BAB IV. TEKNIS PRODUKSI DAN APLIKASI MEDIA

Teknis pada pembahasan kali ini merupakan teknis terakhir dalam perancangan media dari seluruh perancangan yang telah dilakukan sebelumnya. Seluruh materi yang telah dikumpulkan, kemudian akan dirancang menjadi media informasi yang siap untuk dibuat sehingga menjadi media informasi yang diharapkan dapat tepat sasaran.

4.1 Teknis Produksi

Media yang dirancang adalah video animasi pendek dengan durasi 5 menit 33 detik. Video tersebut memiliki jalan cerita yang diawali dengan dimunculkanya sosok Shalahuddin ketika hendak menaklukan Yarusalem atau Baitul Maqdis dengan diiringi pasukanya, dikarenakan hal yang menarik dari sosok Shalahuddin adalah karena kegigihanya dalam menaklukan kota tersebut, Kemudian cerita tersebut terjadi alur *flash back* dimana cerita dimulai dari dimana Shalahuddin baru dilahirkan hingga remaja, dan menceritakan kisah Shalahuddin ketika remaja hingga pada akhirnya ceritapun kembali maju kepada masa dimana Shalahuddin berhasil menaklukan Baitul Maqdis atau Yarusalem.

4.1.1 Pra Produksi

Sebelum media utama mengenai Shalahuddin Al-Ayyubi dibuat, tahap yang pertama dilakukan adalah pengumpulan data. Setelah proses tersebut dilakukan, maka proses selanjutnya adalah merancang *storyline, storyboard,* pemilihan gaya visual, studi karakter, dan memilih music yang tepat untuk melengkapi video animasi yang selanjutnya akan dibuat.

4.1.1.1 Pengumpulan Data

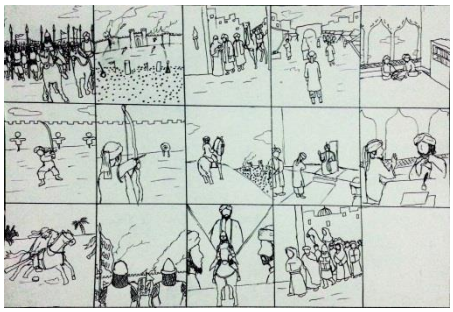
Pengumpulan data yang dilakukan yaitu mencari sumber referensi buku sejarah mengenai kisah Shalahuddin Al-Ayyubi, lalu di lanjutkan untuk melakukan survey seperti menyebarkan kuisioner dan melakukan wawancara kepada ahli sejarah

4.1.1.2 Pembuatan *Storyline*

Storyline merupakan naskah utama dari jalan cerita yang akan disampaikan melalui video yang akan dibuat. Perancangan *storyline* sangat diperlukan, guna untuk membuat jalan cerita sesuai dengan yang diharapkan. *Storyline* diambil dari buku Ash-Shalabi (2015) sehingga cerita yang akan disampaikan tidak menyimpang dari kisah sejarah yang sebenarnya.

4.1.1.3 Pembuatan *Storyboard*

Storyboard merupakan hasil dari visualisasi yang dibuat berdasarkan storyline yang telah dirancang. Storyboard dibuat pertama-tama secara manual di buku sketsa sebelum dibuat menjadi gambar *digital* yang kemudian di aplikasikan dalam pembuatan video. Pembuatan *storyboard* perlu untuk dilakukan sehingga jalan cerita hingga visualisasi tepat seperti yang diinginkan.



Gambar IV.1 *Storyboard*
Sumber: Dokumentasi Pribadi

4.1.1.4 Pemilihan Karakter

Pemilihan karakter pada kisah Shalahuddin Al-Ayyubi dibuat berdasarkan dengan tokoh-tokoh karakter yang secara langsung berinteraksi dan berpengaruh dengan Shalahuddin Al-Ayyubi. Karakter yang dibuat menggunakan gaya visual *anime* atau gaya visual animasi yang berasal dari Negara Jepang, dengan harapan informasi yang disampaikan dapat tepat sasaran.



Gambar IV.2 Sketsa perancangan studi karakter
Sumber: Dokumentasi Pribadi

4.1.1.5 Aplikasi Karakter pada *Background*

Lokasi yang dipilih disesuaikan dengan beberapa lokasi ada seperti benteng kota Yarusalem. Kemudian gesture karakter disesuaikan dengan jalan cerita yang sudah ditentukan pada *storyline* dan *storyboard.*

4.1.1.6 Pemilihan Audio

Musik merupakan salah satu elemen yang berpengaruh dalam perancangan sebuah video. Karna musik dapat memunculkan *mood* sehingga pesan yang disampaikan dapat diterima dengan baik. Video animasi Shalahuddin Al-Ayyubi menggunakan musik dengan tema Timur Tengah yang berkesan enerjik. Karena jalan cerita yang disampaikan pada umumnya memiliki alur yang serius dan menggambarkan karakter Shalahuddin yang gigih dan penuh dengan keberanian.

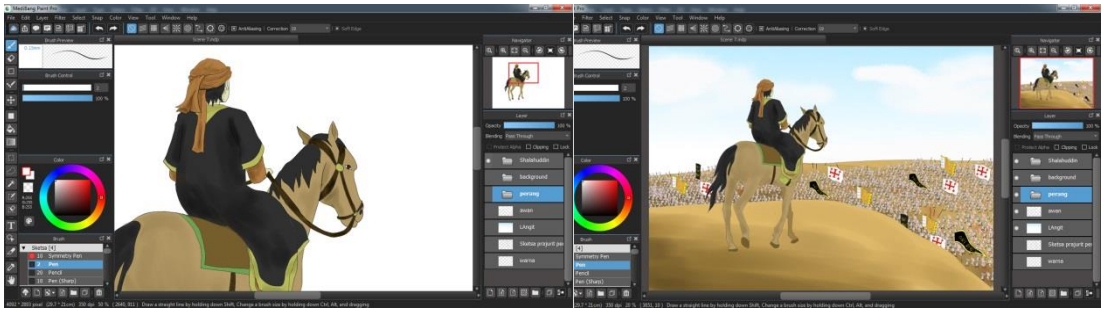
4.1.2 Produksi

Tahap produksi dilakukan setelah seluruh rangkaian perancangan pada tahap pra produksi selesai dibuat. Pada tahap produksi, pembuatan karakter dan background

dilakukan menyesuaikan dengan konsep pada *storyboard* yang telah dibuat sebelumnya.

4.1.2.1 Proses Perancangan Karakter dan *Background*

Tahap awal yang dilakukan yaitu membuat karakter dengan gestur dan *background* menggunakan aplikasi *Medibang Paint Pro*. Dimana antara background, karakter dan objek yang akan digerakan dibuat dengan *layer* yang terpisah. Format yang digunakan adalah A4 yaitu dengan ukuran kertas 21x29,7 cm.

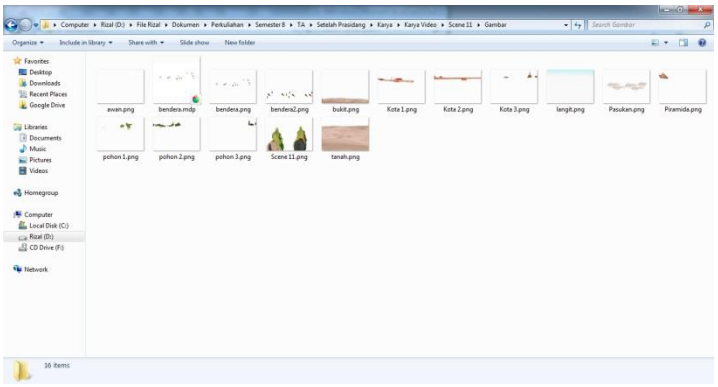


Gambar IV.3 Perancangan karakter dan *background*
Sumber: Dokumentasi pribadi

4.1.2.2 Proses Mengaplikasikan Efek dan Animasi

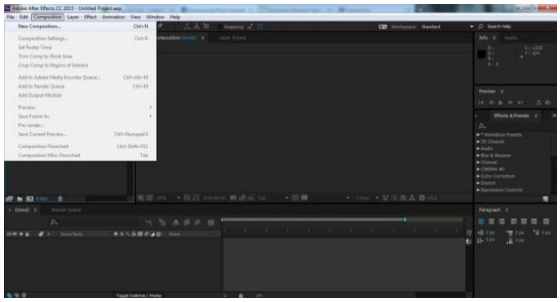
Setelah pembuatan karakter dan *background* selesai, proses selanjutnya adalah memindahkan gambar yang sudah di simpan dengan format PNG secara terpisah dari masing-masing layer yang telah dibuat pada aplikasi *medibang paint pro* menuju *Adobe After Effects CC* 2015.

"PNG adalah singkatan dari Portable Network Graphics, yang merupakan format gambar yang sangat baik untuk grafis internet, karena mendukung transparansi didalam perambah (browser) dan memiliki keindahan tersendiri yang tidak bisa diberikan GIF atau bahkan JPG." (Kuncara, 2013)



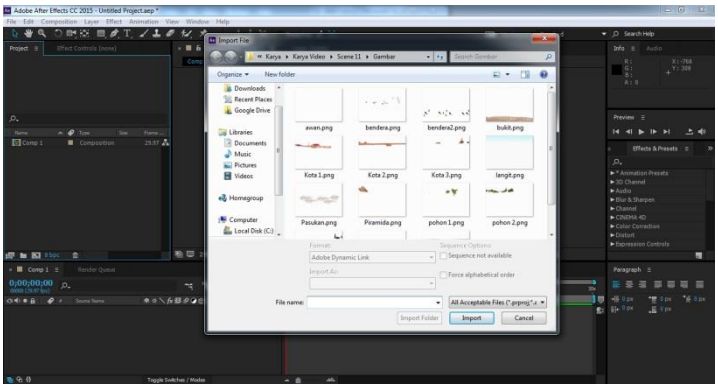
Gambar IV.4 Penyimpanan file dengan format PNG
Sumber: Dokumentasi pribadi

Proses selanjutnya adalah membuat komposisi baru, dengan format HDV/HDTV 720 dengan kecepatan 29,97 fps (*frame per second*). Fungsu dari fps sendiri adalah semakin tinggi fps yang digunakan, maka akan semakin halus gerakan yang ditampilkan pada video. Kemudian ukuran yang digunakan adalah 1280x720px.



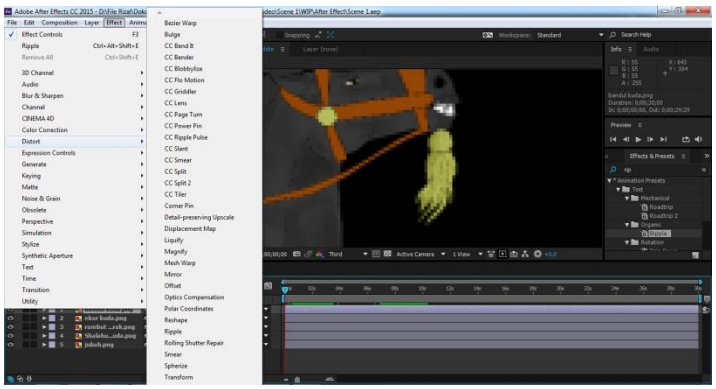
Gambar IV.5 Membuat kompisisi baru
Sumber: Dokumentasi pribadi

Selanjutnya *import* file atau menambahkan file yang akan di edit, memosisikan gambar dan mengurutkan setiap scene sesuai dengan jalan cerita yang sudah digambarkan pada *storyline* dan *storyboard.*



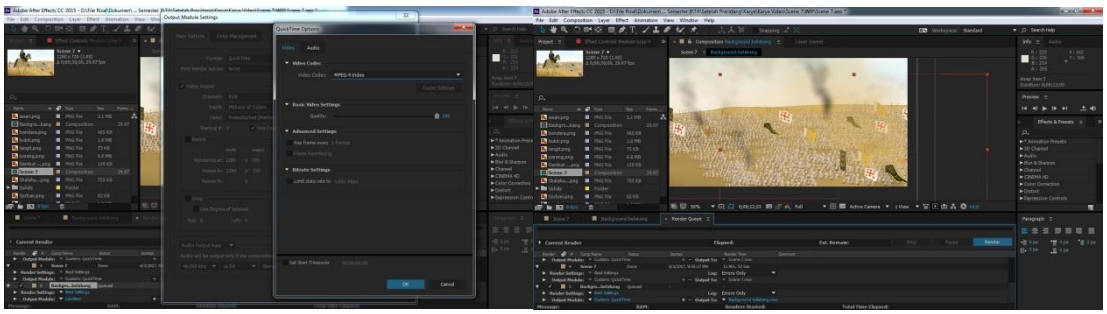
Gambar IV.6 Import file
Sumber: Dokumentasi pribadi

Kemudian memberikan efek dan animasi pada masing-masing scene yang telah dirapihkan.



Gambar IV.7 Mengaplikasikan efek animasi
Sumber: Dokumentasi pribadi

Setelah mengaplikasikan efek animasi, langkah terakhir adalah *rendering* video yang telah di edit per *scene*. Format yang digunakan adalah MOV agar file video yang direnderer sebelum di proses pada *Adobe Premier Pro CC* 2015 memiliki kapasitas video dengan resolusi yang tinggi.

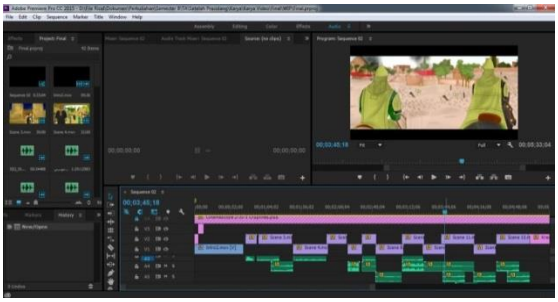


Gambar IV.8 Proses *rendering*
Sumber: Dokumentasi pribadi

4.1.3 Paska Produksi

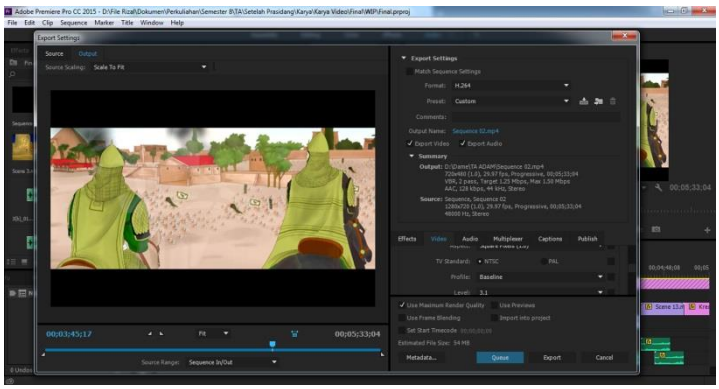
Proses paska produksi dilakukan setelah semua persiapan bahan yang sudah dibuat seperti ilustrasi dan animasi yang sudah dilakukan tahap editing pada aplikasi *Adobe After Effects CC* 2015 selesai.

Maka seluruh bahan tersebut digabungkan dan dilakukan *finishing* pada aplikasi *Adobe Premier Pro CC* 2015 untuk menggabungkan seluruh elemen video yang terpisah, musik dan efek suara.



Gambar IV.9 Proses penggabungan
Sumber: Dokumentasi pribadi

Setelah seluruh video yang terpisah digabungkan dan suara ditambahkan, maka proses dilakukanlah proses terakhir yaitu *rendering* video dengan format MP4. Agar video dengan format tersebut dapat diputar dengan menggunakan media komputer dan *smartphone*.



Gambar IV. 10 Proses rendering akhir
Sumber: Dokumentasi pribadi

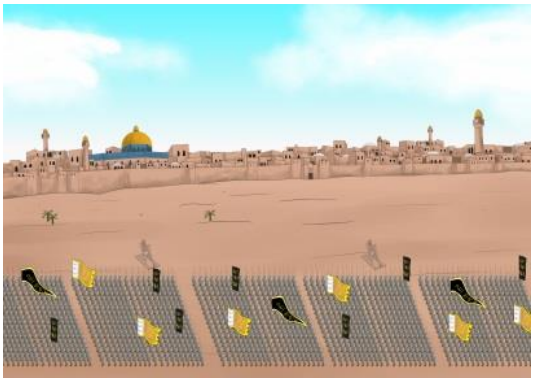
4.2 Konsep Media dan Desain

Berikut adalah penjelasan mengenai konsep dalam aplikasi media baik media utama maupun media pendukung.

4.2.1 Konsep Desain Pada Media Utama

Tabel IV.1 Konsep media utama
Sumber: Direkontruksi oleh pribadi

Ilustrasi	Keterangan
	Menggunakan latar belakang padang pasir, karena Shalahuddin tinggal di timur tengah. Karakter terdiri dari Shalahuddin dan pasukanya yang mempresentasikan bahwa Shalahuddin sedang berada dalam perjalanan untuk menaklukan Baitul Maqdis atau Yarusalem.

	Latar belakang yaitu kota Yarusalem. Digambarkan pasukan Shalahuddin telah mengepung kota tersebut untuk kemudian ditaklukan.
	Latar belakang yang digambarkan adalah Benteng tirkit tempat terlahirnya Shalahuddin. Digambarkan bahwa ketika itu keluarga Ayyub diperintahkan untuk meninggalkan benteng tersebut. Latar waktu malam hari karena penguasa benteng tersebut ingin keluarga Ayyub meninggalkan benteng secara diam-diam karena dikhawatirkan akan terjadi balas dendam dari penjaga benteng tersebut atas kematian komandan benteng tirkit di tangan paman Shalahuddin.
	Latar belakang dari ilustrasi tersebut adalah didalam sebuah bangunan di dalam istana. Shalahuddin gemar mempelajari Agama, bangunan tersebut diberikan sentuhan ornament khas timur tengah (*arabesque*), dan latar belakang alam yaitu padang pasir.

	Latar belakang yang di ambil adalah barak tempat pasukan dilatih, ditambahkan dengan latar benteng agar suasana barak lebih terasa dan sasaran tembak untuk berlatih memanah menggambarkan bahwa Shalahuddin pun belajar memanah. Kemudian digambarkan karakter Shalahuddin sedang berlatih pedang dengan salah satu prajurit. Latar belakang diposisikan secara miring agar terasa kesan *action* dalam scene tersebut.
	Latar belakang lokasi yaitu sebuah lembah dimana lembah tersebut bernama Salul Biqa (Lembah Beqa), yaitu salah satu lembah yang subur dimana tempat tersebut selalu menjadi target utama pasukan salib untuk membangun kekuatanya di Timur Tengah. Latar karakter Shalahuddin berada di atas bukit dan menunggang kuda menggambarkan bahwa Shalahuddin sedang memperhatikan atau menyaksikan pertempuran yang sedang terjadi

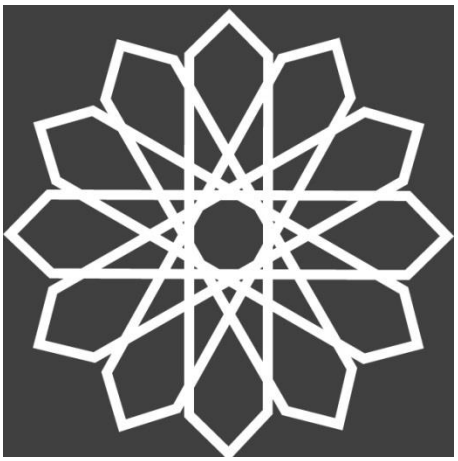
	Latar belakang lokasi berada di ruangan raja, dengan properti singgasana raja dengan aksesoris tirai hijau dimana warna hijau merupakan salah satu warna lambing kejayaan Islam dan ornament khas Timur Tengah, dan cat yang berwarna kuning menggambarkan kemewahan. Karakter Nuruddin Zanki sebagai Sultan atau raja tampak menyambut Shalahuddin yang dating dan memberi salam hormat.
	Latar yang di ambil adalah lapangan luas, agar permainan olah raga lebih mudah. Al Juqan adalah permainan yang sedang dimainkan oleh Shalahuddin pada ilustrasi tersebut. Permanan tersebut merupakan salah satu permainan para bangsawan.
	Latar lokasi yang di ambil adalah sebuah ruangan kerja. Properti yang digunakan adalah meja dan beberapa roll kertas yang berisi dokumen-dokmen penting. Shalahuddin dan paman Shalahuddin digambarkan sedang membincangkan permasalahan Negara diruangan tersebut.

	Latar belakang lokasi yaitu Kerajaan Mesir, dimana Shalahuddin dan pamanya berhasil menaklukan kerajaan tersebut. Suasana yang terjadi pada ilustrasi tersebut adalah peperangan, dimana Shalahuddin dan pamanya sedang mengatur jalanya strategi pertempuran dari kejauhan.
	Latar belakang yang di ambil adalah padang pasir, digambarkan Shalahuddin menunggangi kuda dengan penuh percaya diri. Pada scene ini akan muncul karakter-karakter yang berpengaruh dalam perkembangan masa remaja Shalahuddin.
	Latar belakang yang di ambil adalah Kota Baitul Maqdis atau Yarusalem pasca ditaklukanya kota tersebut. Digambarkan beberapa orang non muslim dan pasukan salib meninggalkan kota tersebut dengan aman.

4.2.2 Konsep Desain Pada Media Pendukung

Adapun layout yang dibuat dan di aplikasikan pada media pendukung adalah sebagai berikut:

Tabel IV.2 Konsep layout pada media pedukung
Sumber: Direkontruksi oleh pribadi

Referensi Visual	Ilustrasi
	
	

Ilustrasi di atas terinspirasi dari ornamen khas Timur Tengah atau biasa disebut dengan *arabesque.* Ornamen tersebut dapat ditemukan pada hiasan-hiasan ornamen pada bangunan masjid.

Pada ilustrasi pertama bentuk dasar dari ilustrasi ornamen tersebut adalah berbentuk heksagonal dan diduplikat lalu diputar sekitar 40 dan 60 derajat.

Pada ilustrasi kedua, bentuk dasar dari ornamen tersebut adalah kotak, dimana kotak kedua diputar sekitar 90 derajat.





Ilustrasi supergrafik di atas terinspirasi dari bentuk lengkungan pada garis horizon padang pasir, dimana pada supergrafik tersebut terdapat tiga jenis warna yaitu:

Putih

Melambangkan kesucian, atau bersih

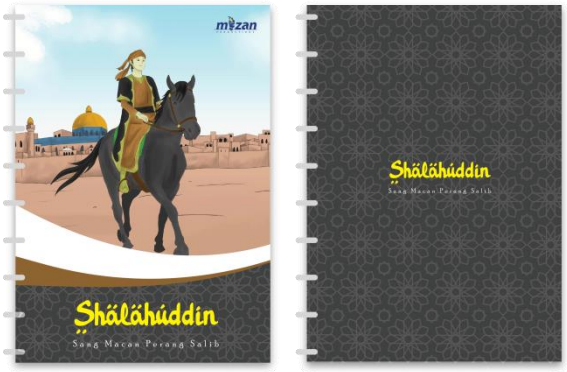
Coklat

melambangkan seseorang yang membumi walaupun mmiliki kekayaan melimpah dimana warna tersebut melambangkan watak dari Shalahuddin Al-Ayyubi

Hitam

Melambangkan otoritas, kekuasaan, keberanian, keagungan (Arwan, 2012) dimana warna tersebut menggambarkan wibawa Shalahuddin ketika memimpin.

- **Notes**



Gambar IV.11 Notes
Sumber: Dokumen pribadi

Jenis:	: *Stationary set*
Ukuran	: A5
Material	: HVS dan *art papper*
Teknik produksi	: Print dan ring

Pada desain notes terdapat beberapa elemen visual yaitu logo mandatori, *supergraphic*, ilustrasi, tipografi dan ornament. Mandatori diletakan di posisi ujung kanan paling atas, karena wanra logo dari mandatory adalah biru tua, sehingga logo tersebut diletakan di atas *background* langit berwarna biru muda agar logo tersebut dapat dilihat dengan jelas.*Supergraphic* dibentuk melengkung karena *supergraphic* mengikuti lengkungan tanah di padang pasir dengan warna hitam putih dan coklat. Dimana warna hitam dalam perspektif Islam merupakan warna yang sering digunakan oleh Rasulullah Shal*allahu'alaihi wassalam* untuk berperang, bahkan digunakan dalam panji-panjinya. Warna putih yang melambangkan kesucian dan coklat melambangkan seseorang yang membumi walaupun mmiliki kekayaan melimpah dimana warna tersebut melambangkan watak dari Shalahuddin Al-Ayyubi. Sedangkan ornament islam tersebut (*arabesque*) digunakan agar suasana timur tengah semakin terasa. Ilustrasi yang digunakan adalah ketika Shalahuddin masa

remaja dan menunggangi kuda dengan latar belakang Baitul Maqdis atau Yarusalem, menggambarkan bahwa Shalahuddin kala remaja yang sudah siap mengemban tanggung jawab besar terhadap rakyatmya dan kelak dialah yang akan menaklukan Yarusalem.

- **Sticker**



Gambar IV.12 Sticker
Sumber: Dokumen pribadi

Jenis:	: *Leisure*
Ukuran	: 10x10cm
Material	: Vinyl laminasi glosi
Teknik produksi	: print

Terdapat dua jenis ilustrasi dan tipografi yang dipilih untuk di aplikasikan menjadi sticker. Ilustrasi dipilih pada gambar pertama dimana Shalahuddin dewasa sedang menggunakan pakaian perang dan menunggangi kuda dalam keadaan berdiri melambangkan kegagahan dan keberanian Shalahuddin ketika akan menaklukan Baitul Maqdis atau Kota Yarusalem. Pada ilustrasi kedua, Shalahuddin remaja sedang menunggangi kuda melambangkan kecakapan Shalahuddin dalam mengemban tanggung jawab ketika remaja. Sedangkan pada dua ilustreasi tersebut font diletakan

dibawah ilustrasi agar memberi kesan hebat pada karakter Shalahuddin Al-Ayyubi. Kemudian desain sticker terakhir hanya menerapkan tipografi Shalahuddin dengan tujuan nama Shalahuddin dapat di ingat oleh target audiens.

- ***Mousepad***



Gambar IV.13 *Mousepad*
Sumber: Dokumen pribadi

Jenis:	: Komputer
Ukuran	: D=18cm
Material	: Busa dan kertas
Teknik produksi	: Print

Bentuk dasar dari *mousepad* yang dibuat adalah lingkaran, hal ini didasari dari bentuk perisai yang biasa digunakan oleh pasukan Shalahuddin, dengan garis kuning melingkar sebagai ornament dan melambangkan kemewahan, dan garis putus diluar lingkaran menggambarkan cahaya dimana pada masa kepemimpinan Shalahuddin terdapat kejayaan. Ornament islam tersebut (*arabesque*) diletakan pada posisi *center* dan digunakan agar suasana timur tengah semakin terasa. Warna hitam dalam perspektif Islam merupakan warna yang sering digunakan oleh Rasulullah Shal*allahu'alaihi wassalam* untuk berperang, bahkan digunakan dalam panji-panjinya.

- **Kaos**



Gambar IV.14 Kaos
Sumber: Dokumen pribadi

Jenis:	: *Apparel*
Ukuran	: M
Material	: Cotton combed
Teknik produksi	: Print DTG

Desain pada kaos hanya menerapkan tipografi Shalahuddin. Hal ini karena desain pakaian yang sedang ramai digunakan pada saat ini adalah kaos-kaos yang hanya terdapat unsur tipografi saja. Tipografi Shalahuddin diletakan pada bagian punggung agar tulisan tersebut dapat sering dilihat oleh masyarakat umum dan menjadi media promosi sekaligus media pengingat. Terlebih bagi remaja muslim yang selalu melakukan ibadah ke masjid dimana terdapat larangan menggunakan pakaian dengan gambar mahluk bernyawa dapat leluasa untuk menggunakanya sebagai pakaian yang kasual. warna hitam dalam perspektif Islam merupakan warna yang sering digunakan oleh Rasulullah Shal*allahu'alaihi wassalam* untuk berperang, bahkan digunakan dalam panji-panjinya. Selain itu warna hitam adalah warna yang pada umumnya merupakan warna pakaian dimana remaja sering menggunakanya

- **Poster**



Gambar IV.15 Poster
Sumber: Dokumen pribadi

Jenis: : *Leisure*
Ukuran : A3
Material : *Art papper*
Teknik produksi : Print

Ilustrasi pada poster menggunakan ilustrasi yang terdapat pada beberapa scene, dimana pada salah satu scene tersebut Shalahuddin digambarkan sedang memimpin pasukan perangnya untuk menaklukan Baitul Maqdis atau kota Yarusalem. Pada poster terdapat unsur tipografi dan mandatory yang diletakan dibagian bawah ilustrasi untuk menunjukan kehebatan pasukan yang dipimpin Shalahuddin Al-Ayyubi untuk menaklukan Baitul Maqdis. Dengan harapan target audiens merasa terkesan dengan kehebatan Shalahuddin Al-Ayyubi dan media poster tersebut dapat menjadi salah satu media pengingat setiap kali target audiens melihat poster tersebut. Lalu pada poster kedua digambarkan beberapa orang yang berpengaruh dalam hidup Shalahuddin, dan pada poster selanjutnya menggambarkan kewibawaan dari sosok karakter Shalahuddin ketika remaja dengan tujuan mempersuasi remaja khususnya remaja muslim agar berkeinginan memiliki watak dan karakter seperti Shalahuddin Al-Ayyuubi.

- ***Banner***



Gambar IV.16 Banner
Sumber: Dokumen pribadi

Jenis:	: *Leisure*
Ukuran	: 60x120cm
Material	: *Frontlite Dop*
Teknik produksi	: Print

Pada desain *banner* terdapat beberapa elemen visual yaitu logo mandatori, *supergraphic*, ilustrasi, tipografi dan ornament. Pada desain banner terdapat beberapa elemen visual yaitu logo mandatori, *supergraphic*, ilustrasi, tipografi dan ornament. Mandatori diletakan di posisi ujung kanan paling atas, karena wanra logo dari mandatory adalah biru tua, sehingga logo tersebut diletakan di atas *background* langit berwarna biru muda agar logo tersebut dapat dilihat dengan jelas.*Supergraphic* dibentuk melengkung karena *supergraphic* mengikuti lengkungan tanah di padang pasir dengan warna hitam putih dan coklat. Dimana warna hitam dalam perspektif Islam merupakan warna yang sering digunakan oleh Rasulullah Shal*allahu'alaihi*

wassalam untuk berperang, bahkan digunakan dalam panji-panjinya. Warna putih yang melambangkan kesucian dan coklat melambangkan seseorang yang membumi walaupun mmiliki kekayaan melimpah dimana warna tersebut melambangkan watak dari Shalahuddin Al-Ayyubi. Sedangkan ornament islam tersebut (*arabesque*) digunakan agar suasana timur tengah semakin terasa. Ilustrasi yang digunakan adalah ketika Shalahuddin masa remaja dan menunggangi kuda dengan latar belakang Baitul Maqdis atau Yarusalem, menggambarkan bahwa Shalahuddin kala remaja yang sudah siap mengemban tanggung jawab besar terhadap rakyatmya dan kelak dialah yang akan menaklukan Yarusalem. Banner yang dibuat berfungsi sebagai media promosi untuk menunjukan kemana audiens harus pergi apabila ingin menyaksikan video animasi Shalahuddin Al-Ayyubi dengan disediakanya *QR Code. QR Code* yaitu sebuah kode yang dapat dideteksi oleh perangkat kamera pada *smartphone* guna mendeteksi suatu komponen yang berisi *link* tertentu agar audiens dapat pergi menuju suatu *website* atau aplikasi tertentu secara cepat dan mudah. Selain memberikan informasi melalui *QR Code,* pada banner tersebut diberikan link menuju *YouTube* bagi target audiens yang ingin membuka video melalui perangkat komputer atau bagi audiens yang tidak memiliki *smartphone.*

- **Pin**



Gambar IV.17 Pin
Sumber: Dokumen pribadi

Jenis: : *Leisure*

Ukuran : 10x10cm

Material : Plastik

Teknik produksi : Print

Pada desain pin terpilih dua jenis visual. pada gambar pertama dimana Shalahuddin dewasa sedang menggunakan pakaian perang dan menunggangi kuda dalam keadaan berdiri melambangkan kegagahan dan keberanian Shalahuddin ketika akan menaklukan Baitul Maqdis atau Kota Yarusalem. Pada ilustrasi kedua, Shalahuddin remaja sedang menunggangi kuda melambangkan kecakapan Shalahuddin dalam mengemban tanggung jawab ketika remaja. Sedangkan pada dua ilustreasi tersebut font diletakan dibawah ilustrasi agar memberi kesan hebat pada karakter Shalahuddin Al-Ayyubi. Kemudian desain sticker terakhir hanya menerapkan tipografi Shalahuddin dengan tujuan nama Shalahuddin dapat di ingat oleh target audiens.

- **Gantungan Kunci**



Gambar IV.18 Gantungan Kunci
Sumber: Dokumen pribadi

Jenis: : *Leisure*

Ukuran : 10x10cm

Material : Plastik

Teknik produksi : Print

Pada desain gantungan kunci terpilih dua jenis visual. pada gambar pertama dimana Shalahuddin dewasa sedang menggunakan pakaian perang dan menunggangi kuda

dalam keadaan berdiri melambangkan kegagahan dan keberanian Shalahuddin ketika akan menaklukan Baitul Maqdis atau Kota Yarusalem. Pada ilustrasi kedua, Shalahuddin remaja sedang menunggangi kuda melambangkan kecakapan Shalahuddin dalam mengemban tanggung jawab ketika remaja. Sedangkan pada dua ilustreasi tersebut font diletakan dibawah ilustrasi agar memberi kesan hebat pada karakter Shalahuddin Al-Ayyubi. Kemudian desain sticker terakhir hanya menerapkan tipografi Shalahuddin dengan tujuan nama Shalahuddin dapat di ingat oleh target audiens

- ***Flyer***



Gambar IV.19 *Flyer*
Sumber: Dokumentasi pribadi

Jenis:	: *Leisure*
Ukuran	: 14,8 x 21 cm
Material	: Art Papper
Teknik produksi	: Print

Desain *flyer* terdiri dari beberapa elemenvisual yaitu ilustrasi, supergrafis, ornament, icon, tipografi dan *QR Code*. *Flyer* yang dibuat berfungsi sebagai media promosi untuk menunjukan kemana audiens harus pergi apabila ingin menyaksikan video animasi Shalahuddin Al-Ayyubi dengan disediakanya *QR Code. QR Code* yaitu sebuah kode yang dapat dideteksi oleh perangkat kamera pada *smartphone* guna mendeteksi suatu komponen yang berisi *link* tertentu agar audiens dapat pergi menuju suatu *website* atau aplikasi tertentu secara cepat dan mudah. Selain memberikan informasi melalui *QR Code,* pada *flyer* tersebut diberikan link menuju *YouTube* bagi target audiens yang ingin membuka video melalui perangkat computer atau bagi audiens yang tidak memiliki *smartphone.*Supergrafik dibuat dari dasar lengkungan padang pasir. Judul Shalahuddin diletakan di posisi ujung kiri bawah agar dapat ditambahkan kalimat "dia adalah sosok yang disegani musuhnya, dia adalah sosok yang dicintai rakyatnya, dia adalah…" sehingga kalimat tersebut *sinkron* dengan judul utama. Pada *flyer* terdapat beberapa icon yang menunjukan bagaimana cara untuk menggunakan *QR Code* pada *smartphone,* untuk memudahkan audiens yang belum mengetahui cara menggunakan aplikasi tersebut. Pada ilustrasi terdapat beberapa karakter penting dalam kisah Shalahuddin Al-Ayyubi, guna menunjukan orang-orang yang berperan penting dalam cerita video animasi mengenai Shalahuddin tersebut.