BAB IV. MEDIA DAN TEKNIS PRODUKSI

IV.1 Media Utama

Dalam upaya untuk mencapaian tujuan perancangan informasi ini harus diperhatikan dari berbagai pandangan/aspek, dari pemilihan media yang akan digunakan dan konsep desain/visual dari objek serta teknis produksi. Perancangan informasi ini menggunakan *video game* berbasis *mobile* yang menjadi media utamanya.

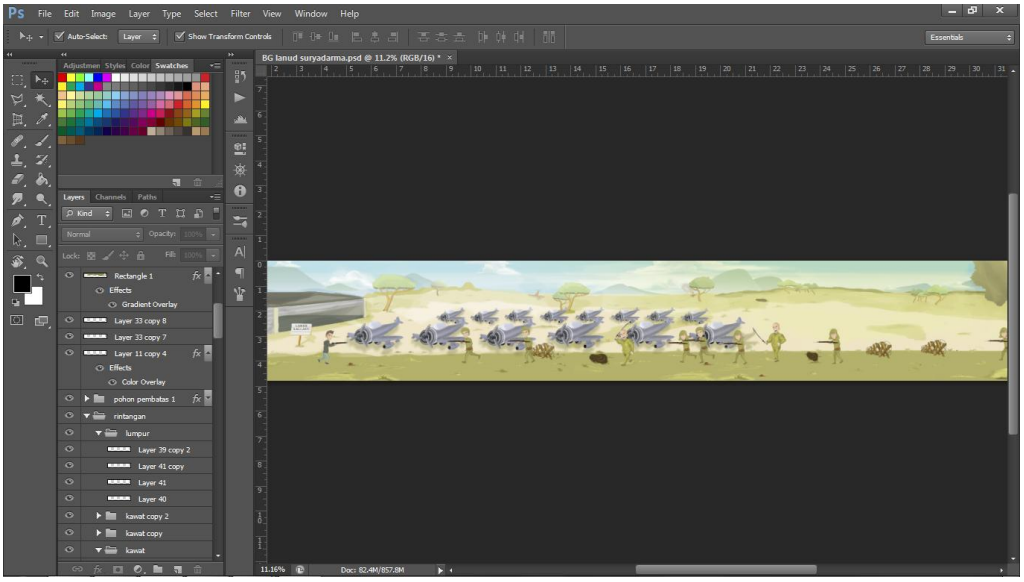
IV.1.1 Teknis Produksi Media Utama

Dalam pembuatan media utama perancangan *game mobile* sejarah Kota Subang ini harus melalui dengan beberapa tahapan dalam pengerjaannya, dari tahapan pertama dengan melalui membuat sketsa, *study* karakter visual, membuat sketsa *digital* dan proses pewarnaan.

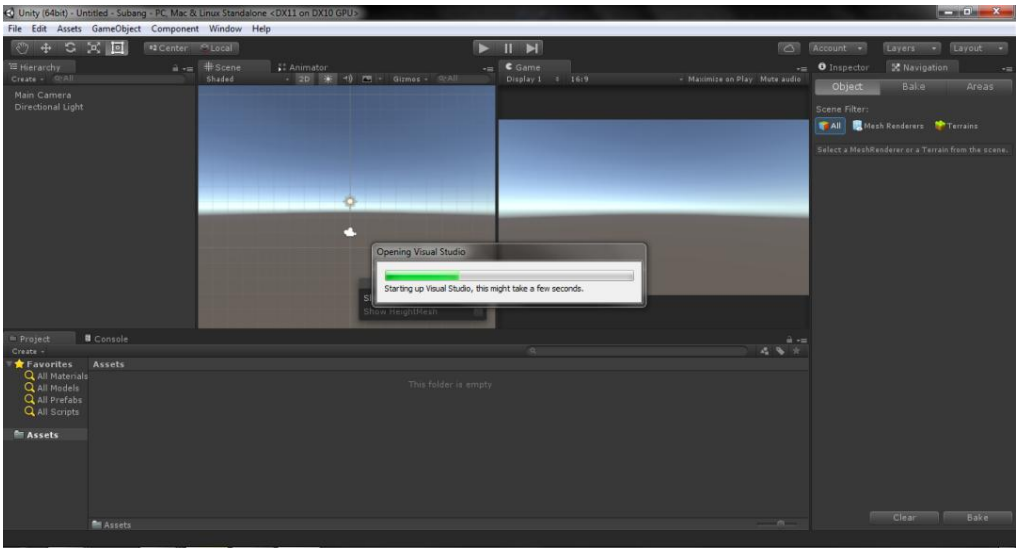


Gambar IV.1 Sketsa karakter dan *study visual*
Sumber: Dokumentasi Pribadi (2016)

Setelah melalui proses sketsa pada kertas lalu proses selanjutnya membuat sketsa *digital* dan pewarnaan dengan menggunakan *software adobe photoshop* CS6



Gambar IV.2 Perancangan visual digital
Sumber: Dokumentasi Pribadi (2016)

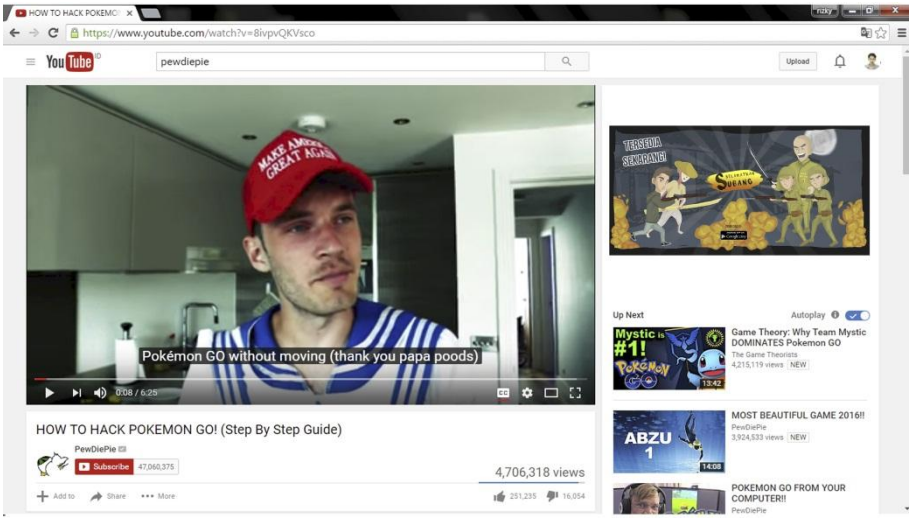


Gambar IV.3 Perancangan *game* dengan *software Unity*
Sumber: Dokumentasi Pribadi (2016)

IV.1.2 Teknis Produksi Media Pendukung

A. E-banner

Elektronik banner adalah media yang digunakan untuk mengiformasikan game Selamatkan Subang ini, karena dengan menggunakan iklan didalam sebuah website akan dapat menguntungkan sebagai media informasi yang berdekatan dengan khalayak sasaran.



Gambar IV.4 *Web Banner*
Sumber: Dokumentasi Pribadi (2016)

Media : *Website*
Ukuran : 720 x 300 pixel
Material : *Digital slide show* (gambar pada media *digital*)
Teknis produksi : *Digital painting photoshop*

B. Sticker

Sticker merupakan benda yang mudah dijumpai dimana-mana dan banyak para remaja yang menggunakan *sticker* sebagai hiasan di barang yang mereka pakai, dengan sticker ini diharapkan khalayak sasaran dapat mengetahui bahwa ada yang namanya *game* Selamatkan Subang sebagai game yang memiliki edukasi.



Gambar IV.5 *Sticker*
Sumber: Dokumentasi Pribadi (2016)

Ukuran	: 7 x 7 cm
Bentuk	: Disesuaikan
Material	: *Sticker vinyl*
Lokasi	: Diberikan kepada target audiens
Teknis produksi	: offset sparasi

C. Pin

Pin adalah benda yang cukup sering digunakan oleh para remaja, media ini bisa dijadikan sebuah hadiah dari media.



Gambar IV.6 Pin
Sumber: Dokumentasi Pribadi (2016)

Ukuran : Pin diamater 58mm x 58mm.

Bentuk : Bulat

Material : *Talent* pin

Teknis produksi : *Print transfer paper*

D. Poster

Poster merupakan media lini atas yang merupakan media luar ruang. Kegunaan poster yaitu dapat ditempatkan di tempat umum, dengan begitu maka informasi dapat di terima dan tersampaikan dengan cepat dan tepat kepada khalayak sasaran.



Gambar IV.7 Poster
Sumber: Dokumentasi Pribadi (2016)

Ukuran : A3 (29.7 x 42 cm)

Material : Jasmine

Lokasi : Halte, warnet dan tempat yang berdekatan dengan target audiens.

Teknis produksi : Digital printing

E. Iklan Majalah

Iklan *cover* majalah merupakan media promosi bagi *game* Selamatkan Subang, karena dengan dibuatkannya iklan *cover* majalah ini dapat menjangkau khalayak sasaran yang berminat dengan sebuah *video game*.



Gambar IV.8 Iklan Majalah
Sumber: Dokumentasi Pribadi (2016)

Ukuran	: A4 (21 x 29.7 cm)
Material	: Art paper 260 gram
Lokasi	: Majalah *mobile game* (OMEGA)
Teknis produksi	: Digital printing

F. T-shirt

T-shirt digunakan dalam media promosi agar dapat membuat khalayak sasaran penasaran dengan *game* Selamatkan Subang secara tidak langsung.



Gambar IV.9 *T-shirt*
Sumber: Dokumentasi Pribadi (2016)

Ukuran	: A4 (21 x 29.7 cm)
Material	: *Cotton combed* 30s
Teknis produksi	: Print DTG