggabungan gambar yang telah di digitalkan untuk kemudian digerakan, proses pembuatan gerakan atau penganimasian gambar dibuat pada program adobe flash.



Gambar IV.6 Proses Animasi

3. Proses *Finishing*

   Proses dimana media utama telah selesai dibangun secara keseluruhan dan siap untuk dipasarkan, yang prosesnya diantaranya telah di *burn* pada media CD, dan telah dibuatkan kemasannya, berikut adala hasil dari pembuatan media utama yaitu *game* taklukan phobiamu.



Gambar IV.7 *Finishing*

IV.2 Media Pendukung

Media pendukung berguna untuk menarik minat target audien untuk mengenal dan mengetahui serta membujuk selain itu media pendukung juga berperan sebagai media yang mempromosikan media utama.

IV.2.1 Stiker

Media stiker merupakan media pendukung untuk menambah minat audiens agar lebih tertarik memilikinya, dikarenakan media stiker ini dibagikan secara gratis pada audiens yang membeli dengan kata lain media stiker ini bersifat bonus.



Gambar IV.8 Stiker

IV.2.3 X-banner

Media pendukung ini sangat dibutuhkan sebagai media informasi kepada target audiens tentang keberadaan media utama, media ini diletakan pada area komersil dimana tempat yang menjual.



Gambar IV.9 X-banner

IV.2.3 Pin

Pin adalah media pendukung yang diberikan gratis pada pembeli, bertujuan untuk memberikan identitas kepemilikan game terapi, Sekaligus dapat dijadikan sebagai media promosi bagi media utama dengan catatan selama media masih tersedia



Gambar IV.10 Pin

IV.2.4 Tempat Minum

Tempat minum ini menjadi salah satu alat promosi untuk menjadi daya tarik audien agar mau membeli *game* terapi.



Gambar IV.11 Tempat minum

IV.2.5 CD

CD ini berguna untuk penyimpanan *game* dan multimedia interaktif agar mudah untuk dipasarkan.



Gambar IV.12 CD

IV.2.6 Box

Box ini digunakan sebagai alat untuk mengemas semua media baik media utama maupun media pendukung.



Gambar IV.13 Box

IV.2.7 Brosur/Manual book

Ini menjadi alat untuk mempromosikan kesetiap orang dan menjadi bonus disetiap kemasan



Gambar IV.14 Brosur/Manual book