BAB IV. MEDIA DAN TEKNIS PRODUKSI

IV.1 Media Utama

Media utama yang dirancang adalah novel berukuran 26 cm x 18 cm tentang kisah Prabu Siliwangi yang berjudul 'Raden Pamanah Rasa' dengan sub-judulnya 'Kemaharajaan Nusantara yang Tak Terungkap'. Banyak nilai-nilai kebaikan yang dapat dijadikan sebagai suri tauladan dari cerita Prabu Siliwangi.

Perancangan media utama dilakukan dengan beberapa tahap pengerjaan, dimulai dari menentukan konsep awal yaitu membuat *storyline*, *storytelling*, *storyboard* dan studi visual. Pembuatan ilustrasi dilakukan secara manual menggunakan pensil mekanik, *micron*, dan tinta cina. Dari tahap pembuatan sketsa gambar kemudian dipertegas garisnya menggunakan *micron*. Setelah gambar selesai kemudian di*scan* agar dapat digunakan ke dalam perancangan novel.

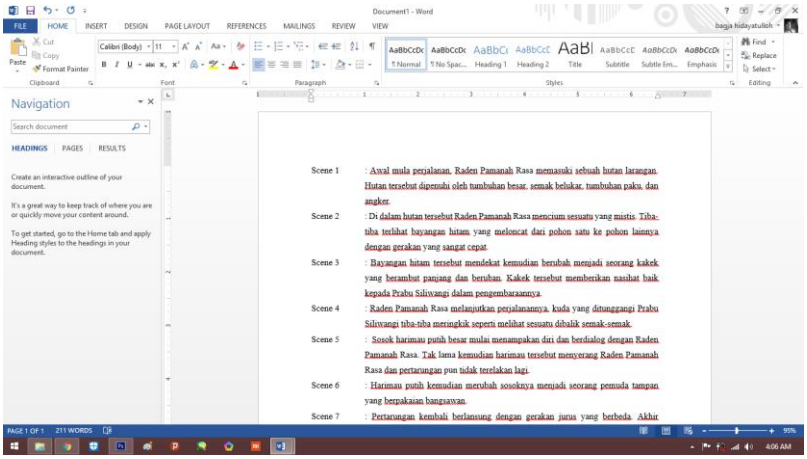
a. Konsep

Konsep awal dari perancangan novel ini adalah menentukkan sebuah konsep/gagasan yang akan dijadikan sebagai acuan dalam penyampaian informasi kepada khalayak sasaran. Informasi yang akan disampaikan yaitu mengangkat kembali kisah perjalanan Prabu Siliwangi sebagai raja di Tatar Sunda. Sehingga muatan pesan yang terkandung dalam cerita para leluhur akan menjadi *point of interest* pada novel ini. Untuk menguatkan sisi ke tradisionalan, maka perlu melakukan pendekatan dengan unsur-unsur Kesundaan dalam proses pembuatan karya. Ini merupakan hal yang harus diperhatikan, karena untuk menjaga identitas budaya. Dengan demikian nilai-nilai tradisi budaya Sunda akan tetap terlihat dan terjaga kelestariannya.

b. *Storyline*

Storyline dibutuhkan untuk membuat rancangan cerita dan konten yang akan disampaikan kemudian divisualisasikan ke dalam bentuk *storyboard.* Penulisan *storyline* menggunakan aplikasi *MS Wor*d dengan memaparkan cerita ke dalam

beberapa *scene.* Pemaparan isi cerita akan disesuaikan berdasarkan awal mula perjalanan Prabu Siliwangi sampai akhir cerita.



Gambar IV.1 *Printscreen Storyline* Menggunakan *MS Word*

Sumber: Dokumentasi Pribadi (2017)

c. *Storyboard*

Tahap berikutnya adalah membuat *storyboard* untuk memvisualisasikan dari pemaparan *storyline*.

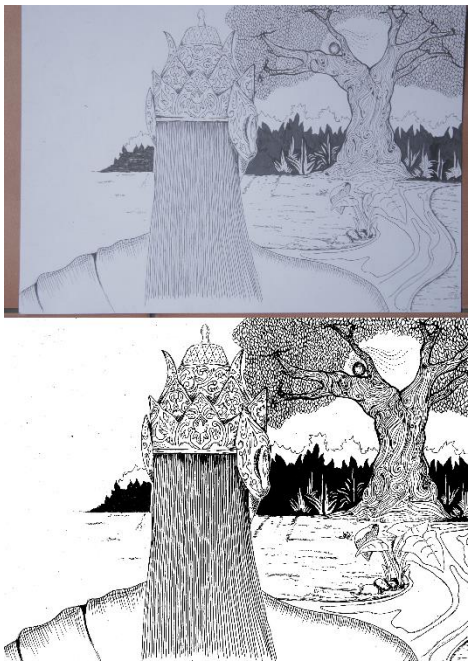


Gambar IV.2 *Storyboard*

Sumber: Dokumentasi Pribadi (2018)

d. Visualisasi

Setelah gambar manual selesai, tahap selanjutnya adalah gambar di*scan* agar bisa diubah ke dalam bentuk *file* berupa jpeg atau pdf.



Gambar IV.3 Sebelum dan Sesudah *Scan*
Sumber: Dokumentasi Pribadi (2018)

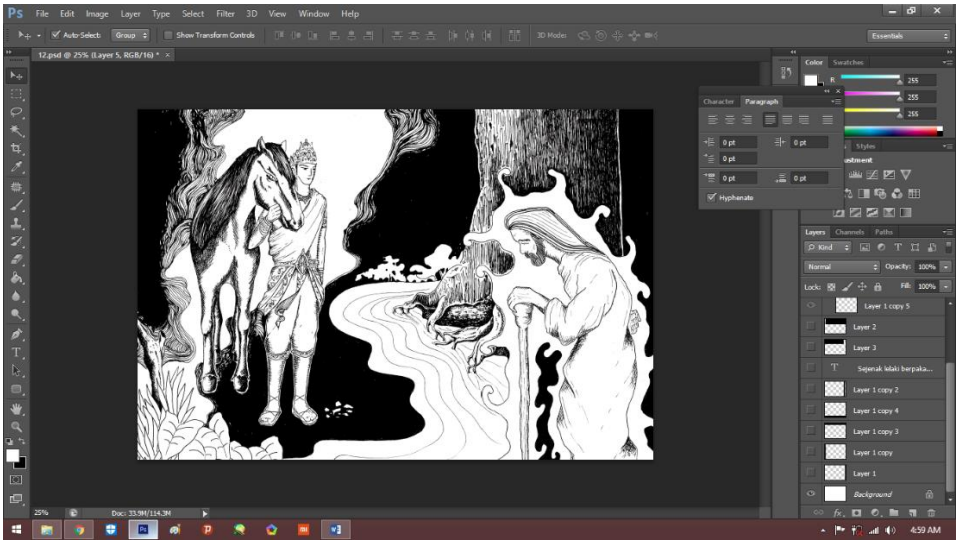
Gambar hasil *scan* garis-garis yang dihasilkan akan masih terlihat kurang jelas dan gambar terlihat kontras. Maka tahap selanjutnya adalah melakukan edit dan *retouch* pada gambar menggunakan *software* Adobe Photoshop agar terlihat lebih baik dan bagus.



Gambar IV.4 Gambar Sebelum dan Sesudah diedit Menggunakan Adobe Photoshop
Sumber: Dokumentasi Pribadi (2018)

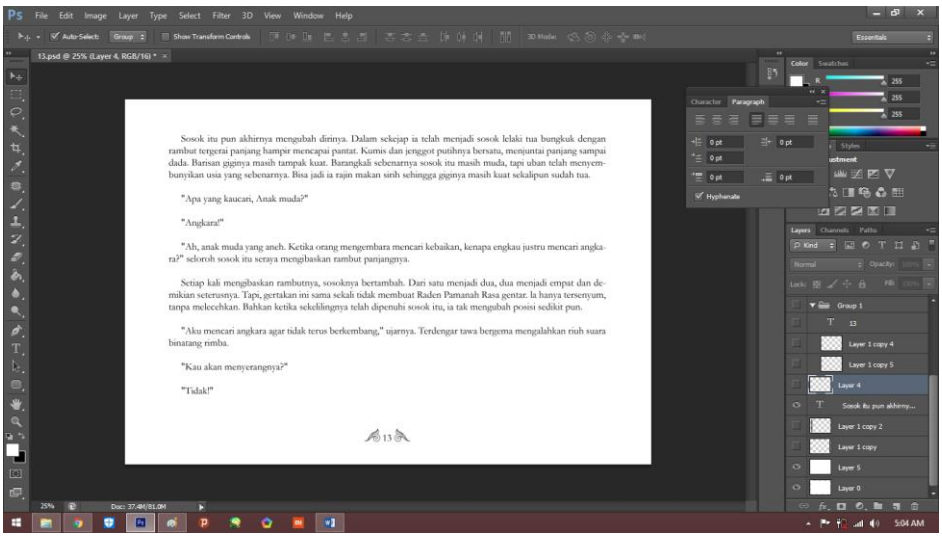
e. *Layouting*

Tahap akhir dari proses produksi adalah menata dan mengkomposisikan antara ilustrasi dan teks menjadi sebuah media informasi berbentuk novel menggunakan *software* Adobe Photoshop. Penataan *margin* teks ketika melakukan proses *layout* harus diperhatikan agar terlihat rapi dan teratur.



Gambar IV.5 Penataan Ilustrasi Menggunakan Adobe Photoshop

Sumber: Dokumentasi Pribadi (2018)

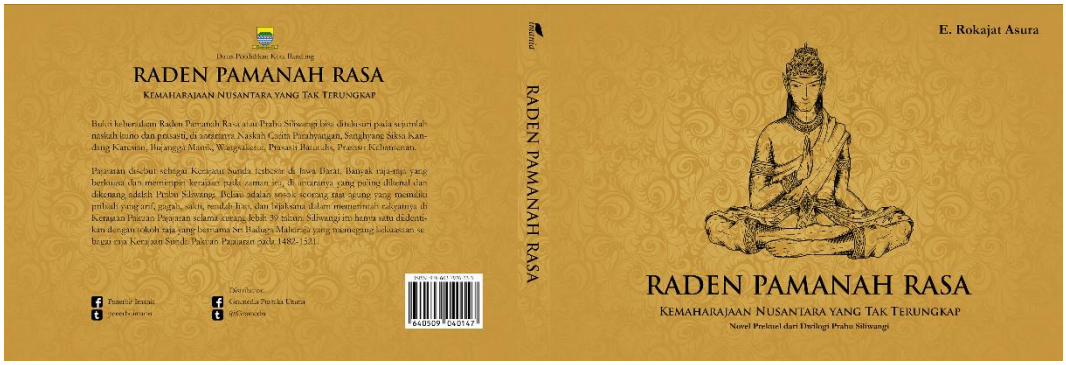


Gambar IV.6 Penataan Teks Menggunakan Adobe Photoshop

Sumber: Dokumentasi Pribadi (2018)

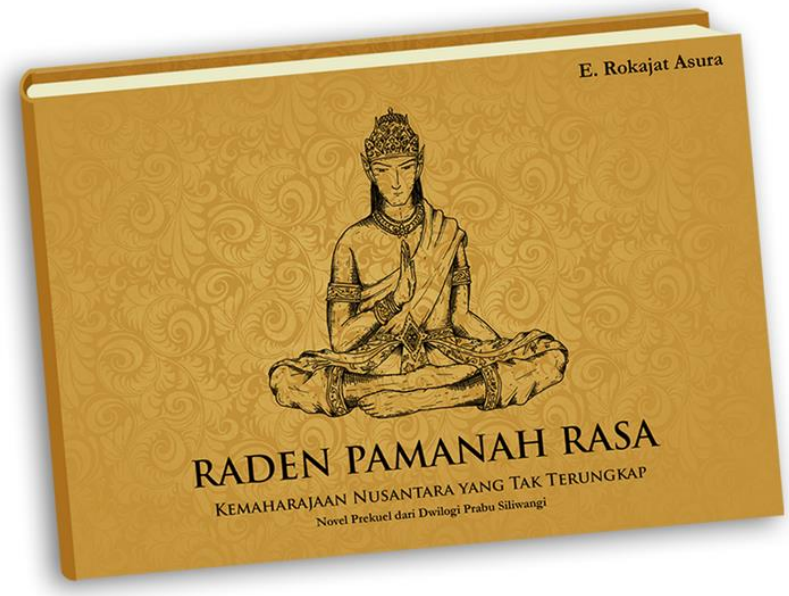
f. *Final Artwork*

Novel yang dibuat yaitu berukuran 26 cm x 18 cm dengan bahan kertas *bookpaper* 90 gsm. *Bookpaper* merupakan kertas yang bisa menajamkan hasil gambaran manual meskipun tanpa warna.



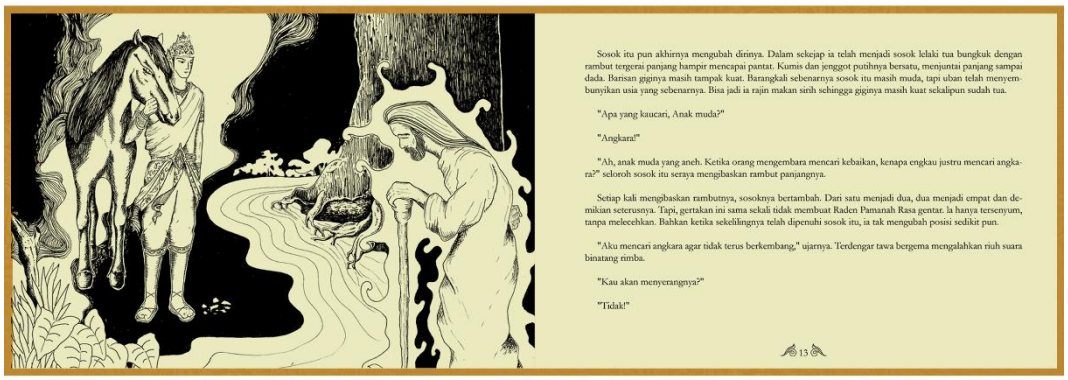
Gambar IV.7 Desain *Cover* Depan dan Belakang

Sumber: Dokumentasi Pribadi (2018)



Gambar IV.8 Novel Tampak Depan

Sumber: Dokumentasi Pribadi (2018)



Sosok itu pun akhirnya mengubah dirinya. Dalam sekejap ia telah menjadi sosok lelaki tua bungkuk dengan rambut tergerai panjang hampir mencapai pantat. Kumis dan jenggot putihnya bersatu, menjuntai panjang sampai dada. Barisan giginya masih tampak kuat. Barangkali sebenarnya sosok itu masih muda, tapi uban telah menyembunyikan usia yang sebenarnya. Bisa jadi ia rajin makan sirih sehingga giginya masih kuat sekalipun sudah tua.

"Apa yang kaucari, Anak muda?"

"Angkara!"

"Ah, anak muda yang aneh. Ketika orang mengembara mencari kebaikan, kenapa engkau justru mencari angkara?" seloroh sosok itu seraya mengibaskan rambut panjangnya.

Setiap kali mengibaskan rambutnya, sosoknya bertambah. Dari satu menjadi dua, dua menjadi empat dan demikian seterusnya. Tapi, gertakan ini sama sekali tidak membuat Raden Pamanah Rasa gentar. Ia hanya tersenyum, tanpa meleeehkan. Bahkan ketika sekelilingnya telah dipenuhi sosok itu, ia tak mengubah posisi sedikit pun.

"Aku mencari angkara agar tidak terus berkembang," ujarnya. Terdengar tawa bergema mengalahkan riuh suara binatang rimba.

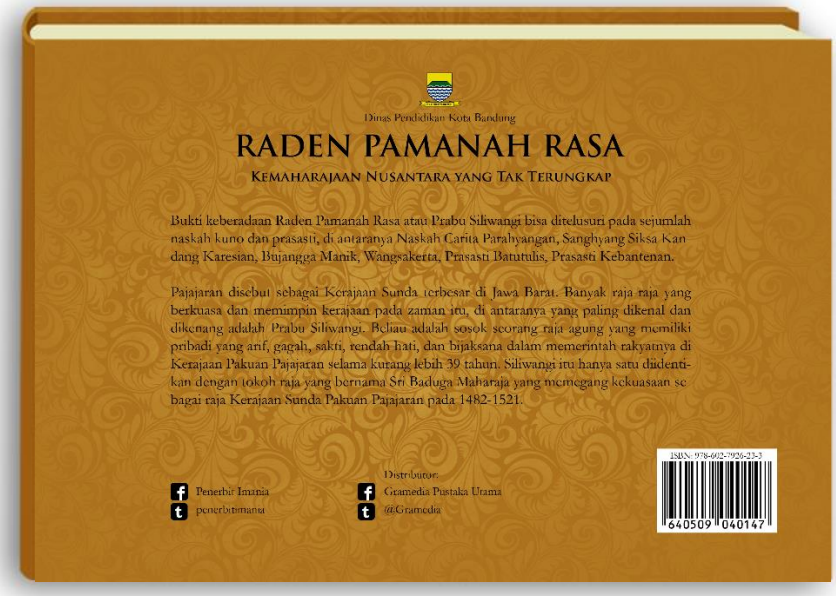
"Kau akan menyerangnya?"

"Tidak!"

13

Gambar IV.9 Isi Novel

Sumber: Dokumentasi Pribadi (2018)



Dinas Pendidikan Kota Bandung

RADEN PAMANAH RASA

KEMAHARAJAAN NUSANTARA YANG TAK TERUNGKAP

Bukti keberadaan Raden Pamanah Rasa atau Prabu Siliwangi bisa ditelusuri pada sejumlah naskah kuno dan prasasti, di antaranya Naskah Carita Parahyangan, Sanghyang Siksa Kandang Karesian, Bujangga Manik, Wangsakerta, Prasasti Batutulis, Prasasti Kebantenan.

Pajajaran disebut sebagai Kerajaan Sunda terbesar di Jawa Barat. Banyak raja raja yang berkuasa dan memimpin kerajaan pada zaman itu, di antaranya yang paling dikenal dan dikenang adalah Prabu Siliwangi. Beliau adalah sosok seorang raja agung yang memiliki pribadi yang arif, gagah, sakti, rendah hati, dan bijaksana dalam memerintah rakyatnya di Kerajaan Pakuan Pajajaran selama kurang lebih 39 tahun. Siliwangi itu hanya satu diidentikan dengan tokoh raja yang bernama Sri Baduga Maharaja yang memegang kekuasaan sebagai raja Kerajaan Sunda Pakuan Pajajaran pada 1482-1521.

Penerbit Imania
penerbitimania

Distributor:
Gramedia Pustaka Utama
@Gramedia

ISBN: 978-602-7926-23-3

640509 040147

Gambar IV.10 Novel Tampak Belakang

Sumber: Dokumentasi Pribadi (2018)

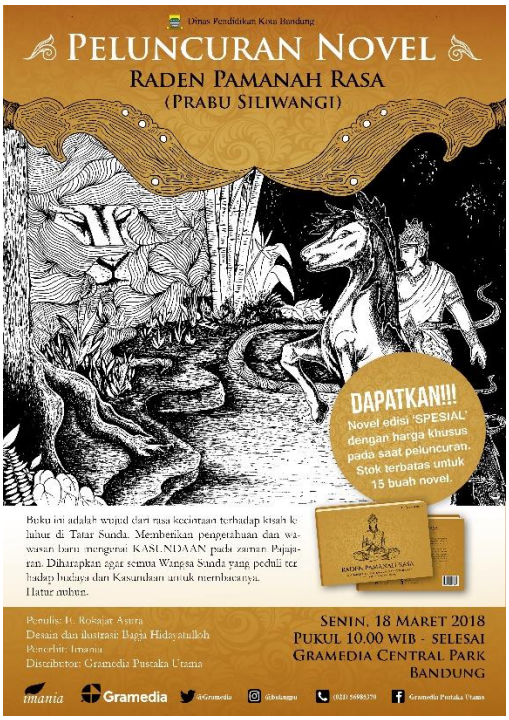
Media	: Novel
Ukuran	: 26 cm x 18 cm
Material	: *Cover* depan dan belakang (*artpaper* 260 gsm, *hard cover*, laminasi *doff)*
	Isi (kertas *bookpaper* 90 gsm)
Teknis produksi	: Cetak *offset*

IV.2 Media Pendukung

Media pendukung diperlukan dan dirancang untuk melengkapi dan memperkuat media utama. Yang berfungsi sebagai media informasi, promosi, dan pengingat dari media utama. Perancangan media pendukung sebagai berikut:

- Poster

Poster digunakan pada tahap informasi awal sebelum peluncuran media utama. Disebarkan di berbagai sekolah SMA di Kabupaten Bandung dan di toko-toko buku yang akan menjual novel tersebut. Ilustrasi lebih ditonjolkan agar mampu menarik perhatian khalayak sasaran.



Gambar IV.11 Poster

Sumber: Dokumentasi Pribadi (2018)

Media	: Poster A3
Ukuran	: 29,7 cm x 42 cm
Material	: *Artpaper* 260 gsm, laminasi *doff*
Teknis produksi	: Cetak *offset*

- *X-Banner*

X-Banner merupakan media penyampai informasi yang lebih besar ukurannya dari poster dan digunakan ketika novel sudah diterbitkan. Selain itu, pada media ini juga menampilkan foto media informasi novel dan karakter-karakter pada isi cerita untuk menarik minat khalayak sasaran serta dilengkapi teks ajakan untuk memperoleh *merchandise* yang disediakan pada saat pembelian novel. *X-Banner* disimpan di toko-toko dan *booth* pada saat peluncuran novel berlangsung.



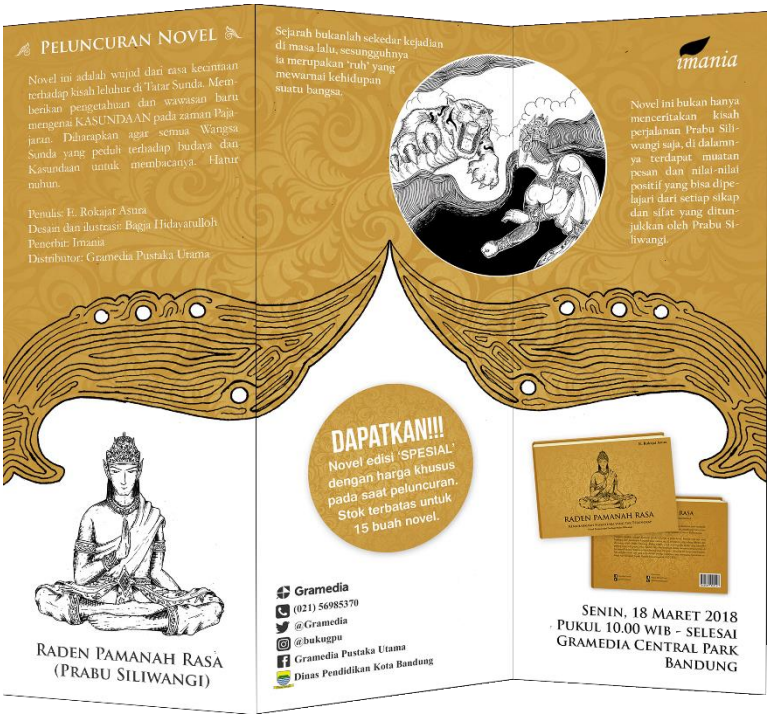
Gambar IV.12 *X-Banner*

Sumber: Dokumentasi Pribadi (2018)

Media	: *X-Banner*
Ukuran	: 160 cm x 60 cm
Material	: Kertas Jerman
Teknis produksi	: Cetak *digital*

- Brosur

Brosur juga termasuk sebagai sarana publikasi dan pemberitahuan kepada khalayak sebelum novel diterbitkan hanya saja ukurannya lebih kecil. Brosur dapat disebar dan dibagikan di tempat sekitaran toko-toko buku dan sekolah pada jam tertentu. Desain brosur dibuat menjadi 3 lipat yang di dalamnya terdapat ilustrasi untuk menarik perhatian khalayak, tampilan novel yang akan diterbitkan, dan teks lain yang berhubungan dengan peluncuran novel.



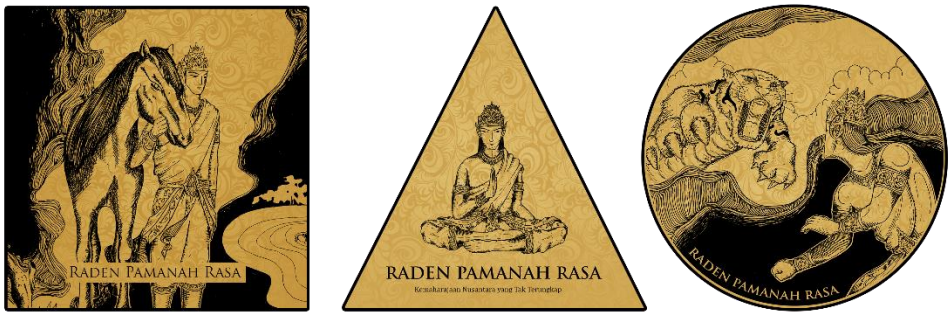
Gambar IV.13 Brosur

Sumber: Dokumentasi Pribadi (2018)

Media	: Brosur
Ukuran	: 21 cm x 8 cm
Material	: *Artpaper* 80 gsm
Teknis produksi	: Cetak *offset*

- *Sticker*

Sticker merupakan *merchandise* yang akan diperoleh oleh setiap pembeli novel. *Sticker* sangat efektif sebagai media pengingat karena bisa ditempelkan dimana saja. Desain *sticker* dibuat menjadi beberapa bentuk agar terlihat lebih menarik.



Gambar IV.14 *Sticker*

Sumber: Dokumentasi Pribadi (2018)

Media	: *Sticker*
Ukuran	: 10 cm x 10 cm
Material	: *Vynil* laminasi *doff*
Teknis produksi	: Cetak *offset*

- *Tote bag*



Gambar IV.15 *Tote bag*

Sumber: Dokumentasi Pribadi (2018)

Media : *Tote bag*
Ukuran : 36 cm x 26 cm
Material : Canvas
Teknis produksi : *Print paper*

Tote bag juga termasuk dari salah satu media pengingat bagi khalayak sasaran atau target audiens. Karena pengaplikasiannya yang sangat berkaitan dengan aktifitas di sekolah ataupun di luar sekolah. *Tote bag* merupakan *merchandise* ketika membeli novel dengan harga khusus. Ilustrasi ditampilkan dengan ukuran besar pada bagian depan agar terlihat jelas.

- Gantungan Kunci

Merupakan media pengingat sekaligus *merchandise* untuk setiap pembelian novel. Media ini bisa dipasang di berbagai kunci dan *resleting* tas sebagai hiasan dan pengingat.



Gambar IV.16 Gantungan Kunci
Sumber: Dokumentasi Pribadi (2018)

Media : Gantungan Kunci
Ukuran : 7 cm x 7 cm
Material : Akrilik
Teknis produksi : Cetak *offset*

- Pembatas buku

Merupakan media pengingat dan *merchandise* dari setiap pembelian novel. Pembatas buku bisa digunakan untuk memberi tanda atau batas pada halaman ketika berhenti membaca novel ataupun buku lainnya. Ilustrasi disimpan di bagian atas supaya mudah ketika dipegang.

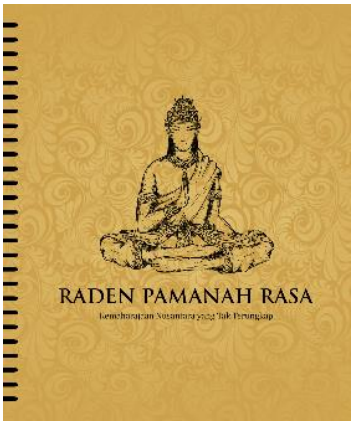


Gambar IV.17 Pembatas Buku
Sumber: Dokumentasi Pribadi (2018)

Media	: Pembatas Buku
Ukuran	: 2 cm x 18 cm
Material	: *Artpaper* 260 gsm, laminasi *doff*
Teknis produksi	: Cetak *offset*

- *Notebook*/Buku Catatan

Notebook/buku catatan dibuat sebagai media pengingat dan *merchandise*, karena pengaplikasiannya yang sangat berkaitan dalam aktifitas di sekolah ataupun di luar sekolah. Ukurannya yang kecil bertujuan agar lebih praktis dan mudah dibawa.



Gambar IV.18 *Notebook*/Buku Catatan

Sumber: Dokumentasi Pribadi (2018)

Media	: *Notebook*/Buku Catatan
Ukuran	: 12 cm x 10 cm
Material	: *Artpaper* 260 gsm, laminasi *doff*
	Isi kertas *bookpaper* 90 gsm
Teknis produksi	: Cetak *digital*

- *Boxfile*



Gambar IV.19 *Boxfile*

Sumber: Dokumentasi Pribadi (2018)

Media : *Boxfile*
Ukuran : 31 cm x 25 cm
Material : Plastik, *sticker vynil* laminasi *doff*
Teknis produksi : *Crafting*/kerajinan tangan

Boxfile menjadi *merchandise* ketika membeli novel pada saat promo. Media ini berfungsi sebagai wadah/tempat untuk menyimpan buku dan berkas-berkas agar tertata rapih. *Boxfile* didesain dengan ilustrasi dengan penataan yang disesuaikan agar terlihat menarik.

- *T-Shirt*

T-Shirt sebagai *merchandise* ketika pembelian novel dalam harga khusus. *T-Shirt* sudah menjadi kebutuhan yang akan selalu dikenakan kemanapun dan dimanapun. Sehingga khalayak sasaran dapat mengingat sekaligus mempromosikan secara tidak langsung kepada orang lain yang melihatnya.



Gambar IV.20 *T-Shirt*
Sumber: Dokumentasi Pribadi (2018)

Media : *T-Shirt*
Ukuran : M
Material : *Cotton combed* 30s
Teknis produksi : *Print DTG (Direct To Garment)*

- Kipas

Kipas merupakan media pengingat sekaligus *merchandise* untuk khalayak sasaran. Ketika cuaca terasa panas kipas bisa digunakan untuk menghilangkan gerah.



Gambar IV.21 Kipas

Sumber: Dokumentasi Pribadi (2018)

Media	: Kipas
Ukuran	: 20 cm x 20 cm
Material	: *Artpaper* 260 gsm, laminasi *doff*
Teknis produksi	: Cetak *digital*

- Miniatur Kujang

Sebagai media pengenal identitas tentang pusaka tradisional leluhur Sunda. Pusaka yang dibuat untuk mengenang kesetiaan dan kepatuhan harimau putih kepada Prabu Siliwangi. Pusaka ini juga digunakan sebagai senjata dalam menghadapi musuh. *Merchandise* ini bisa diperoleh ketika pembelian novel dalam promo lain. Selain sebagai media pengingat, miniatur kujang juga dapat menjadi hiasan untuk mempercantik ruangan dengan citra Kasundaan.



Gambar IV.22 Miniatur Kujang
Sumber: Dokumentasi Pribadi (2018)

Media	: Miniatur Kujang
Ukuran	: 12 cm x 21 cm
Material	: Plastik
Teknis produksi	: *Crafting*/kerajinan tangan

- Pin



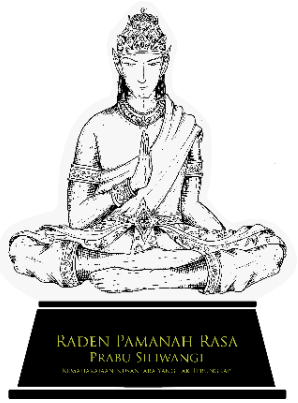
Gambar IV.23 Pin
Sumber: Dokumentasi Pribadi (2018)

Media	: Pin
Ukuran	: 6 cm x 6 cm
Material	: *Artpaper* 80 gsm, laminasi *doff*, plastik
Teknis produksi	: Cetak *offset*

Pin dipilih sebagai media pendukung gratis yang didapat setelah membeli novel. Bisa ditempel di baju ataupun di jaket sebagai media pengingat.

- Plakat Akrilik

Media ini dibuat sebagai identitas pengenal Prabu Siliwangi. *Merchandise* ini dapat diperoleh setelah membeli novel pada harga promo. Karakter utama dijadikan sebagai *icon* pada media ini.



Gambar IV.24 Plakat Akrilik
Sumber: Dokumentasi Pribadi (2018)

Media	: Plakat Akrilik
Ukuran	: 13 cm x 13 cm
Material	: Akrilik dan plastik
Teknis produksi	: *Digital laser*

- Meja Lipat

Pelajar tentu membutuhkan sebuah meja untuk kebutuhannya. Meja lipat tersedia sebagai *merchandise* yang bisa dipakai untuk alas ketika menulis, menggambar, dan bermain laptop. Meja ini praktis karena bisa dilipat pada bagian kaki dan bisa dibawa kemana saja.



Gambar IV.25 Meja Lipat

Sumber: Dokumentasi Pribadi (2018)

Media	: Meja Lipat
Ukuran	: 34 cm x 48 cm
Material	: Kayu, besi, dan *artpaper* 260 gsm, laminasi *doff*
Teknis produksi	: *Crafting/*kerajinan tangan

- Bantal

Bantal merupakan *merchandise* yang disesuaikan untuk khalayak sasaran. Ketika membeli novel dengan harga khusus maka bantal siap untuk dibawa pulang sebagai hadiah pembelian novel juga sebagai media pengingat. Tampilan ilustrasi Prabu Siliwangi pada media ini menjadi hal yang akan diingat ketika digunakan. Bantal berfungsi untuk sandaran empuk saat membaca novel atau untuk tidur.



Gambar IV.26 Bantal

Sumber: Dokumentasi Pribadi (2018)

Media : Bantal
Ukuran : 30 cm x 30 cm
Material : Kain *polyester* dan kapas
Teknis produksi : *Textile printing*

- Jam

Jam dengan ukuran mini ini akan menjadi *merchandise* pilihan ketika membeli novel pada harga promo. Media ini sebagai pengingat dan bisa dipajang dimana saja. Berfungsi sebagai pengingat waktu, jam juga bisa digunakan sebagai alat untuk membangunkan dari tidur karena memiliki pengaturan *alarm*.



Gambar IV.27 Jam
Sumber: Dokumentasi Pribadi (2018)

Media : Jam
Ukuran : 11 cm x 11 cm
Material : *Artpaper 260* gsm, plastic, dan kaca
Teknis produksi : *Digital printing*

- Alat Tulis

Pelajar membutuhkan perlengkapan alat tulis untuk keperluan di sekolah. Seperti pensil, penghapus, dan penggaris. Media ini menjadi *merchandise* yang bisa didapat setelah pembelian novel sekaligus menjadi media promosi kepada khalayak lain ketika media tersebut digunakan. Dengan menampilkan ilustrasi karakter-karakter dalam cerita pada bagian depan media.



Gambar IV.28 Alat Tulis

Sumber: Dokumentasi Pribadi (2018)

Media	: Alat Tulis
Ukuran	: Disesuaikan
Material	: *Vynil* laminasi *doff*
Teknis produksi	: *Digital printing*

- Topi

Topi sebagai media pendukung yang berfungsi untuk melindungi kepala dari terik matahari dan untuk bergaya. Sekaligus menjadi media yang bisa mempromosikan kepada orang lain yang melihatnya dengan menampilkan ilustrasi Prabu Siliwangi di bagian depan topi.



Gambar IV.29 Topi

Sumber: Dokumentasi Pribadi (2018)

Media	: Topi
Ukuran	: M
Material	: Kain *twill sueding*
Teknis produksi	: Bordir

- *Mousepad*

Mousepad menjadi media pengingat untuk pelajar ketika menggunakan laptop. Tampilan ilustrasi yang dimunculkan yaitu ketika Prabu Siliwangi berhadapan dengan jelmaan siluman harimau putih yang disajikan secara f*ull.*



Gambar IV.30 *Mousepad*
Sumber: Dokumentasi Pribadi (2018)

Media	: *Mousepad*
Ukuran	: 29 cm x 25 cm
Material	: Karet sintetis dan kain satin Jepang
Teknis produksi	: Sablon

- Mug

Mug sebagai media pendukung yang bisa digunakan untuk wadah air minum ataupun menyeduh kopi dan sebagainya. Sangat dibutuhkan ketika membaca buku sambil minum dan bersantai.



Gambar IV.31 Mug
Sumber: Dokumentasi Pribadi (2018)

Media : Mug
Ukuran : Diameter 26 cm, tinggi 10 cm
Material : Keramik dan cairan *coating*
Teknis produksi : Cetak *press*

- *Pencilcase* bambu

Pengaplikasian media ini tentu berhubungan dengan khalayak sasaran, *pencilcase* bambu digunakan untuk menyimpan peralatan tulis seperti pulpen, pensil, dan penghapus. Kesan tradisional akan terasa karena media ini terbuat dari bambu.

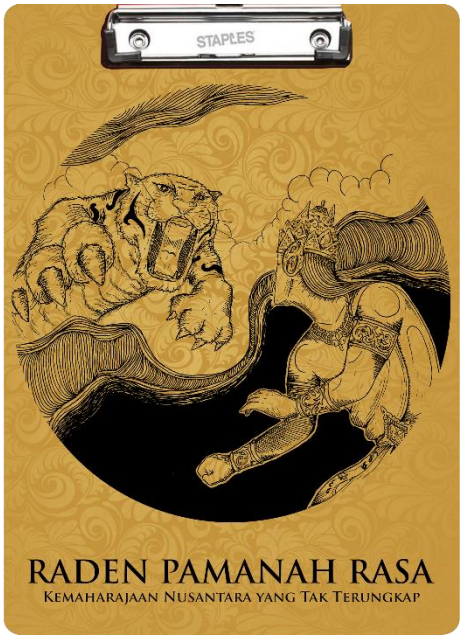


Gambar IV.32 *Pencilcase*
Sumber: Dokumentasi Pribadi (2018)

Media : *Pencilcase* Bambu
Ukuran : Diameter 19 cm, tinggi 22 cm
Material : Bambu, *vynil* laminasi *doff*
Teknis produksi : *Crafting*/kerajinan tangan

- *Clipboard*

Bisa digunakan sebagai alas ketika menulis di atas selembar kertas dengan adanya jepitan sehingga kertas tidak jatuh. Bersifat praktis karena bisa menulis dimana saja dan kapan saja sekalipun dalam keadaan berdiri. Ilustrasi yang ditampilkan akan menjadi pengingat untuk khalayak sasaran.



Gambar IV.33 *Clipboard*
Sumber: Dokumentasi Pribadi (2018)

Media	: *Clipboard*
Ukuran	: 23 cm x 35.5 cm
Material	: Plastik, *vynil* laminasi *doff*
Teknis produksi	: Cetak *digital*