

BAB IV MEDIA DAN TEKNIS PRODUKSI

IV.1 Media Utama

Berdasarkan masalah yang ditemukan dan khalayak sasaran yang dituju, Media yang akan dibuat adalah aplikasi *game* android berjudul GaDangers!, dirasa lebih tepat dibandingkan media lain seperti buku ataupun media lainnya, seperti kata Jatnika dalam CNN Student (2017) bahwa Indonesia masuk dalam kategori darurat membaca. Indonesia berada di peringkat 60 dari 61 negara.



Gambar IV.1 Media Utama *Game* GaDangers!

Sumber: Dokumen Pribadi (2018)

IV.1.1 Tahap Sketsa

Sketsa digunakan untuk mempermudah pembuatan karakter dan pergerakan karakter saat versi digital. Berikut versi sketsa dari beberapa karakter yang ada dalam *game* GaDangers!:



Gambar IV.2 Sketsa Karakter

Sumber: Dokumen Pribadi (2018)

Elemen dalam *game* yang melalui sketsa manual hanya berupa karakter-karakter yang berada dalam *game*.

IV.1.2 Tahap Digital

Dalam perancangan versi digital untuk *game* GaDangers! dibutuhkan beberapa *software* pengolah grafis. Berikut *software* pengolah grafis yang dibutuhkan untuk *game* GaDangers!:

a. *Adobe Illustrator CC 2017*

AI atau *adobe Illustrator* digunakan untuk pembuatan karakter dari versi manual atau sketsa ke versi digital. Selain itu, AI juga digunakan untuk pemberian warna pada setiap karakter



Gambar IV.3 Versi Digital

Sumber: Dokumen Pribadi (2018)



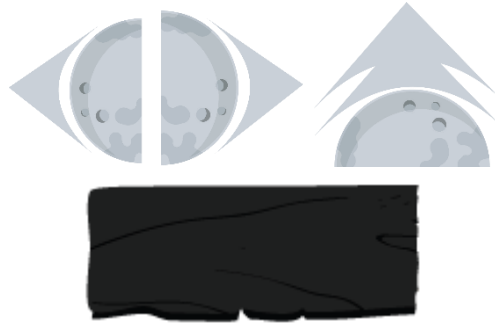
Gambar IV.4 Logo

Sumber: Dokumen Pribadi (2018)



Gambar IV.5 Karakter Versi Digital

Sumber: Dokumen Pribadi (2018)



Gambar IV.6 Tombol

Sumber: Dokumen Pribadi (2018)



Gambar IV.7 Musuh

Sumber: Dokumen Pribadi (2018)

b. *Clip Studio Paint*

Clip Studio Paint digunakan untuk pembuatan latar dalam *game*. Hal ini dikarenakan pembuatan dan proses pewarnaan lebih fleksibel dibandingkan menggunakan *adobe illustrator*. Dalam proses pembuatan latar ini juga tidak memakai sketsa manual dan dibuat langsung secara digital dengan bantuan referensi. Berikut latar *game* beserta referensi yang digunakan:



Gambar IV.8 Level Stage

Sumber: Dokumen Pribadi (2018)

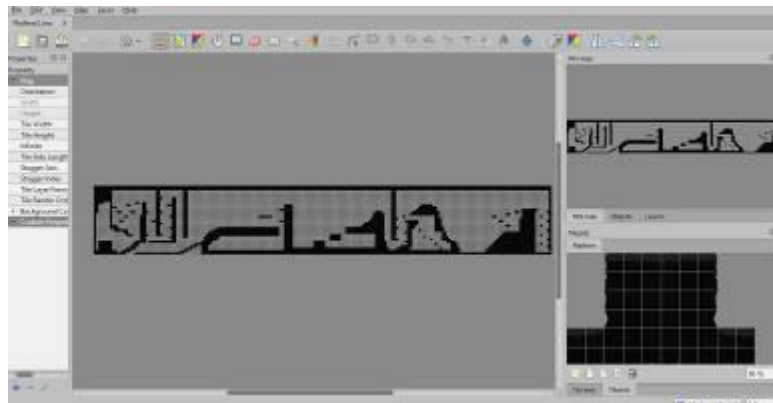


Gambar IV.9 Referensi Level Stage

Sumber: [https://t00.deviantart.net/MaNhIoBGIXp_gTB4r-hMfAdD_KA=/fit-in/700x350/filters:fixed_height\(100,100\):origin\(\)/pre00/9def/th/pre/i/2012/366/9/a/li-mbo_by_sorny-d5pwg21.jpg](https://t00.deviantart.net/MaNhIoBGIXp_gTB4r-hMfAdD_KA=/fit-in/700x350/filters:fixed_height(100,100):origin()/pre00/9def/th/pre/i/2012/366/9/a/li-mbo_by_sorny-d5pwg21.jpg)

c. *Tiled*

Berbeda dengan layout level yang dibuat langsung secara digital menggunakan *software* komputer *Tiled*. Menggunakan *software* ini hanya perlu menggerakkan cursor mouse dan membuat bentuk yang diinginkan hingga menjadi sebuah level, setelah itu lakukan simpan file.



Gambar IV.10 Layout Level Stage

Sumber: Dokumen Pribadi (2018)

d. *Unity*

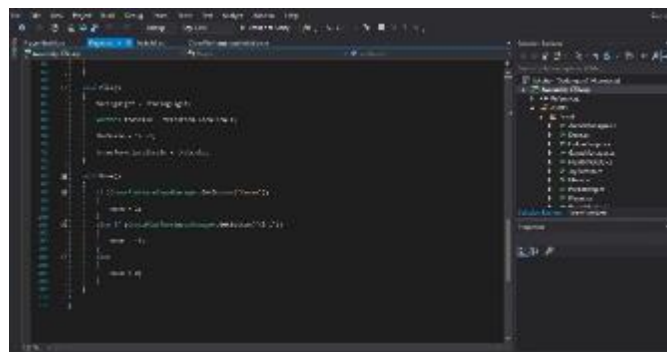
Software Unity diperlukan untuk pembuatan *game* itu sendiri. *Software* ini berguna untuk menyatukan setiap elemen-elemen yang sudah dibuat agar bisa bergerak menjadi sebuah *game*. Berikut setelah proses penyatuan dari beberapa elemen yang sudah dibuat dari karakter, level stage dan latar level:



Gambar IV.11 Software Unity
 Sumber: Dokumen Pribadi (2018)

e. *Microsoft Visual Studio*

Software ini digunakan untuk proses *coding* yang langsung terhubung ke *software unity*. Disini proses agar karakter bisa bergerak dan juga benda benda lain yang bergerak. Berikut tampilan dari *Microsoft Visual Studio* yang digunakan:



Gambar IV.12 Proses *Coding Game*
 Sumber: Dokumen Pribadi (2018)

Setelah semua tahap sudah selesai, tahap terakhir yang dilakukan adalah meng-eksport media ke format apk (*Android Package*) agar *game* ini bisa di mainkan. Dengan cara masuk ke file, klik *build setting* lalu pilih ikon android, secara otomatis pengaturan akan berubah menjadi android, lalu klik *build* dan tunggu hingga proses pembuatan selesai. Berikut tampilan dari proses eksport media ke format apk (*Android Package*):



Gambar IV.13 Proses Eksport *Game*

Sumber: Dokumen Pribadi (2018)

Setelah mengklik tombol *build*, langkah selanjutnya hanya perlu menunggu hingga proses konversi selesai. Setelah proses konversi selesai aplikasi *game* android GaDangers! Sudah bisa dijalankan.

IV.1.3 *Gameplay*

Gameplay game GaDangers! Memiliki 3 level yang di setiap levelnya, Wengi harus mencari Ngendi untuk menunjukkan jalan kepada Wengi. Di proses perjalanan ada beberapa tanda yang berinformasikan tentang hal yang tidak boleh dilakukan saat begadang dan hal yang dianjurkan jika harus melakukan begadang.



Gambar IV.14 dan Gambar IV.15 Tanda Dalam *Game*

Sumber: Dokumen Pribadi (2018)

Tampilan antar muka *game* GaDangers! memakai bahasa Indonesia. Pada awal masuk terdapat menu bermain, lanjutkan. Setelah itu masuk ke *scene* cerita awal mulai kejadian Wengi terkena kutukan. Dan selanjutnya masuk kedalam permainan. Di dalam permainan ada simbol darah dari karakter yang bisa berkurang dan membuatnya mati saat kehabisan darah. Selanjutnya ada simbol kunci, kunci ini selalu dibawa oleh Ngendi dan alat untuk pindah ke level selanjutnya. Setelah

selesai hingga level 3, di akhir *scene* akan ada ucapan terima kasih sudah memainkan *game* GaDangers!.



Gambar IV.16 Menu Awal

Sumber: Dokumen Pribadi (2018)



Gambar IV.17 Potongan Cerita

Sumber: Dokumen Pribadi (2018)



Gambar IV.18 Cara Bermain

Sumber: Dokumen Pribadi (2018)



Gambar IV.19 Menemukan Ngendi untuk kelevel selanjutnya

Sumber: Dokumen Pribadi (2018)



Gambar IV.20 Ucapan Terima Kasih

Sumber: Dokumen Pribadi (2018)

IV.2 Media pendukung

Untuk distribusi *game* GaDangers! Agar tersebar ke target audins diperlukan beberapa media pendukung untuk mempromosikan keberadaan *game* GaDangers!.

Berikut media promosi yang mendukung media utama *game* GaDangers!:

a. Iklan Instagram

Iklan instagram berupa Iklan pada *storygram* pada instagram. Hal ini dibilang cukup efektif karena pengguna instagram di Indonesia mencapai. Ini dipublikasikan saat tahap attention. 53 juta orang. Berikut tampilannya:



Gambar IV.21 Tampilan Iklan Instagram

Sumber: Dokumen Pribadi (2018)

b. Iklan Facebook

Sama halnya dengan instagram iklan facebook bisa dibilang efektif karena pengguna facebook di Indonesia mencapai 130 juta pengguna. Ini adalah tahap attention, Berikut tampilannya :



Gambar IV.22 Tampilan Iklan Facebook

Sumber: Dokumen Pribadi (2018)

c. Iklan Pop Up Youtube

Iklan Pop Up Youtube sangat berpengaruh terhadap promosi suatu media. Karena sejak tahun 2011 Youtube sedang naik-naiknya di Indonesia bahkan hingga sekarang Youtube menjadi platform favorit di Indonesia. Bisa dilihat dengan banyaknya Youtuber yang bermunculan hingga sekarang, khususnya di Indonesia.



Gambar IV.23 Tampilan Iklan Pop Up Youtube

Sumber: Dokumen Pribadi (2018)

d. Poster

Poster dibagi menjadi 2 jenis yaitu poster digital dan poster cetak. Poster digital berukuran A4 300dpi 2408px x 3508px. Poster cetak akan di pasang pada mading kampus. Poster cetak dengan ukuran A3 dengan kertas Art Paper 210gram dengan cetak offset. Ini dilakukan pada tahap attention.

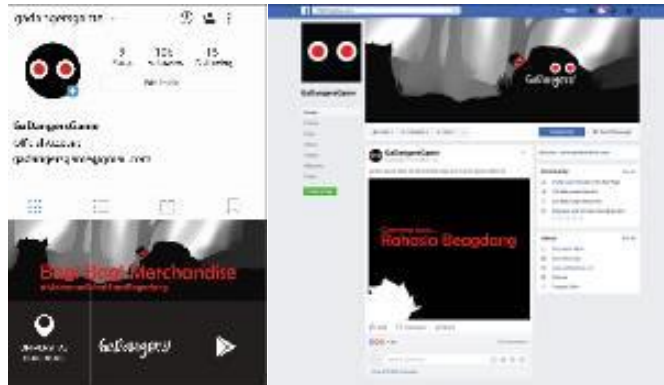


Gambar IV.24 Poster GaDangers!

Sumber: Dokumen Pribadi (2018)

e. Sosial Media

Sosial media digunakan untuk pemberian informasi lebih lanjut ketika khalayak sasaran sudah membuka iklan instagram, iklan facebook, dan iklan pop up.



Gambar IV.25 Sosial Media GaDangers!

Sumber: Dokumen Pribadi (2018)

f. Gantungan Kunci

Gantungan kunci dibuat dengan ukuran 6,5 cm x 6,5 cm. pada gantungan kunci menggunakan ilustrasi karakter utama dari *game* GaDangers! Yaitu Wengi dengan menunjukan matanya yang berwarna merah (logo type berwarna putih). Selain digunakan pada kunci, gantungan kunci juga sering digunakan pada tas yang sering dibawa oleh orang yang sedang dalam jenjang pendidikan. Maka dibuat gantungan kunci yang bisa ditempelkan ke resleting tas. Gantungan kunci ini dijual saat tahap action.



Gambar IV.26 Gantungan Kunci GaDangers!

Sumber: Dokumen Pribadi (2018)

g. Pin

Pin dijamin sekarang sudah menjadi salah satu fashion, banyak sekali anak muda yang memasang pin di bagian tertentu jakenya, bahkan pin juga biasa ditempelkan di tas seperti gantungan kunci. Pin dibuat dengan ukuran 4,4 cm dan 5,8 cm. Pin ini dijual saat tahap action.

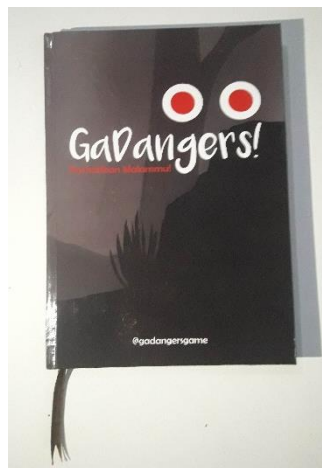


Gambar IV.27 Pin GaDangers!

Sumber: Dokumen Pribadi (2018)

h. Buku Catatan

Buku catatan tentang *game* GaDangers! Akan dibuat pada ukuran A5, 14,8 x 21,0 cm dengan isi 50 lembar. Buku catatan diperlukan untuk media pendukung karena menjadi salah satu benda yang selalu digunakan dalam jenjang pendidikan. Buku ini akan dibuat menjadi hadiah dalam tahap action.



Gambar IV.29 Buku Catatan GaDangers!

Sumber: Dokumen Pribadi (2018)

i. Jam

Bagi seseorang yang suka begadang sudah pasti jam sangat diperlukan. Karena dengan jam seseorang dapat melihat sudah berapa lama melakukan begadang. Jam wecker juga bisa membantu bangun dipagi hari. Jam Wecker ini akan dijual pada tahap action.



Gambar IV.29 Jam GaDangers!
Sumber: Dokumen Pribadi (2018)

j. Case Hp

Case HP digunakan sebagai merch dijadikan hadiah untuk salah satu pemenang pada tahap share. Case Hp ini dibuat dengan teknik *heat press*.



Gambar IV.30 Case HP GaDangers!
Sumber: Dokumen Pribadi (2018)

k. T-Shirt

T-Shirt digunakan untuk kegiatan sehari-hari, bahan yang digunakan adalah cotton combed 30s dengan teknik print DTG. T-Shirt ini akan dibuat menjadi doorprize dalam tahap action, dan 1 lagi untuk dijual sebagai official merch di instagram.



Gambar IV.31 T-Shirt GaDangers!

Sumber: Dokumen Pribadi (2018)

l. Sticker

Stiker berbentuk logo dibuat dengan bahan stiker vinyl yang yang diprint laser karena hanya membuat sekitar 50 stiker, ini karena stiker hanya dijual pada saat *soft launching* dilaksanakan.



Gambar IV.32 Sticker GaDangers!

Sumber: Dokumen Pribadi (2018)

m. X banner

X banner digunakan saat *soft launching* dilaksanakan, X banner dijadikan sebagai penanda acara sedang berlangsung. X banner dibuat dengan ukuran 60x160 dengan teknik print offset berbahan flexi.



Gambar IV.33 X banner GaDangers!

Sumber: Dokumen Pribadi (2018)