BAB IV MEDIA DAN TEKNIS PRODUKSI

IV.1 Media Utama

Game Tebak Si Meong merupakan *game offline* dengan kategori pendidikan. *Game* ini dapat diunduh di App Store dan Google Play. *Game* Tebak Si Meong berisikan informasi mengenai bahasa tubuh kucing berdasakan gerakan ekor, telinga, sorot mata dan sentuhan. *Game* yang dibuat berisi informasi mengenai bahasa tubuh kucing yang dibuat menjadi empat level. Pada *level* satu yaitu mengenai gerakan ekor kucing yang berisi enam gerakan, kemudian pada *level* dua yaitu mengenai gerakan telinga kucing yang berisi empat gerakan. Selanjutnya pada *level* tiga yaitu mengenai sorot mata kucing yang berisi tiga sorot mata, pada *level* empat yaitu mengenai setuhan kucing yang berisi tujuh sentuhan. Bahasa tubuh kucing tersebut akan ditampilkan melalui ilustrasi. Cara bermain *game* tersebut yaitu dengan menebak setiap bahasa tubuh kucing dengan memilih jawaban yang telah disediakan, jika jawaban benar, maka akan muncul informasi yang menjelasakan dari bahasa tubuh tersebut, namun jika salah maka akan muncul halaman yang berisi *button* “Coba Lagi” dan “Keluar”.

IV.1.1 Teknis Produksi

Teknis produksi dalam pembuatan *game* ini, melalui beberapa tahapan yang cukup panjang. Tahap pertama adalah mencari referensi mengenai jenis *game* yang akan dibuat, kemudian mempersiapkan segala bahan dan peralatan yang dibutuhkan seperti data, *hardware, software*, dan peralatan gambar. Kemudian pada tahap selanjutnya adalah menentukan konsep dari *game* itu sendiri dengan membuat *storyline* dan *storyboard.* Setelah itu masuk ke tahap pembuatan konsep visual dan verbal yang meliputi gaya visual, *layout*, ilustrasi, warna, logo, dan bahasa. Setelah konsep ditentukan, kemudian masuk kedalam tahap sketsa, tahap digital, dan pembuatan *game.*

- Tahap Sketsa

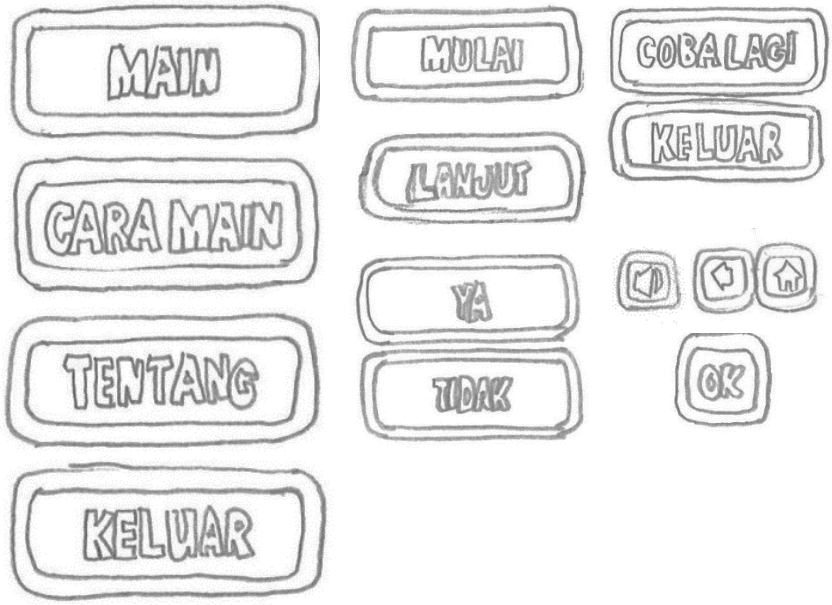
Pada tahan ini sketsa yang dibuat berupa sketsa kasar yang dibuat secara manual menggunakan pensil dan kertas. Sketsa yang dibuat adalah ilustrasi, logo, *wireframe*, dan tampilan visual *game*. Tahap ini sangat penting dilakukan untuk mempermudah dalam proses pembuatan digital.



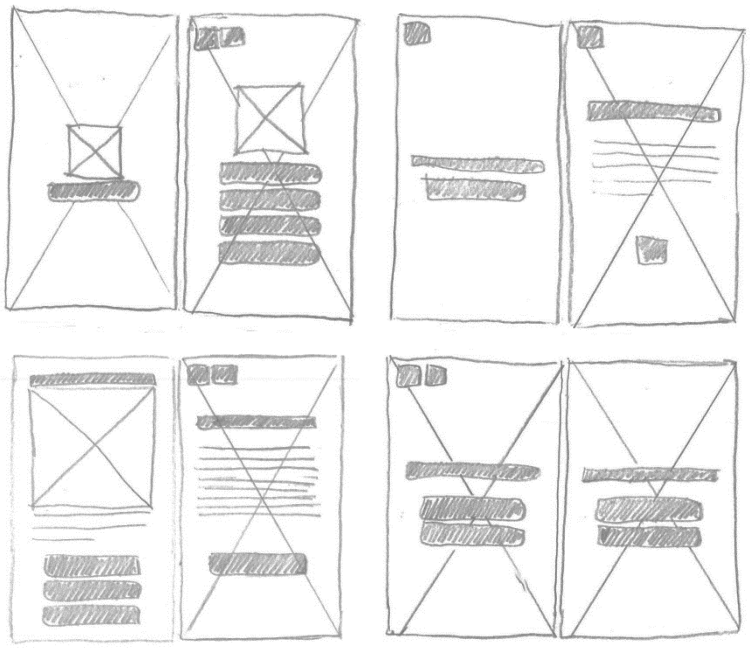
Gambar IV. 1 Sketsa Ilustrasi
Sumber: Dokumen Pribadi (2018)



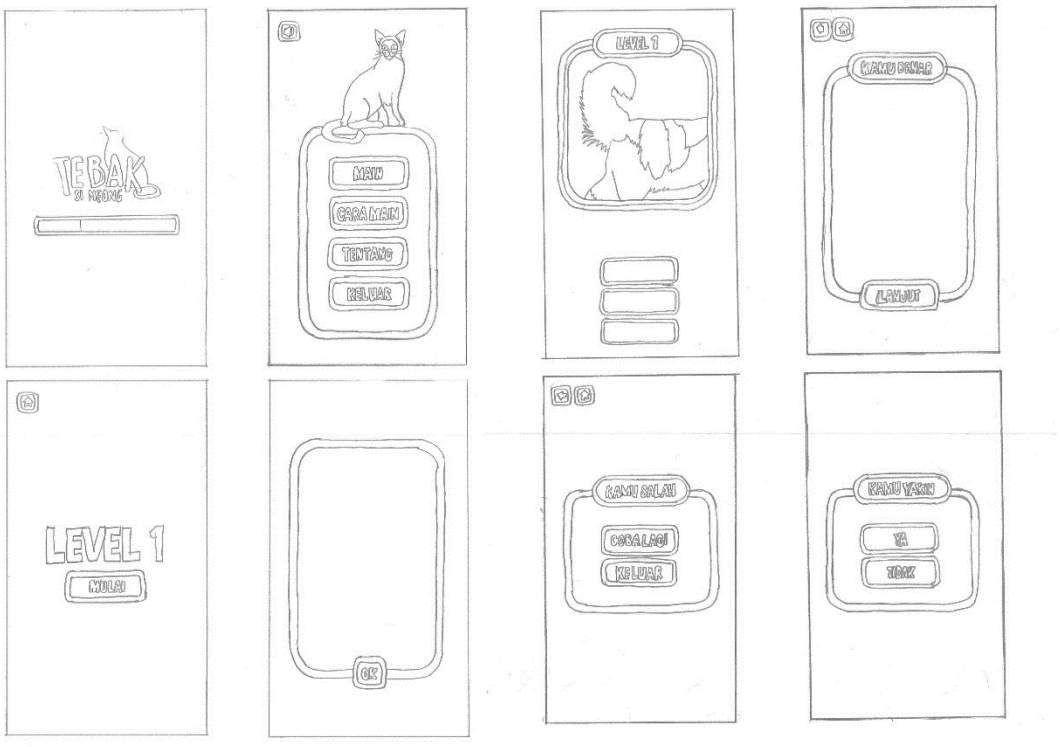
Gambar IV. 2 Sketsa Logo
Sumber: Dokumen Pribadi (2018)



Gambar IV. 3 Sketsa *Button*
Sumber: Dokumen Pribadi (2018)



Gambar IV. 4 Sketsa *Wireframe*
Sumber: Dokumen Pribadi (2018)



Gambar IV. 5 Sketsa Tampilan *Game*
Sumber: Dokumen Pribadi (2018)

- Tahap Digital

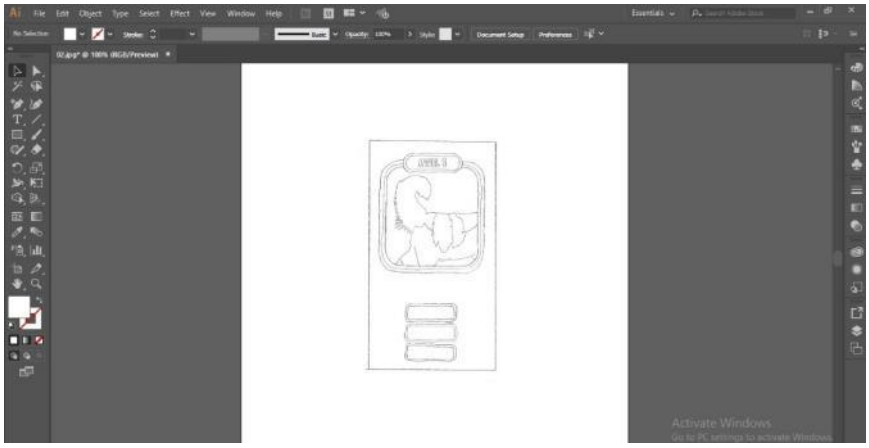
Tahap ini merupakan proses pembuatan tampilan visual dari sketsa menjadi tampilan visual digital. Adapun *software* yang digunakan dalam tahapan ini adalah Abode Illustator CC 2017.



Gambar IV. 6 Adobe Illustator CC 2017
Sumber: Pribadi (2018)



Gambar IV. 7 Proses Digital Tampilan Menu
Sumber: Pribadi (2018)



Gambar IV. 8 Proses Digital Tampilan Permainan
Sumber: Pribadi (2018)



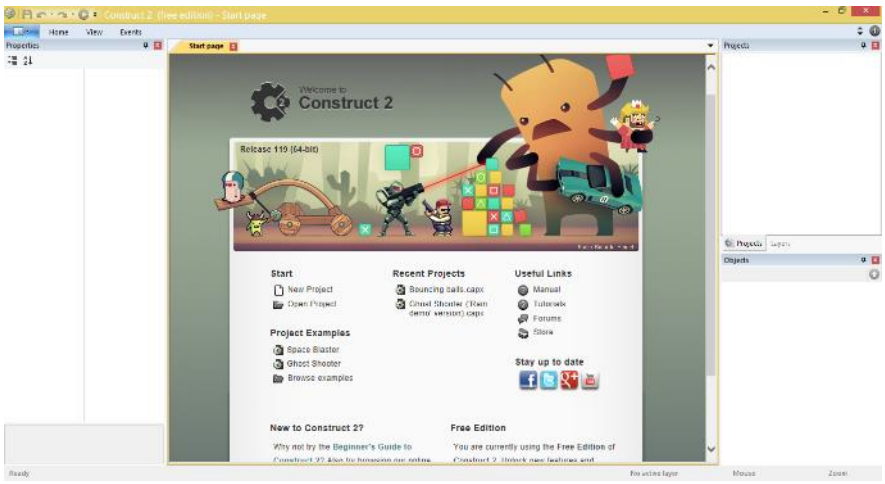
Gambar IV. 9 Hasil Akhir Tampilan Menu
Sumber: Pribadi (2018)



Gambar IV. 10 Hasil Akhir Tampilan Permainan
Sumber: Pribadi (2018)

- Tahap Pembuatan *Game*

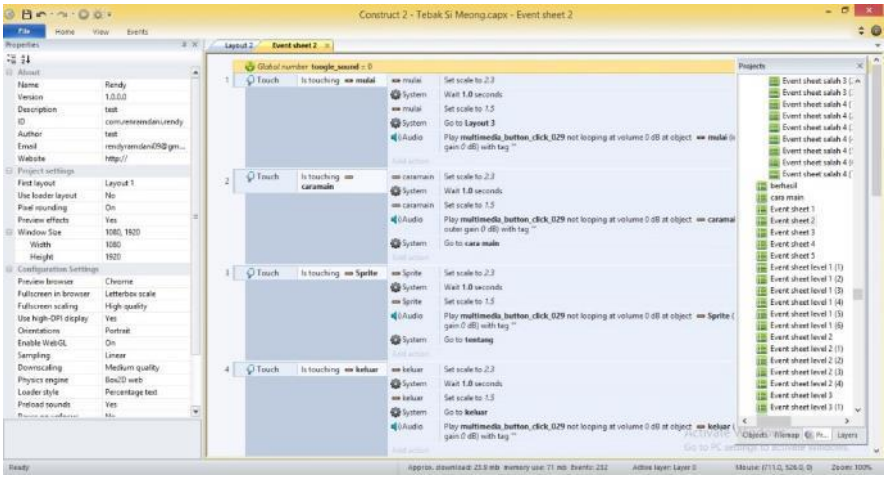
Pada tahap ini merupakan tahap pembuatan *game*, adapun *software* yang digunakan yaitu Construct 2.



Gambar IV. 11 Construct 2
Sumber: Pribadi (2018)



Gambar IV. 12 Proses Pembuatan *Game* (1)
Sumber: Pribadi (2018)



Gambar IV. 13 Proses Pembuatan *Game* (2)
Sumber: Pribadi (2018)

IV.1.2 Hasil Akhir

Setelah melalui beberapa tahapan mulai dari sketsa manual, proses digital hingga proses pembuatan *game*, berikut merupakan *game* yang dihasilkan:



Gambar IV. 14 *Game* Tebak Si Meong
Sumber: Dokumen Pribadi (2018)

- Halaman *Loading*

Pada halaman ini merupakan halaman awal sebelum masuk ke *home.*



Gambar IV. 15 Halaman *Loading*
Sumber: Dokumen Pribadi (2018)

- Halaman Menu

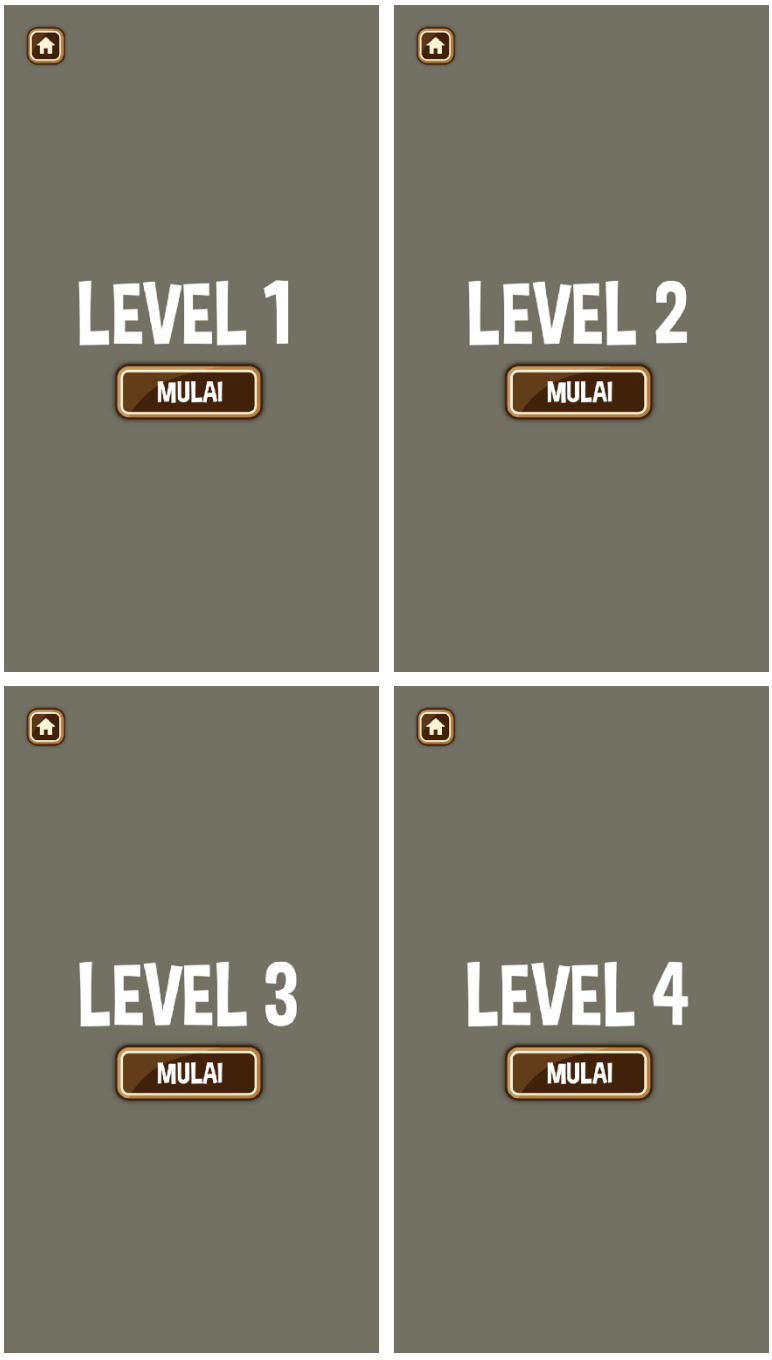
Pada halaman ini berisi menu pilihan seperti “Main” untuk memulai permainan, “Cara Main” sebagai petunjuk permainan, “Tentang” berisi penjelasan singkat mengenai tujuan pembuatan *game*, dan “Keluar” untuk mengakhiri permainan.



Gambar IV. 16 Halaman *Home*
Sumber: Dokumen Pribadi (2018)

- Halaman Main (*Level)*

Halaman ini berisi informasi mengenai *level* yang sedang dimainkan dan terdapat *button* "mulai" untuk masuk ke halaman berikutnya dan *buton* "*home"* untuk kembali ke halaman menu.



Gambar IV. 17 Halaman Main (*Level)*
Sumber: Dokumen Pribadi (2018)

- Halaman Main (Penjelasan *Level)*

Halaman ini berisi penjelasan mengenai *level* yang dimainkan, dan terdapat *button* "OK" untuk memulai permainan.



Gambar IV. 18 Halaman Main (Penjelasan *Level)*
Sumber: Dokumen Pribadi (2018)

- Halaman Main (Permainan)

Halaman ini merupakan halaman permainan, dimana didalam permainan ini berisi pertanyaan mengenai visual yang ditampilkan dan terdapat tiga pilihan jawaban yang dapat dipilih.



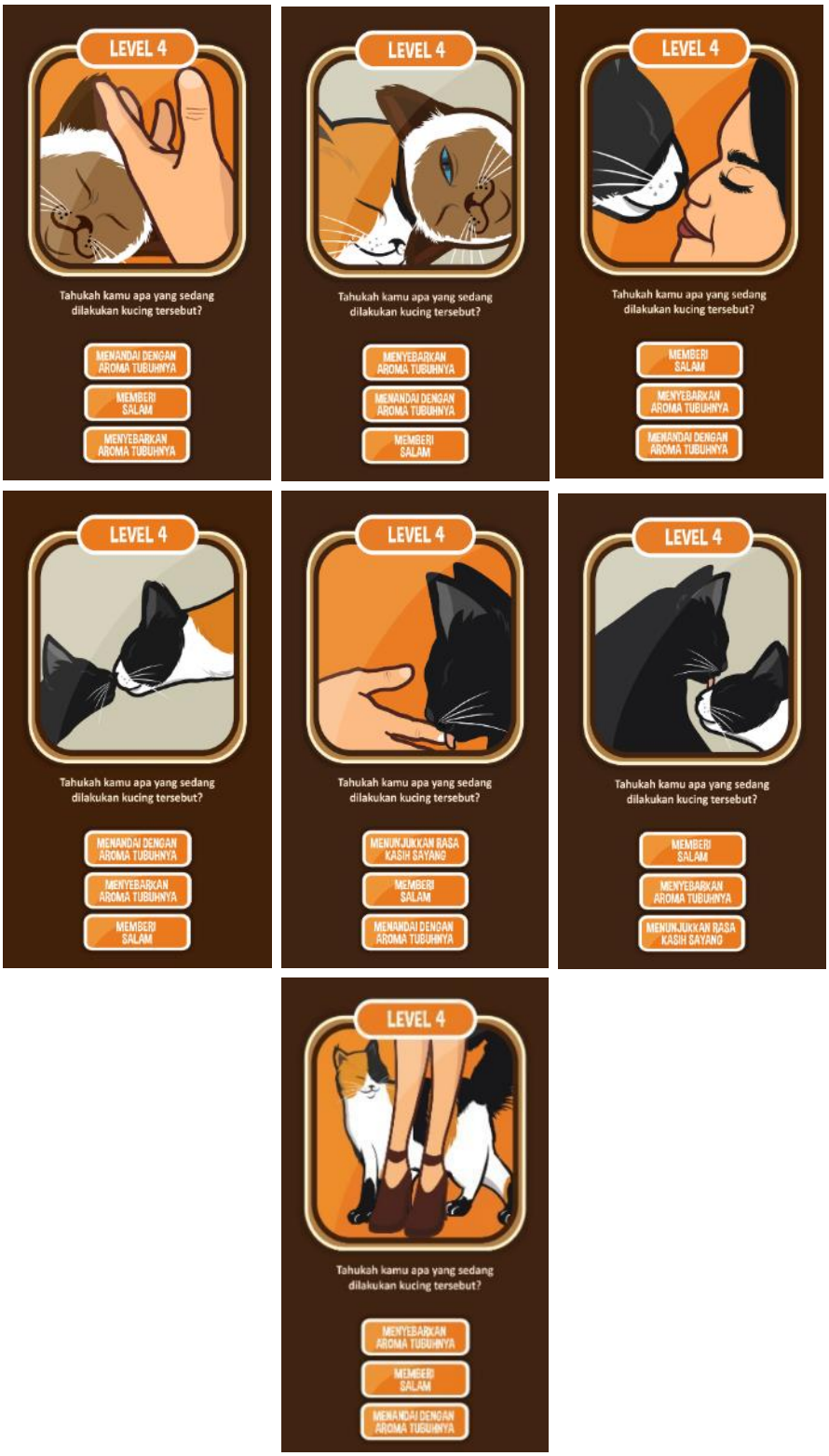
Gambar IV. 19 Halaman Main (*Level* 1)
Sumber: Dokumen Pribadi (2018)



Gambar IV. 20 Halaman Main (*Level* 2)
Sumber: Dokumen Pribadi (2018)



Gambar IV. 21 Halaman Main (*Level* 3)
Sumber: Dokumen Pribadi (2018)



Gambar IV. 22 Halaman Main (*Level* 3)
Sumber: Dokumen Pribadi (2018)

- Halaman Main (Jawaban Benar)

Halaman ini akan muncul jika jawaban benar, dan dihalaman ini berisi penjelsan mengenai pertanyaan yang ada dalam permainan. Terdapat juga beberapa *button* dihalaman ini seperti *button "Back"* untuk kembali permainan awal, *button* "*Home"* untuk kembai ke halaman menu, dan *button* "Lanjut" untuk melanjutkan permainan.



Gambar IV. 23 Halaman Main (Jawaban Benar *Level* 1)
Sumber: Dokumen Pribadi (2018)



Gambar IV. 24 Halaman Main (Jawaban Benar *Level* 2)
Sumber: Dokumen Pribadi (2018)



Gambar IV. 25 Halaman Main (Jawaban Benar *Level* 3)
Sumber: Dokumen Pribadi (2018)



Gambar IV. 26 Halaman Main (Jawaban Benar *Level* 4)
Sumber: Dokumen Pribadi (2018

- Halaman Main (Jawaban Salah)

Halaman ini akan muncul jika jawaban salah, pada halaman ini terdapat beberapa *button* seperti *button "Back"* untuk kembali permainan awal, *button* "*Home"* untuk kembai ke halaman menu, *button "*Coba Lagi*"* untuk mengulangi permainan tersebut, dan *button* "Keluar*"* untuk mengakhiri permainan.



Gambar IV. 27 Halaman Main (Jawaban Salah)
Sumber: Dokumen Pribadi (2018)

- Halaman Main (Berhasil)

Halaman ini akan muncul jika semua *level* telah diselesaikan.



Gambar IV. 28 Halaman Main (Berhasil)
Sumber: Dokumen Pribadi (2018)

- Halaman Cara Main

Halaman ini berisi petunjuk cara bermain *game*, yang dijelaskan secara singkat. Terdapat *button* “Ok” untuk kembali ke halaman menu.



Gambar IV. 29 Halaman Cara Main
Sumber: Pribadi (2018)

- Halaman Tentang

Pada halaman ini berisi mengenai tentang *game* dan tujuan dari pembuatan *game* ini. Terdapat *button* "Ok" untuk kembali ke halaman menu.



Gambar IV. 30 Halaman Tentang
Sumber: Pribadi (2018)

- Halaman Keluar

Pada halaman ini terdapat *button* "Ya" dan "Tidak" untuk meyakinkan pengguna sebelum mengakhiri *game*.



Gambar IV. 31 Halaman Keluar
Sumber: Pribadi (2018)

IV.2 Media Pendukung

- Poster Cetak

Poster cetak ini berukuran A3 (29,7 cm x 42,0 cm) dengan menggunakan bahan *art paper* 150 gr dan teknis produksi cetak *offset*. Ukuran A3 dipilih karena informasi yang terdapat dalam poster tidak terlalu banyak, selain daripada itu ukuran tersebut sangat pas ketika ditempel di *petshop,* jalan maupun ditaman kota. *Art paper* dipilih karena memiliki keunggunalnnya sendiri yaitu hasil cetak pada *art paper* menghasilkan warna yang lebih cerah dibandingkan dengan kertas lainnya, serta memiliki daya tahan yang kuat. Pada poster ini berisi informasi pemberitahuan bahwa *game* telah rilis, informasi tersebut diletakkan di, *background* yang lebih gelap, agar informasi tersebut dapat terlihat jelas. Selain daripada itu juga poster ini juga menggunakan ilustrasi kucing. Ilustrasi tersebut dibuat seolah-olah kucing tersebut telah keluar dari persembuyiannya yang menandakan bahwa *game* Tebak Si Meong telah rilis. Kemudian poster ini juga menggunakan *background* dengan siluet kucing yang bertujuan agar tampilan poster terlihat ramai.



Gambar IV. 32 Poster Cetak
Sumber: Dokumen Pribadi (2018)

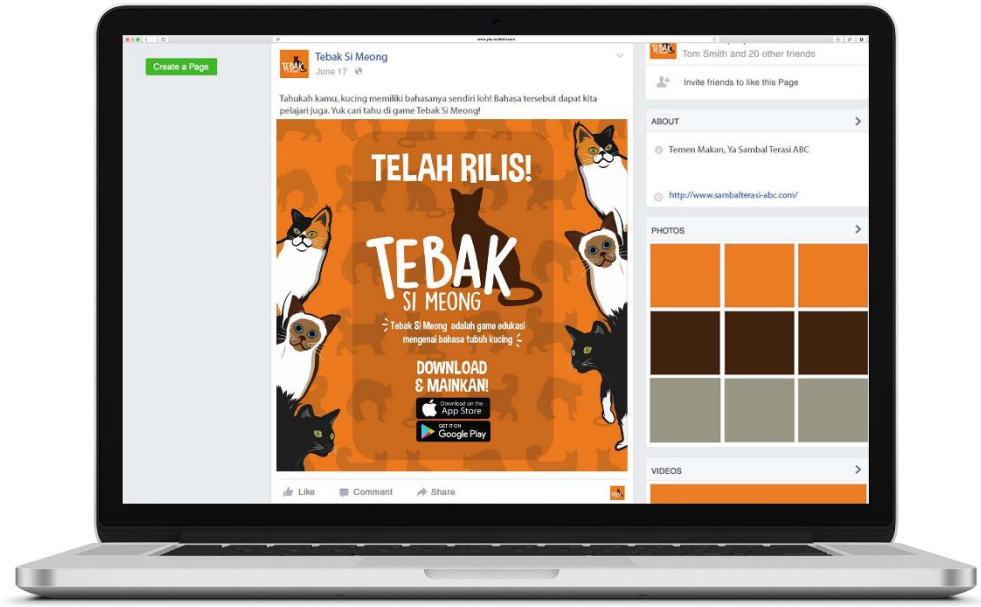
- Poster Digital

Poster digital yang dibuat berbentuk persegi dengan ukuran 1000 *pixel* x 1000 *pixel*. Bentuk tersebut dipilih, karena dalam poster tidak terlalu banyak menampilkan informasi dan ukuran poster tersebut dibuat agar tampilan poster jelas ketika diperbesar. Poster ini sama seperti poster cetak, poster ini juga berisi informasi mengenai perilisan *game*. Poster ini memiliki format JPEG, format tersebut dipilih karena format JPEG merupakan format standar untuk gambar pada internet. Teknis produksi poster ini menggunakan *software* Adobe Illustator CC 2017. Pada poster digital ini menampilkan informasi pemberitahuan bahwa *game* telah rilis, yang membedakan dengan poster cetak yaitu letak informasi yang berada di tengah.

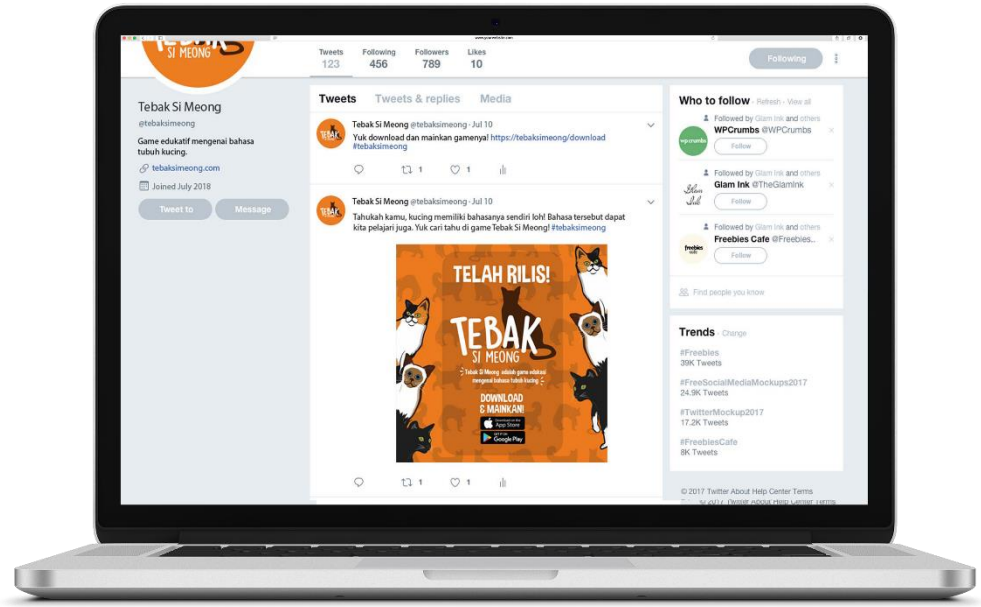


Gambar IV. 33 Poster Digital (1)
Sumber: Dokumen Pribadi (2018)

Berikut merupakan tampilan poster ketika telah diposting pada Facebook dan Twitter.



Gambar IV. 34 Poster Digital (Facebook 1)
Sumber: Dokumen Pribadi (2018)



Gambar IV. 35 Poster Digital (Twitter 1)
Sumber: Dokumen Pribadi (2018)

Poster ini memiliki tampilan yang sama dengan poster digital sebelumnya. Namun yang membedaknnya adalah poster digital pada Instagram dibagi menjadi empat bagian yang dapat di *slide*. Poster tersebut dibuat seperti itu agar informasi yang disampaikan dapat terlihat dengan jelas. Pada *slide* pertama berisi pemberitahuan bahwa *game* telah rilis, kemudian pada *slide* kedua berisi penjelasan singkat mengenai *game*, lalu pada *slide* ketiga berisi informasi untuk mengunduh *game*, dan pada *slide* terakhir berisi media sosial *game* Tebak Si Meong.



Gambar IV. 36 Poster Digital (2)
Sumber: Dokumen Pribadi (2018)



Gambar IV. 37 Poster Digital (3)
Sumber: Dokumen Pribadi (2018)

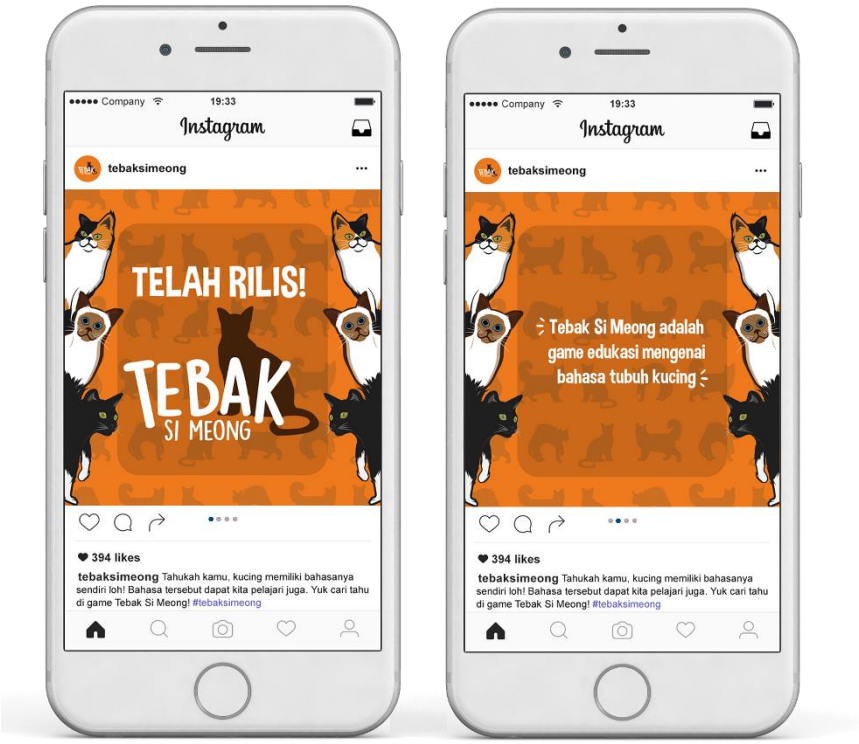


Gambar IV. 38 Poster Digital (4)
Sumber: Dokumen Pribadi (2018)



Gambar IV. 39 Poster Digital (5)
Sumber: Dokumen Pribadi (2018)

Berikut merupakan tampilan poster ketika telah diposting pada Instagram.



Gambar IV. 40 Poster Digital (Instagram 1)
Sumber: Dokumen Pribadi (2018)



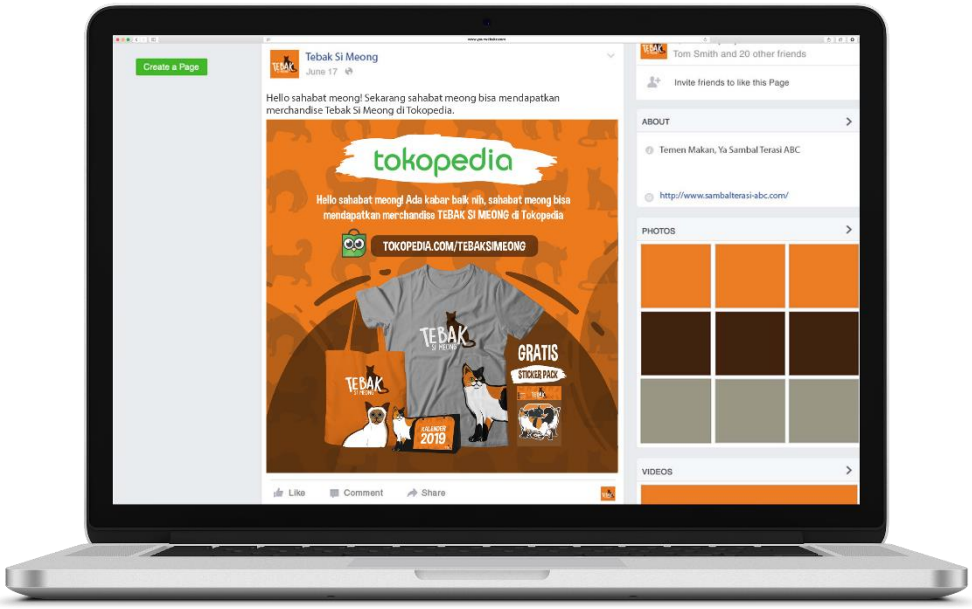
Gambar IV. 41 Poster Digital (Instagram 2)
Sumber: Dokumen Pribadi (2018)

Poster ini merupakan poster instagram yang berisi informasi mengenai *merchandise* Tebak Si Meong. Pada poster ini menggunakan *background* yang sama seperti pada poster sebelumnya, namun yang membedakannya yaitu terdapat tambahan bentuk lingkaran dibelakang *merchandise*, yang bertujuan agar *merchandise* telihat jelas dan agar tidak menyatu dengan *background* dikarenakan beberapa *merchandise* tersebut memiliki warna yang sama dengan *background.* Kemudian pada poster tersebut menampilkan logo Tokopedia, yaitu sebagai *mandatory* dari *merchandise* Tebak Si Meong. Terdapat juga pemberitahuan singkat yaitu berupa teks mengenai *merchandise* dan dalam poster tersebut menampilkan berbagai macam *merchandise* Tebak Si Meong beserta dengan *link*, agar orang mengetahuinya.

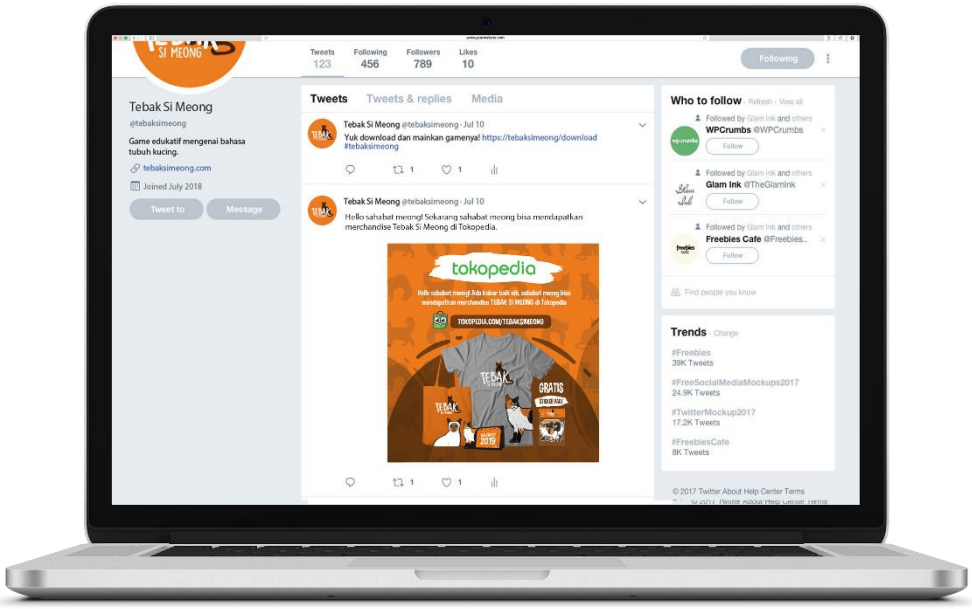


Gambar IV. 42 Poster Digital (6)
Sumber: Dokumen Pribadi (2018)

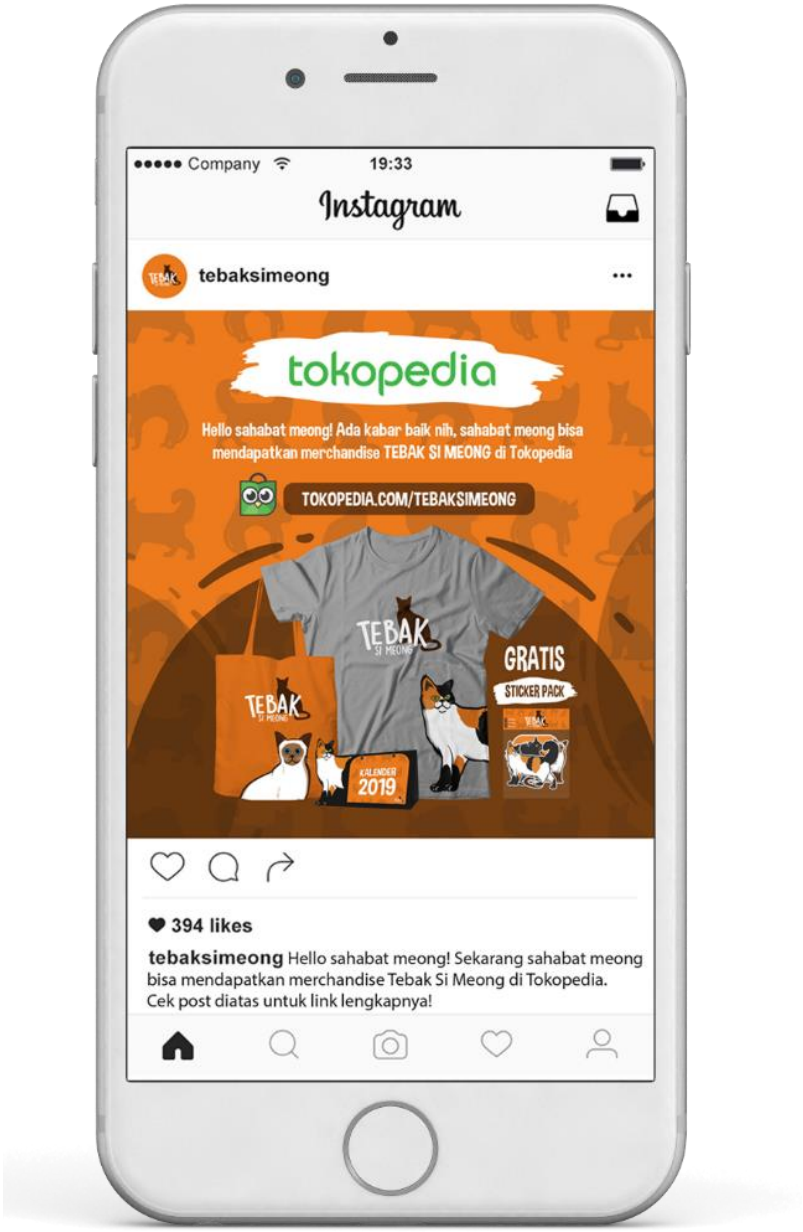
Berikut merupakan tampilan poster ketika telah diposting pada Facebook, Twitter, dan Instagram.



Gambar IV. 43 Poster Digital (Facebook 2)
Sumber: Dokumen Pribadi (2018)



Gambar IV. 44 Poster Digital (Twitter 2)
Sumber: Dokumen Pribadi (2018)



Gambar IV. 45 Poster Digital (Instagram 3)
Sumber: Dokumen Pribadi (2018)

- *Cover* Facebook

Cover Facebook berukuran 820 *pixel* x dengan 312 *pixel*, ukuran tersebut merupakan ukuran standar *cover* Facebook. Sama seperti poster digital, *cover* Facebook yang dibuat yaitu memiliki format JPEG, karena format tersebut adalah format yang digunakan untuk gambar pada internet. Teknis produksi pada pembuatan *cover* Facebook yaitu menggunakan *software* Adobe Illustator CC 2017. *Cover* Facebook ini berwarna abu-abu, warna tersebut merupakan warna yang terdapat pada *game* dan dipilih agar tampilan Facebook lebih bervariasi. *Cover* Facebook merupakan tampilan yang pertama kali akan dilihat oleh orang. Oleh karena itu cover Facebook yang dibuat berisi informasi mengenai *game* Tebak Si meong, agar orang yang berkunjung ke halaman Facebook Tebak Si Meong dapat mengenatahui sekilas mengenai tampilan *game* dan juga tempat untuk mengunduhnya.



Gambar IV. 46 *Cover* Facebook (1)
Sumber: Dokumen Pribadi (2018)

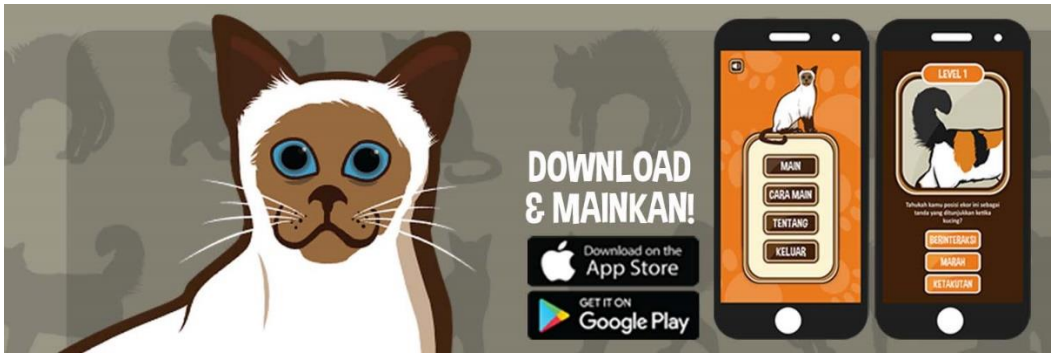
Berikut merupakan tampilan poster ketika telah diposting pada Facebook, Twitter, dan Instagram.



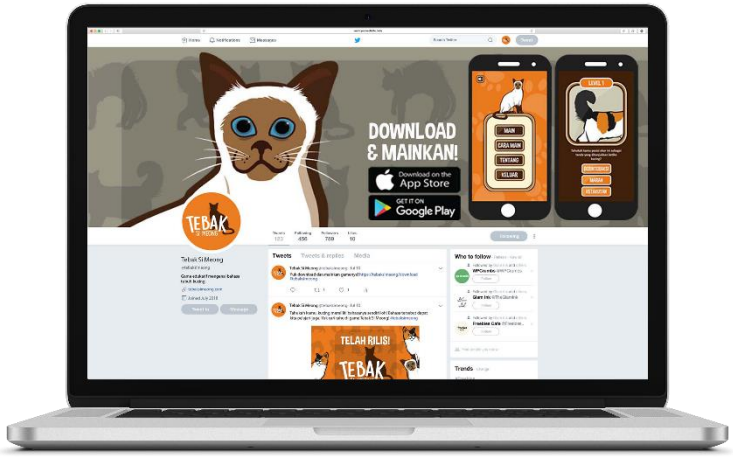
Gambar IV. 47 *Cover* Facebook (2)
Sumber: Dokumen Pribadi (2018)

- *Header* Twitter

Header Twitter berukuran 1500 *pixel* x 500 *pixel*, ukuran tersebut adalah ukuran standar *header* Twitter. *Header* Twitter memiliki format yang sama seperti poster digital dan *cover* Facebook. Teknis produksi pembuatan *header* Twitter yaitu menggunakan *software* Adobe Illustator CC 2017. *Header* Twitter memiliki tampilan yang sama dengan tampilan *cover* Facebook, yang membedakannya hanya dari ilustrasi.



Gambar IV. 48 *Header* Twitter (1)
Sumber: Dokumen Pribadi (2018)



Gambar IV. 49 *Header* Twitter (2)
Sumber: Dokumen Pribadi (2018)

- *X-Banner*

X-Banner yang dibuat berukuran 60 cm x 160 cm dengan menggunakan bahan flexy Korea. Flexy Korea merupakan bahan flexy yang berasal dari Korea, oleh karena itu bahan tersebut disebut dengan flexy Korea. Bahan flexy Korea dipilih karena memiliki kualitas yang bagus dan tahan lama. Teknis produksi *x-banner* yaitu dengan menggunakan teknik cetak *offset*. *X-Banner* memiliki tampilan yang serupa dengan tampilan poster cetak dan poster digital. Tampilan *x-banner* dibuat demikian, agar terlihat serasi.



Gambar IV. 50 *X-Banner*
Sumber: Dokumen Pribadi (2018)

- Brosur

Brosur yang dibuat adalah brosur lipat lima yang berbentuk *rounded rectangle*, yaitu bentuk persegi dengan pojok seperempat lingkaran dan memiliki ukuran 7,8 cm x 39,5 cm. Brosur tersebut dibuat demikian, agar lebih praktis dan unik. Dalam brosur tersebut terdapat beberapa informasi mengenai *game* Tebak Si Meong diantaranya informasi tentang *game*, tujuan, cara bermain, *QR code*, dan media sosial *game* Tebak Si Meong. Informasi dibuat perhalaman agar lebih nyaman ketika dibaca. Adapun bahan yang digunakan yaitu *art paper* 120 gr dan teknis produksi menggunakan cetak *offset*. *Art paper* 120 gr dipilih karena bahan tersebut menghasilkan warna yang cerah dan memiliki daya tahan yang kuat. Brosur ini menggukan *art paper* 120 gr agar lebih mudah dalam melipatnya.



Gambar IV. 51 Brosur (1)
Sumber: Dokumen Pribadi (2018)



Gambar IV. 52 Brosur (2)
Sumber: Dokumen Pribadi (2018)

Berikut merupakan *cover* dari brosur Tebak Si Meong. Pada *cover* depan terdapat logo Tebak Si Meong dan juga logo tempat mengunduh *game* tersebut yaitu Appstore dan Google Play. Logo Appstore dan Google Play tersebut ditampilkan di *cover* bertujuan agar orang dapat langsung mengetahuinya.



Gambar IV. 53 Brosur (3)
Sumber: Dokumen Pribadi (2018)

Pada bagian dalam brosur terdapat *QR code* untuk memudahkan orang dalam mengunduhnya.



Gambar IV. 54 Brosur (4)
Sumber: Dokumen Pribadi (2018)

Pada brosur ini berisi informasi mengenai *game* Tebak Si Meong beserta tujuan pembuatan dari *game* tersebut.



Gambar IV. 55 Brosur (5)
Sumber: Dokumen Pribadi (2018)

Cara bermain *game* ditampilkan dalam brosur, yang bertujuan untuk memberitahu dalam memaikan *game* tersebut.



Gambar IV. 56 Brosur (6)
Sumber: Dokumen Pribadi (2018)



Gambar IV. 57 Brosur (7)
Sumber: Dokumen Pribadi (2018)

- *T-shirt*

T-shirt yang dibuat yaitu berwarna abu-abu, warna tersebut bersifat netral sehingga mudah untuk dipadu padankan. Pada bagian depan *t-shirt* terdapat logo dan gambar kucing. Logo di letakkan dibagian atas karena logo merupakan salah satu bagian terpenting dari game. Selain daripada itu juga sebagai cara untuk mempromosikan *game*. Gambar kucing tersebut dibuat setengah badan, seolah-olah kucing tersebut telah keluar dari persembuyiannya yang menandakan bahwa *game* Tebak Si Meong telah rilis. Kemudian pada bagian belakang terdapat informasi singkat mengenai *game* Tebak Si Meong dan *QR code*. Informasi dan *QR code* sangat penting agar orang mengetahui mengenai *game* Tebak Si Meong, dan memudahkan orang untuk mengunduhnya. T-*shirt* ini berukuran dewasa, dan terdapat beberapa ukuran yaitu S, M, L, dan XL yang dapat dipakai oleh pria dan wanita. Bahan yang digunakan adalah katun. Bahan tersebut dipilih karena memiliki tekstur yang halus dan menyerap keringat, sehingga nyaman untuk digunakan sehari-hari. Teknis produksi *t-shirt* yaitu dengan menggunakan teknik sablon plastisol. Sablon plastisol adalah sablon yang menggunakan tinta dari bahan kimia, plastik, dan minyak. Sablon plastisol tersebut dipilih karena memiliki ketahan yang cukup tinggi sehingga tidak mudah rusak.



Gambar IV. 58 *T-shirt*
Sumber: Pribadi (2018)

- *Tote Bag*

Tote bag yang dibuat berwarna oranye dengan ukuran 35 cm x 40 cm. Warna tersebut dipilih meyesuaikan dengan warna *game* yang didominasi warna oranye, selain daripada itu juga warna tersebut adalah warna yang mencolok sehingga ketika orang menggunakan *tote bag* tersebut dapat menarik perhatian. Tampilan *tote bag* memiliki tampilan yang sama dengan tampilan *t-shirt*, yang membedakan hanya dari gambar kucingnya saja. Bahan yang digunakan adalah kanvas. Bahan tersebut dipilih karena memiliki tekstur yang halus dan tebal. Sama seperti teknis produksi yang digunakan pada *t-shirt*, *tote bag* juga menggunakan teknik sablon plastisol.



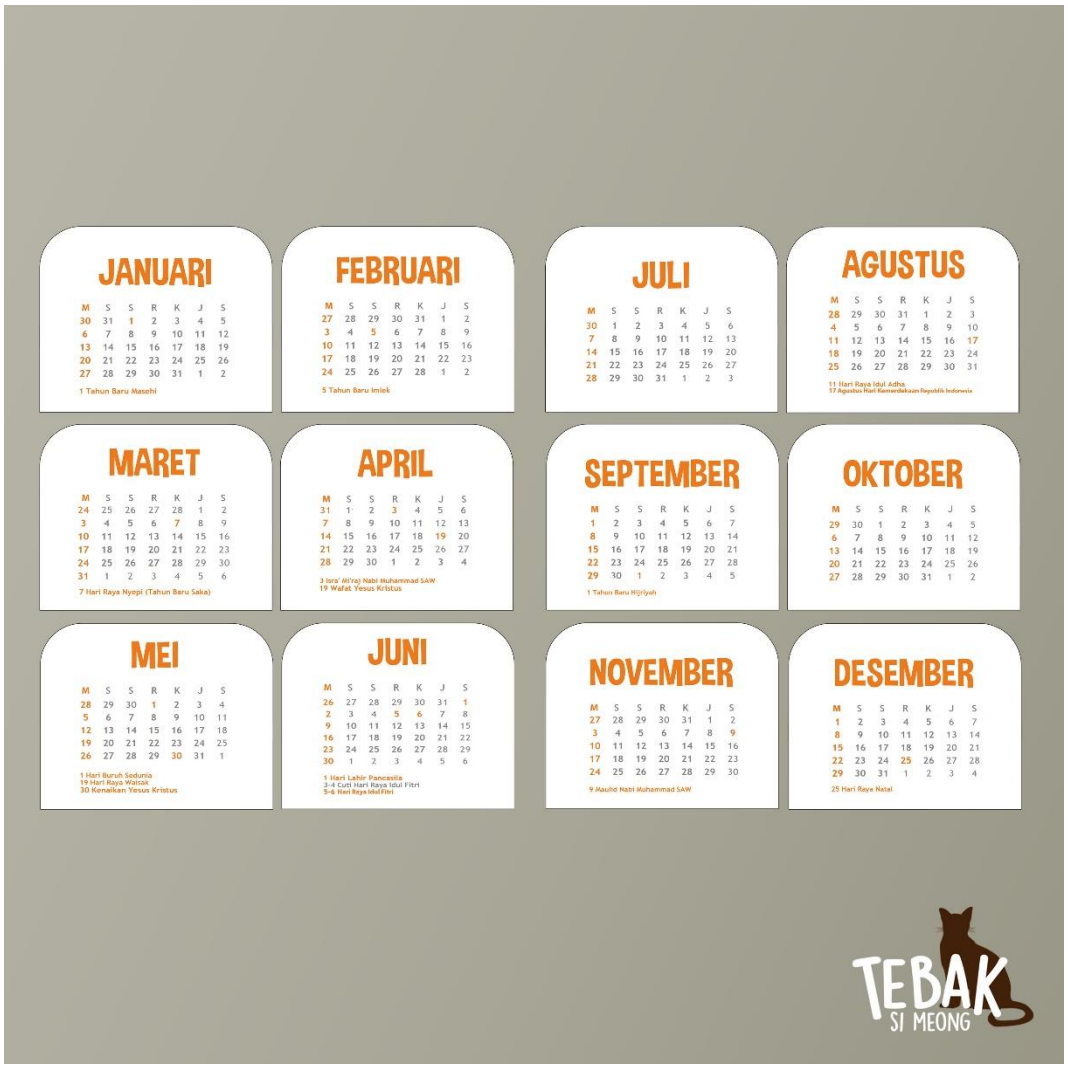
Gambar IV. 59 *Tote Bag*
Sumber: Pribadi (2018)

- Kalender

Kalender yang dibuat adalah kalender meja yang berbentuk kucing dengan ukuran 11 cm x 15 cm. Bentuk kucing dipilih agar terlihat berbeda dari bentuk kalender biasanya. Pada bagian belakang kalender terdapat informasi singkat mengenai *game* Tebak Si Meong dan *QR code*. Informasi dan *QR code* sangat penting agar orang mengetahui mengenai *game* Tebak Si Meong, dan memudahkan orang untuk mengunduhnya. Pada isi kalender menggunakan *background* putih polos agar terlihat simpel dan jelas. Bahan yang digunakan pada dudukan kalender adalah kertas duplex 210 gr, bahan tersebut dipilih karena memiliki ketahan yang kuat dan untuk isi kalender menggunakan *artpaper* 120 gr dengan teknis produksi cetak *offset*. *Artpaper* dipilih karena kualitas warna yang dihasilkan lebih bagus.



Gambar IV. 60 Kalender (1)
Sumber: Pribadi (2018)



Gambar IV. 61 Kalender (2)
Sumber: Pribadi (2018)

- *Sticker*

Sticker yang dibuat adalah *sticker pack*, *sticker* tersebut dibuat demikian agar terlihat lebih menarik. Dalam satu kemasan berisi empat *sticker* yang berupa tiga *sticker* kucing dan satu *sticker* logo. Pada bagian depan kemasan *sticker* terdapat logo *game* Tebak Si Meong dan media sosialnya, yang bertujuan untuk mempromosikan *game* tersebut. Sementara pada bagian belakang kemasan terdapat *QR code* untuk memudahkan dalam mengunduh *game*. Bahan yang digunakan untuk kemasan *sticker* yaitu *art paper* 150 gr dan plastik ukuran 10 cm x 15 cm. *Sticker* yang dibuat berukuran 7 cm x 7 cm dan 8 cm x 8 cm menggunakan bahan *sticker* vinyl yang dilaminasi doff. *Sticker* vinyl merupakan bahan *sticker* yang terbuat dari vinyl atau plastik lentur. Bahan *sticker* vinyl dipilih karena bahan tersebut tahan air dan cuaca. *Sticker* tersebut juga dilamisi doff agar *sticker* dapat tahan lama. Teknis produksi yang digunakan yaitu dengan cetak *offset.*



Gambar IV. 62 *Sticker* (1)
Sumber: Pribadi (2018)

Berikut merupakan *sticker* yang terdapat dalam satu kemasan *sticker pack.*



Gambar IV. 63 *Sticker* (2)
Sumber: Pribadi (2018)