BAB IV

MEDIA DAN TEKNIS PRODUKSI

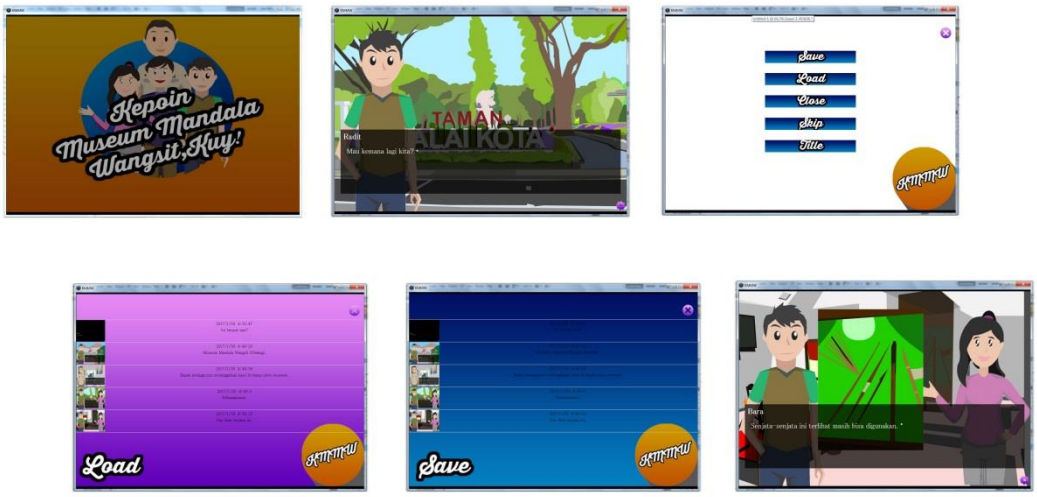
IV.1. Visual Novel

Visual novel merupakan media utama karena dipilih sesuai dengan khalayak sasaran yaitu remaja dan dewasa awal. Media sendiri akan berjenis visual novel yang memuat cerita tentang sejarah yang ada di koleksi Museum Mandala Wangsit Siliwangi. Media ini masih bersifat sangat minim peminat karena termasuk media yang masih asing dikalangan masyarakat.

Media ini akan bisa dimainkan di komputer dengan format aplikasi .exe untuk tujuan fleksibilitas khalayak sasaran sehingga mudah di akses dan juga tidak membutuhkan spesifikasi yang terlalu tinggi karena hanya memiliki resolusi 800x600 pixel sehingga komputer dengan spesifikasi rendah pun bisa memainkan permainan ini dengan mudah.

Permainan visual novel ini juga akan menggunakan *engine* Tyranobuilder dengan sistem *linear story* sehingga pemain dapat menyaksikan akhir dari cerita sesuai dengan narasi yang tersedia. Saat cerita dari permainan sudah mencapai puncak atau *climax* dari cerita itu. Tyranobuilder sendiri adalah aplikasi yang digunakan untuk membuat visual novel.

Visual untuk media sendiri digunakan gaya visual flat design untuk karakter dan juga *background.* Visual dibuat menggunakan aplikasi Adobe Illustrator dengan ukuran resolusi untuk karakter adalah 300x600 berformat PNG dan untuk *background berukuran* 800x600 dan menggunakan format JPG.



Gambar IV.1 : *Screenshoot* karya
Sumber : Dokumentasi pribadi (Dibuat pada tanggal 3 Januari 2017)

IV.2. Media Pendukung

Media pendukung yang akan digunakan untuk mendukung media utama dalam Perancangan informasi sejarah Museum Mandala Wangsit Siliwangi melalui visual novel adalah sebagai berikut.

a. Poster

Poster berfungsi untuk memberikan informasi yang dapat diterima langsung oleh khalayak sasaran. Disebar di berbagai macam tempat setelah dirilisnya media di internet. Poster dicetak dengan ukuran A4 dan A3 menggunakan teknik *digital printing* dengan kertas artpaper tebal lalu disebar di berbagai tempat strategis.



Gambar IV.2 : Poster
Sumber : Dokumentasi pribadi (Dibuat pada tanggal 3 Januari 2017)

b. Sticker

Sticker mempermudah penyampaian informasi di tempat tempat yang banyak dikunjungi khalayak sasaran karena informasi tersebut bisa secara langsung diampaikan. *Sticker* dicetak dengan ukuran A6 menggunakan teknik *digital printing* dengan kertas *sticker* chromo dan akan disebar di sekitar disebarnya poster.



Gambar IV.3 : *Sticker*
Sumber : Dokumentasi pribadi (Dibuat pada tanggal 3 Januari 2017)

c. Web Banner

Web Banner berukuran 1500x400 pixel dan akan digunakan sebagai *ads* di berbagai *website* baik media sosial maupun *website* lainya karena dapat menyampaikan informasi mengenai media secara langsung di internet.



Gambar IV.4: *Web Banner*
Sumber : Dokumentasi pribadi (Dibuat pada tanggal 3 Januari 2017)

d. Random sticker

Random sticker akan berukuran 5x5 cm dan dicetak dengan teknik *digital printing* dan kertas *sticker vinyl*. Berbeda dengan *sticker*, *random sticker* akan diproduksi lebih banyak dan akan disebar di berbagai macam tempat.



Gambar IV.5 : *Random Sticker*
Sumber : Dokumentasi pribadi (Dibuat pada tanggal 3 Januari 2017)

e. *T-shirt*

Untuk pembuatan *t-shirt* digunakan teknik cetak sablon dengan ukuran *screen* 20cmx20cm menggunakan bahan cotton combat berukuran mulai dari M sampai dengan XL.



Gambar IV.6 : *T-shirt*
Sumber : Dokumentasi pribadi (Dibuat pada tanggal 3 Januari 2017)

f. X-banner

X-banner dibuat dengan menggunakan teknik *digital printing* dengan ukuran 160cm x 60cm. Penempatan media pendukung ini adalah di taman dan mall sebagai sarana informasi untuk media utama.



Gambar IV.7 : *X-Banner*
Sumber : Dokumentasi pribadi (Dibuat pada tanggal 3 Januari 2017)

g. *Flag chain*

Untuk pembuatan *flag chain* berukuran kecil yang dibuat dari bahan plastic Napfa. Proses produksi dengan sistem sablon *(screen Printing)* sehingga daya tahan warna sangat lama. Media ini akan disebar di taman, sekolah-sekolah dan mall.



Gambar IV.8 : *Chain Flag*
Sumber : Dokumentasi pribadi (Dibuat pada tanggal 3 Januari 2017)