BAB IV MEDIA DAN TEKNIS PRODUKSI

IV.1 Proses Perancangan Ilustrasi Pada Komik Wiro Sableng

Dalam perancangan komik Wiro Sableng ini terdapat tahapan-tahapan proses untuk merubah sebuah karya tulisan berbentuk novel menjadi sebuah ilustrasi berbentuk komik. Pada proses pembuatan komik Wiro Sableng ini pertama membaca cerita karangan Bastian Tito yaitu Wiro Sableng yang berjudul "Munculnya Sinto Gendeng" dengan seksama agar mendapatkan alur cerita. Pada akhirnya terdapat beberapa tahapan yang meliputi:

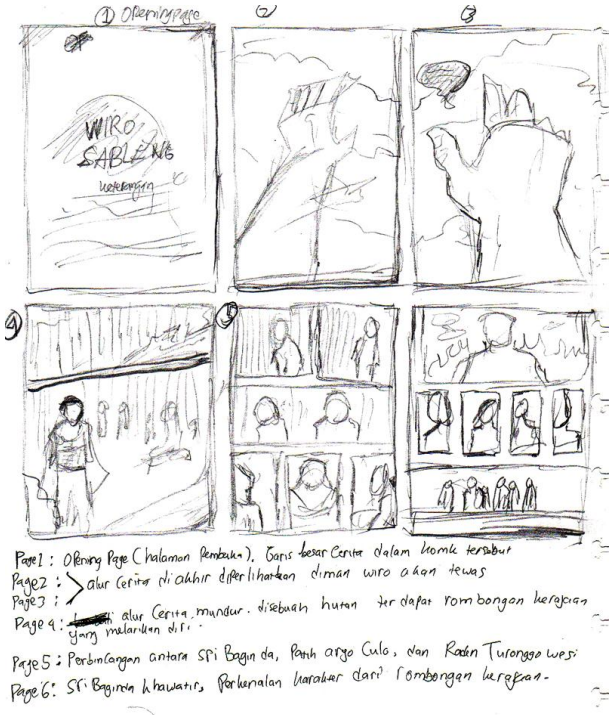
1. Membuat sketsa awal *(rough sketch)* atau *story board* dari setiap adegan dalam novel Wiro Sableng untuk dijadikan komik diimbangi dengan tata letak *bubble text*.
2. Membuat panel-panel komik digital seperti yang telah dibuat ditahap pertama menggunakan *software* Adobe Photoshop CS5.
3. Setelah panel sudah sama dengan sketsa awal, langkah selanjutnya membuat sketsa digital pada setiap panel, *software* yang digunakan Adobe Photoshop CS5.
4. Langkah selanjutnya adalah proses *ingking* digital dari sketsa digital menggunakan Adobe Photoshop CS5.
5. Proses pewarnaan secara digital menggunakan Adobe Photshop CS5.

IV.2 Media Utama

Novel Wiro Sableng secara keseluruhan hanya terdapat tulisan dan kemudian dirubah bentuknya menjadi sebuah komik. Perubahan bentuk tulisan menjadi sebuah ilustrasi pada cerita "Wiro Sableng: Munculnya Sinto Gendeng" ini diambil dari setiap adegan cerita dari novel Wiro Sableng episode 34. Didalam komik Wiro Sableng ini terdapat juga ilustrasi pendukung untuk membuat komik Wiro Sableng ini menjadi lebih menarik, ilustrasi pendukung tersebut berupa halaman pembuka, portrait para karakter yang ada pada komik Wiro Sableng yang diilustrasikan dengan gambaran zaman sekarang. *Hardcover* dipilih untuk memperkuat kesan ekslusif pada komik Wiro Sableng ini agar cerita Wiro Sableng tidak membosankan untuk dibaca.

IV.2.1 Pembuatan Sketsa Awal atau *Storyboard*

Memahami isi dari alur cerita Wiro Sableng episode 34 yang berjudul "Munculnya Sinto Gendeng" lalu tahap selanjutnya menuangkan gambaran cerita tersebut pada pembuatan sketsa awal, merancang tata letak panel, dan keterangannya. Media yang digunakan adalah pensil 2B dan kertas A4. Berikut adalah pembuatan sketsa awal tersebut:



gambar IV.1 *Storyboard* hal.1-6
Sumber: Dokumentasi pribadi (2017).

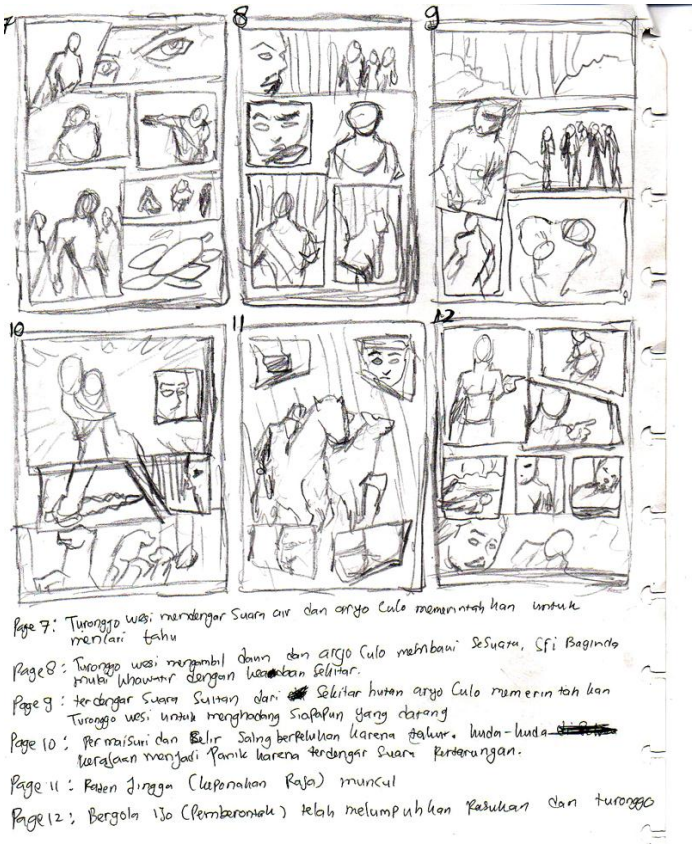
Halaman 1: Halaman pembuka adalah garis besar atau sinopsis dari komik Wiro Sableng: Munculnya Sinto Gendeng" part1.

Halaman 2-3: Alur cerita yang berada diakhir cerita dimajukan ke awal. Penggambaran bahwa Wiro Sableng akan tewas.

Halaman 4: Alur cerita menjadi normal kembali, halaman ini menceritakan rombongan kerajaan yang dipimpin oleh Sri Baginda yang berlatar ditengah hutan.

Halamam 5: panel-panel yang berisi tentang perbincangan antara Sri Baginda, Patih Aryo Culo dan Turonggo Wesi.

Halaman 6: Halaman ini bercerita tentang kekhawatiran Sri Baginda tentang pemberontakan yang terjadi di Kerajaannya, sekaligus pengenalan karakter rombongan Kerajaan yang melarikan diri.



Gambar IV.2 *Storyboard* hal. 7-12
Sumber: Dokumentasi pribadi (2017).

Halaman 7: Adegan dimana perwira tinggi kerajaan Turonggo Wesi mendengar ada suara air jatuh, kemudian Aryo Culo memerintahkannya untuk pergi mencari tahu.

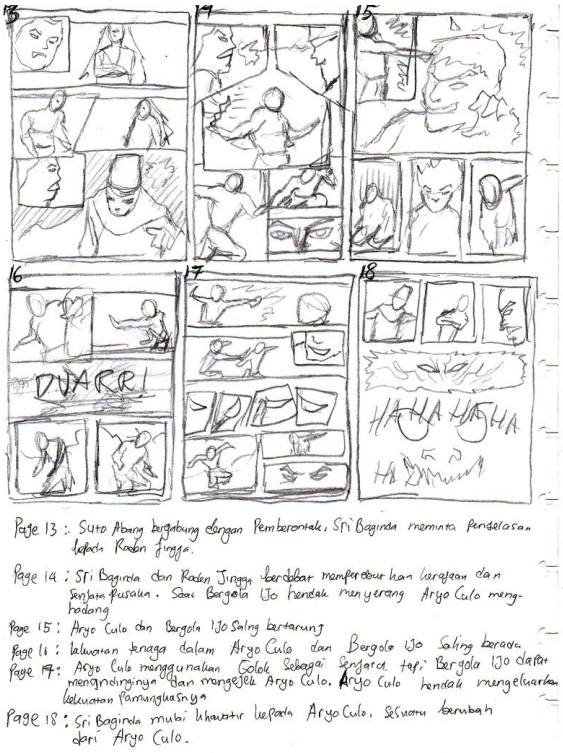
Halaman 8: Turonggo Wesi kembali dengan daun yang basah. Aryo culo membaui daun tersebut dan Sri Baginda mulai khawatir dengan keadaan disekitarnya.

Halaman 9: Pada halaman ini menggambarkan adegan dimana dalam hutan tersebut terdengar suitan-suitan pada arah timur hutan. Patih Aryo Culo memerintahkan pasukan kerajaan melindungi Sri Baginda kemudian memerintahkan Turonggo Wesi dan pasukan kerajaan untuk menghadang siapapun yang datang.

Halaman 10: Permaisuri dan Selir yang bernama Rumini saling berpelukan karena ketakutan apa yang akan datang. Kuda-kuda milik kerajaan menjadi panik karena mendengar suara pertarungan dari kejauhan.

Halaman 11: pada halaman ini keponakan Sri Baginda yang bernama Raden Jingga muncul ke hadapan rombongan Kerajaan bersama seseorang yang mencurigakan.

Halaman 12: Bergola Ijo menggertak para rombongan kerajaan untuk menyerahkan diri, tetapi Aryo Culo marah Bergola Ijo pun menunjukan pasukan kerajaan bersama Turonggo Wesi telah dikalahkan.



Gambar IV.3 *Storyboard* hal. 13-18
Sumber: Dokumentasi pribadi (2017).

Halaman 13: Suto Abang bergabung dengan pasukan pemberontak, kemudian Sri Baginda meminta penjelasan kepada Raden Jingga keponakannya, mengenai Raden Jingga yang datang dengan pasukan pemberontak.

Halaman 14: Terjadi perdebatan antara Sri Baginda dan Raden Jingga, perdebatan itu mempermasalahkan tentang perebutan kekuasaan kerajaan Kotaraja. Bergola Ijo pun langsung menyerang Sri baginda tapi dihadang oleh patih kerajaan Aryo Culo.

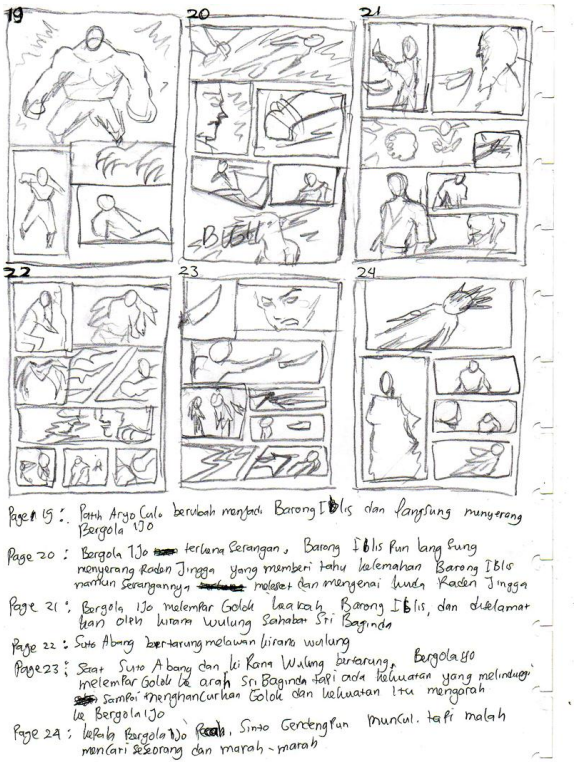
Halaman 15: Aryo Culo dan Bergola Ijo saling bertarung.

Halaman 16: Kekuatan tenaga dalam yang luar biasa dari keduanya saling beradu.

Halaman 17: Akhirnya Aryo Culo menggunakan goloknya sebagai serangan untuk mengalahkan Bergola Ijo, akan tetapi Bergola Ijo tidak panik dan dapat

menghindar dari serangan mematikan golok patih Aryo Culo. Dan diakhir tenaganya Aryo Culo hendak mengeluarkan jurus pamungkasnya dan membaca mantra.

Halaman 18: Sri Baginda merasa khawatir kepada Aryo Culo yang akan mengeluarkan kekuatan terakhirnya pertanda Aryo Culo berada dibatas kekuatannya. Terdengar suara dan aura mengerikan keluar dari tubuh Aryo Culo.



Gambar IV.4 *Storyboard* hal. 19-24
Sumber: Dokumentasi pribadi (2017).

Halaman 19: Patih Aryo Culo berubah menjadi Barong Iblis yang bertubuh besar dan mengerikan, saat yang sama Bergola Ijo terkesiap melihat perubahan pada Aryo Culo yang berubah menjadi besar dan mengerikan, hal itu mengakibatkan Bergola Ijo sedikit terlambat menyadari serangan dari Barong Iblis datang menyambar.

Halaman 20: Bergola Ijo akhirnya mendapat serangan dari Barong Iblis. Pada saat itu Raden Jingga memberi tahu pada Bergola Ijo tentang kelemahan Barong Iblis, sontak Barong Iblis marah dan langsung melancarkan serangan pada Raden

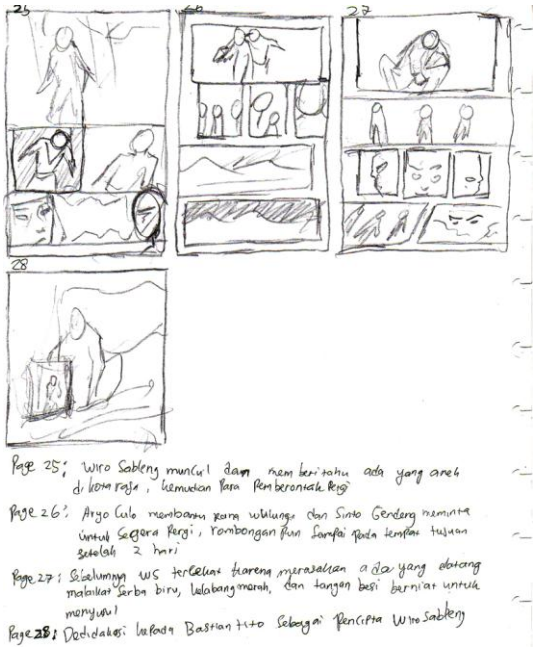
Jingga, namun Raden Jingga berhasil menghindar, serangan Barong Iblis mengenai kuda yang ditumpangi oleh Raden Jingga.

Halaman 21: Pada halaman ini Bergola Ijo melemparkan golok milik Aryo Culo kearah leher Barong Iblis sebagai titik kelemahannya. Pada saat golok akan menyambar, datang Ki Rana Wulung sebagai sahabat dari Sri Baginda.

Halaman 22: Suto Abang meminta Bergola Ijo untuk mencari cara membunuh Sri Baginda dan berniat bertarung melawan Ki Rana Wulung.

Halaman 23: Saat Ki Rana Wulung dan Suto Abang bertarung, lemparan golok Bergola Ijo yang mengarah pada Sri Baginda membuat Sri Baginda dan Permaisuri ketakutan. Tapi pada saat itu ada kekuatan yang melindungi sehingga golok tersebut berbelok pada Rumini, kekuatan misterius berikutnya muncul lebih dahsyat sehingga mengakibatkan golok Aryo Culo hancur, saat itu pula kekuatan misterius itu berbelok mengarah pada Bergola Ijo.

Halaman 24: Kepala Bergola Ijo pecah dan hampir terbelah 2 oleh serangan misterius tadi. Disaat yang sama Aryo Culo kembali pada bentuk manusianya, Sinto Gendeng muncul kehadapan rombongan kerajaan dan pemberontak, tetapi Sinto malah mencari seseorang yang tidak diketahui keberedaannya.

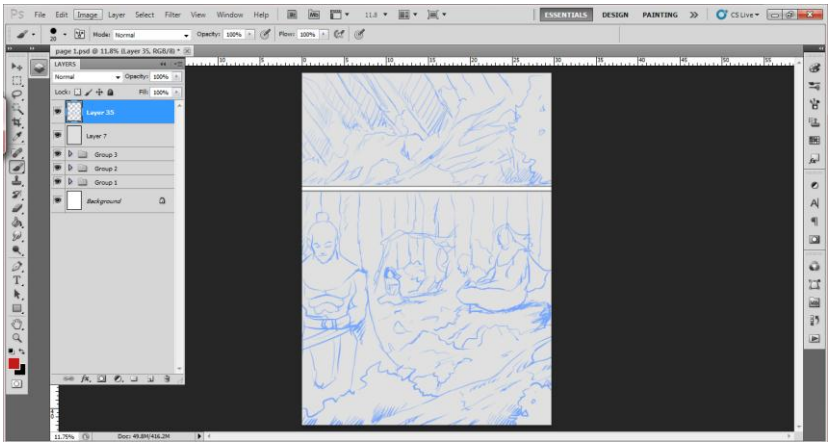


Gambar IV.5 *Storyboard* hal. 25-28
Sumber: Dokumentasi pribadi (2017).

Halaman 25: Wiro Sableng muncul dan memberi tahu Sinto Gendeng mengenai keadaan di Kotaraja. Saat Sinto Gendeng akan menghabisi pasukan pemberontak, Wiro Sableng memberi tahu bahwa para pemberontak sudah kabur.
Halaman 26: Aryo Culo membantu Ki Rana Wulung yang babak belur setelah bertarung sengit melawan Suto Abang. Pada akhirnya Sinto Gendeng menyampaikan pendapat bahwa rombongan kerajaan sudah tidak aman di hutan tersebut dan harus cepat meninggalkan hutan tersebut secepatnya. Rombongan pun pergi dari hutan, dan setelah 2 hari perjalanan akhirnya mereka sampai di tempat persembunyian paling aman.
Halaman 27: Dua hari sebelumnya di hutan tersebut saat Wiro Sableng akan pergi ke Kotaraja kembali, Wiro Sableng terhenti karena merasa ada kekuatan besar yang datang. Tiga orang berbahaya datang dan mereka bernama Malaikat Serba Biru, Tangan Besi dan nenek Kelabang Merah. Mereka bertiga bingung karena hutan tersebut kosong dan Tangan Besi mempunyai rencana untuk menyusul ke tempat rahasia dimana rombongan kerajaan berada. Wiro Sableng merasa khawatir dengan ketiga orang tersebut dan berniat melawan mereka secara sembunyi-sembunyi.
Halaman 28: Halaman terakhir atau penutup berisi ilustrasi yang didedikasikan kepada almarhum Bastian Tito.

IV.2.2 Sketsa Digital

Pada tahap ini *storyboard* menjadi sebuah patokan untuk membuat sebuah sketsa digital yang menggunakan *software* Adobe Photoshop CS5 dan alat *pen tablet*. Pada tahap inilah dasar dari sebuah ilustrasi dibangun, dimana panel-panel dibuat dipadukan dengan sketsa. Tahap kerja dari sketsa yang dilakukan secara digital ini adalah melihat referensi dari komik Amerika, referensi yang dilihat adalah tentang berbagai aspek mulai dari anatomi, *gesture*, perspektif dan latar tempat. Hal ini ditujukan agar komik Wiro Sableng tidak melenceng dari konsep awal yang mengutamakan sisi kepahlawanannya, selanjutnya adalah penggambaran berbagai karakter yang dibuat sebelumnya, tapi dalam proses ini penggambaran apapun belum mencapai hasil yang *detail*, karena sketsa hanya merupakan sebuah pondasi untuk dikembangkan dalam tahapan selanjutnya.



Gambar IV.6 Sketsa digital 1
Sumber: Dokumentasi pribadi (2017).



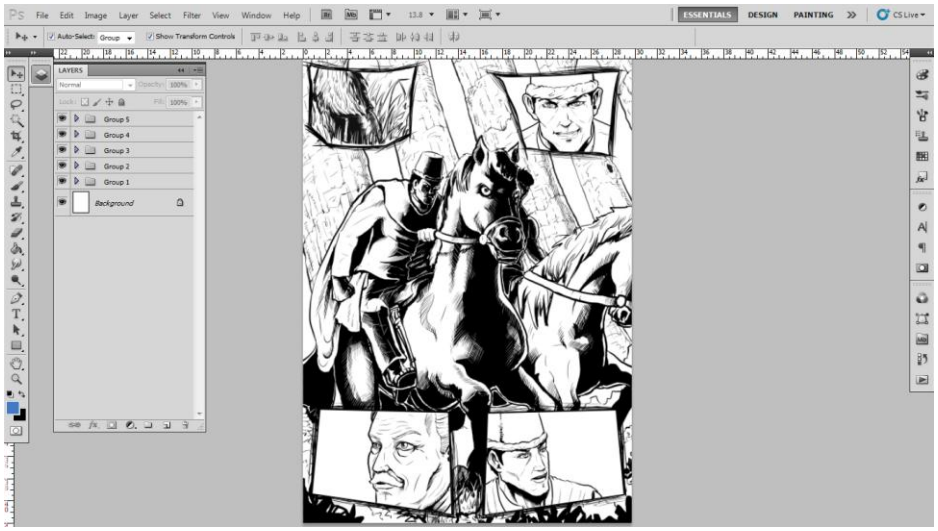
Gambar IV.7 Sketsa digital 2
Sumber: Dokumentasi pribadi (2017).

IV.2.3 *Ingking* Digital

Setelah selesai membuat sebuah sketsa digital, maka tahapan berikutnya adalah mempertegas garis-garis dan memberi arsir yang ada pada sketsa digital. Hal ini bertujuan agar gambar menjadi lebih jelas dan tegas. Proses *ingking* adalah bagian penting untuk membuah sebuah volume dasar dalam ilustrasi agar terlihat lebih hidup. Tujuan dari pengerjaan *ingking* digital adalah agar pengerjaan menjadi cepat dan praktis karena pada dasarnya *ingking* menggunakan tekhnik manual memerlukan pengerjaan waktu yang lama. *Software* menggunakan Adobe Photosop CS5.



Gambar IV.8 *Ingking* digital 1
Sumber: Dokumentasi pribadi (2017).



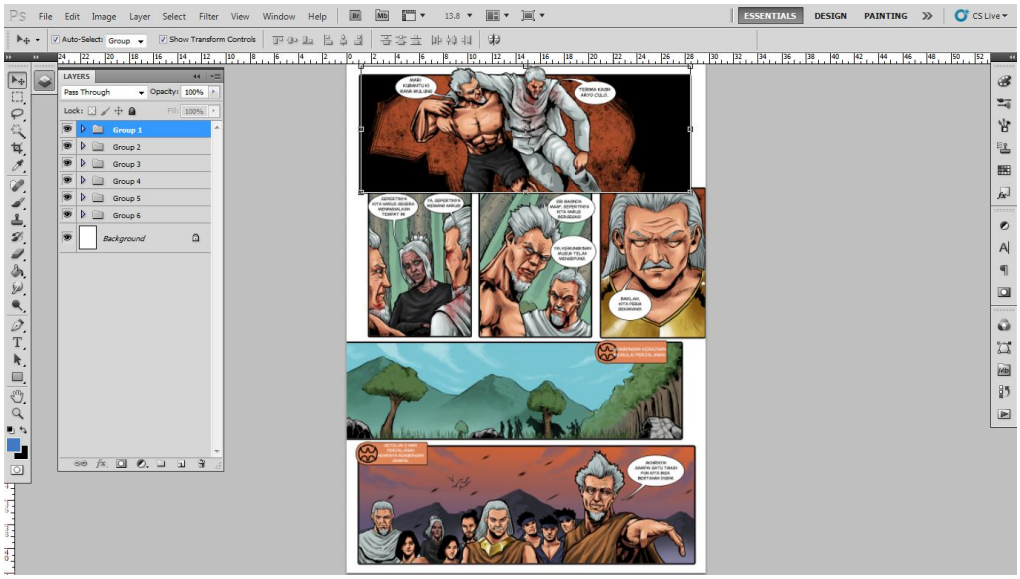
Gambar IV.9 *Ingking* digital 2
Sumber: Dokumentasi pibadi (2017).

IV.2.4 Pewarnaan Digital

Tahapan terakhir adalah proses pewarnaan dan memberi balon kata pada gambar sebagai hasil akhir. Sebelumnya dalam proses pewarnaan terdapat tahapan dalam pengerjaannya. Pewarnaan awal adalah *flat colour* atau warna dasar (*midtones*), tahap selanjutnya adalah menambahkan gelap, terang untuk membuat gambar bervolume. Dan yang terakhir adalah memberikan efek pada gambar agar terlihat lebih menarik seperti bercak-bercak yang berkesan rusak, sehingga efek yang dihasilkan mempunyai sifat keras.



Gambar IV.10 Pewarnaan digital 1
Sumber: Dokumentasi pribadi (2017).



Gambar IV.11 Pewarnaan digital 2/ hasil akhir
Sumber: Dokumentasi pribadi (2017).

IV.3 Media Pendukung

Media pendukung pada perancangan komik Wiro Sableng ini adalah sebagai pelengkap dari media utamanya yang berbentuk komik, media pendukung juga menjadi media promosi dan juga *merchandise* untuk menarik perhatian para konsumen, dan diharapkan sebagai pengingat. Berikut adalah media pendukung yang dibuat:

IV.3.1 *Flyer*

Flyer menjadi media pendukung yang penting karena akan disebar luaskan sebelum acara perilisan komik dimulai yaitu tanggal 28 Oktober 2017. *Flyer* akan disebarkan di jalanan umum (*vandal*) agar masyarakat menaruh perhatian pada *flyer* tersebut. Desain yang digunakan dalam pembuatan *flyer* ini adalah berupa ilustrasi yang mengadaptasi dari Batman *slap* Robin. Didalam flyer ini digambarkan Wiro Sableng sedang ditampar oleh Sinto Gendeng gurunya sebagaimana Batman dan Sinto Gendeng berperan sebagai guru, kemudian Robin dan Wiro sebagai muridnya. Balon kata disediakan juga agar memperkuat kesan peralihan cerita novel Wiro Sableng menuju komik. Dengan *copywritting* "Anak sambal dari mana saja kau selama ini?" yang dikatakan Sinto Gendeng menggambarkan kesalnya generasi tua pecinta Wiro Sableng karena Wiro Sableng menghilang cukup lama di dunia hiburan tanah air. Warna yang digunakan sesuai dengan karakter yang telah dirancang, dan warna merah dengan *dot* dibagian background agar terlihat kontras, konsep warna yang digunakan juga mengikuti konsep *Pop Art*



Gambar IV.12 *Flyer* Wiro Sableng
Sumber: Dokumentasi Pribadi (2017).

Ukuran : A3 (29,7 x 42 cm)
Resolusi : 300 dpi
Bahan : Artpaper 100gr
Teknis : Cetak Printing

IV.3.2 Stiker

Stiker dibuat dengan tujuan dapat menarik perhatian orang banyak dimanapun, karena ukurannya yang kecil dapat ditemukan dimana saja, sama halnya dengan *flyer* Wiro Sableng, stiker ini juga akan disebarkan sebelum perilisan akan dilakukan. Stiker yang disebar tersebut mempunyai 2 desain yang berbeda. Desain yang pertama adalah desain yang sama dengan *flyer* yaitu Sinto *slap* Wiro, ditambahkan dengan tulisan "#1 Munculnya Sinto Gendeng" menjelaskan bahwa media yang akan rilis adalah media perdana. Sedangkan pada desain keduanya yaitu berupa persatuan antara logo Wiro Sableng yang berupa kapak dan lingkaran dengan tulisan Wiro Sableng, hal ini ditujukan karena untuk mempertegas kesan kedua logo tersebut.





Gambar IV.13 Stiker Wiro Sableng
Sumber: Dokumentasi pribadi (2017).

Ukuran : 7,5 x 7,5 cm
Resolusi : 300 dpi
Bahan : Stiker Cromo
Teknis : Cetak printing

IV.3.3 *X-Banner*

Pembuatan *x-banner* bertujuan untuk menarik perhatian yang datang pada *event* Comic-con pada tanggal 28 Oktober 2017 bersamaan dengan perilisan perdana komik Wiro Sableng. *X-banner* akan ditampilkan pada stand khusus di toko-toko buku yang tersebar di Indonesia. Desain yang digunakan kali ini sebagian besar menggunakan potongan ilustrasi dari *cover* komik Wiro Sableng, dengan *mock up* komik tampak depan belakang dan logo satu dan dua Wiro Sableng agar menarik perhatian khalayak sasaran kedua logo ini diutamakan karena sebagai ciri khas dari komik Wiro Sableng ini. Tulisan dalam *x-banner* ini ditambahkan dengan promosi yaitu "Dapatkan di toko terdekat anda", hal ini bertujuan untuk menginformasi khalayak sasaran bahwa komik ini tersedia di toko buku besar manapun khususnya Gramedia.



Gambar IV.14 *X-banner* Wiro Sableng
Sumber: Dokumentasi Pribadi (2017).

Ukuran : 160 x 60 cm
Resolusi : 300 dpi
Bahan : Flexi China
Teknis : Cetak printing

IV.3.4 *Mini Banner*

Mini banner adalah media promosi yang akan digunakan saat perilisan komik Wiro Sableng ini berlangsung. Sama halnya dengan *x-banner*, mini banner juga bertujuan untuk menarik perhatian konsumen. *Mini banner* ini akan diletakan pada tumpukan komik Wiro Sableng saat perilisan perdana di selenggarakan. Desain yang digukan dalam *mini banner* ini sama seperti *x-banner* namun disederhanakan karena penempatannya pun hanya di atas tumpukan komik Wiro Sableng. *Mock up* dari komik tampak depan dan belakang, logo perusahaan dari M&C yang berada di atas sebagai pihak produksi dan distribusi, satu logo Wiro Sableng dan tulisan "Dapatkan Segera" sebagai penanda bahwa komik Wiro Sableng ini dijual. Tulisan disamping logo M&C adalah 55 th Wiro Sableng adalah menandakan munculnya komik ini bertepatan dengan karakter Wiro Sableng yang berusia 55 tahun, dengan demikian diharapkan menjadi daya tarik promosi.



Gambar IV.15 *Mini banner* Wiro Sableng
Sumber; Dokumentaasi Pribadi (2017).

Ukuran : 40 x 25 cm
Resolusi : 300 dpi
Bahan : Photo Paper
Teknis : Cetak printing

IV.3.5 Bonus Poster

Bonus poster ditujukan sebagai media pengingat bagi para konsumennya. Bonus Poster ini akan disebarkan selama perilisan dan pendistribusian komik berlangsung, dimana pada saat konsumen membeli komik Wiro Sableng poster ini akan diberikan sebagai bonus. Poster ini dibuat berbeda dengan media utama dan media pendukung lainnya, poster ini menyimbolkan Wiro Sableng sebagai karya anak bangsa sedang bertahan dari gempuran cerita fiksi asing. Wajahnya yang dibuat menyeramkan dan berdarah-darah untuk menggambarkan bahwa Wiro Sableng masih ada walaupun masyarakat umum melupakan ceritanya. Bendera merah dan putih yang dimiliki Indonesia digantungkan pada pundaknya untuk memperkuat kesan bahwa Wiro Sableng adalah karya anak bangsa.



Gambar IV.16 Bonus poster Wiro Sableng
Sumber: Dokumentasi Pribadi (2017).

Ukuran : A3 (42 x 29,7 cm)

Resolusi : 300 dpi

Bahan : Artpaper 100gr

Teknis : Cetak printing

IV.3.6 *T-Shirt*

T-shirt dibuat dengan tujuan sebagai *merchandise, fashion* adalah salah satu faktor penting yang akan menarik perhatian target audiens yaitu para remaja. *T-shirt* akan dijual pada perilisan perdana komik Wiro Sableng. Karena khalayak sasaran adalah remaja akhir yang pastinya menyukai *trend fashion*, maka ilustrasi yang dipilih sama dengan ilustrasi yang ada pada *flyer* yaitu Sinto gendeng yang menampar Wiro Sableng atau bisa disebut Sinto *Slap* Wiro. Ilustrasi yang mengikuti potongan komik terkenal dari DC *comic* ini adalah Batman *Slap* Robin. Dengan Demikian ilustrasi yang dibuat ini dapat menarik perhatian lebih dari khalayak.



Gambar IV.17 *T-shirt* Wiro Sableng
Sumber: Dokumentasi pribadi (2017).

Ukuran : Medium
Ukuran sablon : 29,7 x 29,7 cm depan
: 7 x 7 cm belakang
Resolusi : 300 dpi
Bahan : Cotton Combed 30s
Teknis : DTG printing

IV.3.7 Mug

Mug merupakan barang yang digunakan sehari-hari dan bertahan lama. Dengan dibuatnya mug yang menggunakan desain dari komik Wiro Sableng diharapkan akan menjadi pengingat bagi para target audiens. Mug ini juga menggunakan ilustrasi Sinto *Slap* Wiro ditujukan untuk menambah kesan humor, karena ilustrasi ini disesuaikan dengan karakter Wiro Sableng yang urakan dan sangat suka bercanda sekalipun saat bertarung dengan para musuhnya. Desain ini digunakan agar konsep yang digunakan terjaga dan tidak terlalu bervariatif. Hal ini bertujuan agar media pendukung yang digunakan dapat diingat oleh khalayak karena pengulangan visual yang digunakan pada media pendukung. Penempatan desain pada mug ini adalah ilustrasi Sinto *slap* Wiro sebagai ciri khasnya dan penempatan desain kedua adalah berlawanan dengan ilustrasi Sinto *slap* Wiro. Visual yang digunakan juga memakai kombinasi dari kedua logo dari Wiro Sableng agar memperkuat daya ingat media pendukung karena faktor pengulangan visual yang dilakukan.



Gambar IV.18 Mug Wiro Sableng
Sumber: Dokumentasi pribadi (2017).

Ukuran : 7,5 x 7,5 cm (depan, belakang)
Resolusi : 300 dpi
Bahan : Keramik
Teknis : Cetak printing

IV.3.8 Topi

Topi Wiro Sableng juga sama halnya dengan pembuatan *t-shirt* yaitu sebagai merchandise untuk dijual kepada target audiens pada hari perilisan perdana komik Wiro Sableng yaitu tanggal 28 Oktober 2017. Desain yang digunakan oleh topi Wiro Sableng ini hanya berupa kombinasi dari kedua logo Wiro Sableng. Hal ini ditujukan untuk menyederhanakan desain yang dibuat. Alasan ilustrasi Sinto *slap* Wiro tidak digunakan dalam merchandise ini karena dirasa ilustrasi tersebut tidak dapat dilihat dengan baik dan kelihatan kecil, maka dari itu kedua logo inilah yang akhirnya digunakan oleh *merchandise* berjenis topi tersebut. Warna topi yang digunakan adalah warna hitam dan putih dengan jenis *genre* dalam cerita Wiro Sableng yaitu antara ilmu hitam dan ilmu putih, baik dan buruk, *superhero* dan *supervilain*



Gambar IV.19 Topi Wiro Sableng
Sumber: Dokumentasi pribadi (2017).

Ukuran sablon: 10 x 10 cm

Resolusi : 300 dpi

Bahan : spon, jaring (trucker)

Teknis : Cetak Sablon

IV.3.9 Gantungan Kunci

Gantungan kunci merupakan media pengingat yang juga efisien karena setiap target *audience* pasti memiliki kunci, kunci rumah, kendaraan, dan lainnya. Jadi dengan manbahkan ilustrasi komik Wiro Sableng ini diharapkan dapat menjadi media pengingat bagi para khalayak. Ukuran yang digunakan oleh kedua gantungan kunci ini berbeda. Desain yang digunakan pun berbeda, desain pertama yang digunakan adalah tetap Sinto *slap* Wiro sebagai ciri khasnya dari media pendukung ini, desain inilah yang mempunyai ukuran lebih besar dari desain yang satunya. Desain yang kedua adalah kombinasi dari logo Wiro Sableng, desain ini digunakan keblai untuk memperkuat fungsi dari media pendukung yaitu sebagai pengingat untuk khalayak sasaran.



Gambar IV. 20 Gantungan kunci Wiro Sableng
Sumber: Dokumentasi pribadi (2017).

Ukuran : 4,5 x 4,5 cm
: 6 x 6 cm
Resolusi : 300 dpi
Bahan : Plastik
Teknis : Cetak printing

IV.3.10 Pin

Pada saat perilisan perdana komik Wiro Sableng, pin juga menjadi sebuah media pengingat yang akan digunakan oleh target *audience* sebagai aksesoris pada keseharian target *audience*, hal itu menyebabkan pin Wiro Sableng ini menjadi media pengingat yang baik. Desain yang dipilih untuk media ini adalah pengulangan visual dari media pendukung sebelumnya, yaitu ilustrasi Sinto *slap* Wiro dan kombinasi kedua logo Wiro Sableng.



Gambar IV.21 Pin Wiro Sableng
Sumber: Dokumentasi pribadi (2017).

Ukuran : 6 x 6 cm
: 6 x 6 cm
Resolusi : 300 dpi
Bahan : Plastik
Teknis : Cetak printing

IV.3.11 *Tote Bag*

Tas yang terbuat dari canvas ini sedang diminati oleh target *audience* yaitu remaja bentuknya yang simpel dan unik menjadikan *Tote bag* pilihan untuk kemasan saat mendapatkan komik Wiro Sableng dan media pendukungnya, *tote bag* ini sangat baik digunakan untuk media promosi dan media pengingat, bentuknya yang cukup

besar akan membuat khalayak menjadi mudah dilihat. *Tote bag* Wiro Sableng ini akan dijual ketika perilisan perdana komik Wiro Sableng berlangsung. Desain yang digunakan adalah kombinasi dari kedua logo Wiro Sableng tanpa adanya ilustrasi. Hal ini bertujuan untuk menyederhanakan desain yang digunakan karena fungsi dari *tote bag* ini sendiri adalah sebagai kemasan yang akan digunakan ketika membeli semua produk mulai dari komik Wiro Sableng sampai kepada media-media pendukung lainnya.



Gambar IV.22 *Tote bag* Wiro Sableng
Sumber: Dokumentasi pribadi (2017).

Ukuran sablon : 22 x 22 cm
Resolusi : 300 dpi
Bahan : *Canvas*
Teknis : Cetak polyflex

IV.3.12 *Case Handphone*

Media pendukung yang ditujukan untuk *case handphone* ini menjadi media pengingat yang sangat efektif, karena setiap remaja pasti mempunyai *smartphone* yang digunakan setiap hari, maka dari itu *case handphone* Wiro Sableng ini akan sangat efektif untuk menjadi media pengingat. *Case handphone* ini akan dijual pada perilisan komik Wiro Sableng berlangsung bersama dengan media pendukung lainnya. Desain dari media pendukung kali ini tidak menggunakan pengulangan visual seperti media-media pendukung lainnya. Desain yang digunakan sama dengan desain poster yaitu Wiro Sableng yang membawa bendera Indonesia dengan keadaan babak belur. Desain ini dipilih karena dirasa cocok dengan media pendukung kali ini, desain yang jarang dipakai berkesan bahwa ilustrasi ini ekslusif.



Gambar IV.23 *Case handphone* Wiro Sableng
Sumber: Dokumentasi pribadi (2017).

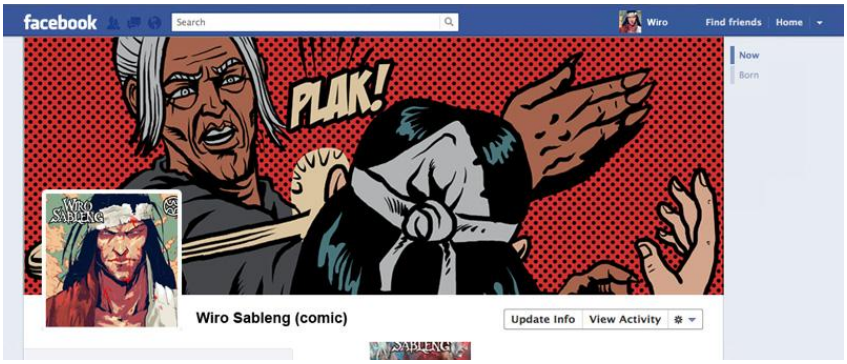
Ukuran : 6 x 11,5 cm
Resolusi : 300 dpi
Bahan : SGP keras
Teknis : Cetak printing

IV.4 Media Sosial

Media sosial adalah salah satu tempat para remaja menghabiskan waktu luangnya, di dunia interner semua informasi dapat diakses dengan mudah dan sangat praktis. Selain itu media sosial juga tempat berkumpulnya para pecinta cerita Wiro Sableng. Dengan demikian untuk mempromosikan komik Wiro Sableng kepada khalayak media sosial dirasa sangat efektif untuk menyebar luaskan informasi mengenai komik Wiro Sableng.



Gambar VI.24 Instagram Wiro Sableng
Sumber: Dokumentasi pribadi (2017).



Gambar IV.25 Facbook Wiro Sableng
Sumber: Dokumentasi pribadi (2017).