BAB IV. MEDIA & TEKNIK PRODUKSI

IV.1 Media Utama

Perancangan informasi kisah hidup Tan Malaka ini menggunakan video animasi sebagai media utamanya. Video animasi ditentukan melalui beberapa aspek yang telah dianalisa sebelumnya, seperti khalayak sasaran, *consumer insight,* dan *consumer journey.* Video animasi ini menampilkan kisah hidup Tan Malaka mulai dari menjelang keberangkatannya ke Belanda, hingga akhir hidupnya yang ditembak tentara di dekat sungai brantas. Berbagai peristiwa menarik ini dituangkan ke dalam ilustrasi visual berbentuk siluet yang menggambarkan kisah hidup Tan Malaka secara lebih detail. Walaupun berbentuk siluet, video animasi ini dapat dengan jelas dimengerti oleh khalayak melalui narasi dan keterangan latar tempat yang dituliskan di setiap adegannya.

Berbagai perangkat lunak digunakan dalam proses perancangan video animasi ini, mulai saat pembuatan ilustrasi, menggerakkan ilustrasi, hingga ke proses penambahan audio dan narasi. Perancangan dimulai dengan membuat ilustrasi visual berbentuk siluet di perangkat lunak *Adobe Illustrator.* Setelah itu ilustrasi dipindahkan ke perangkat lunak *Adobe Flash* untuk digerakkan sesuai dengan *storyboard* yang telah dibuat sebelumnya. Lalu potongan-potongan video animasi tersebut dimasukkan ke perangkat lunak *Adobe Premiere Pro* untuk kemudian disatukan ke dalam bentuk utuh dan ditambahkan audio latar serta narasi yang telah direkam. Ditambahkan juga tipografi berupa keterangan tempat disetiap adegan yang terjadi.

Berikut adalah spesifikasi media utama berupa video animasi.

- *Frame size* : 1280 px x 720 px
- *Frame rate* : 30 fps
- *Aspec ratio* : PAL *widescreen square pixel* 16:9
- *Chanel* : RGB
- *Depth* : *Millions of Colors*
- Format Video : Mp4
- *Video Codec* : *H.264/MPEG-4*
- *Duration* : 5 menit 8 detik

- *Audio sample rate* : *320Hz*
- *Audio Channels* : *Stereo*
- *Format Audio* : *Wav*

IV.1.1 Teknis Produksi

Teknis produksi dari perancangan video animasi kisah hidup Tan Malaka ini terdiri dari beberapa tahap, mulai dari pra produksi hingga ke tahap produksi. Berikut adalah teknis produksi dari perancangan video animasi ini.

- **Pra Produksi**

Sebelum video animasi sebagai media utama diproduksi, dibutuhkan tahap-tahap pra produksi sebagai konsep yang akan diaplikasikan ke media utama. Tahap-tahap pra produksi tersebut adalah sebagai berikut:

- *Storyline,* berfungsi sebagai skenario yang akan mengarahkan proses perangcangan agar sesuai dengan alur cerita yang telah ditentukan.

Tabel IV.1 Tabel *storyline*
Sumber: Dokumentasi Pribadi

Tan Malaka "Sang Pahlawan Nasional Yang Terlupakan"	
1	***Scene* 1**
	Masa Kecil Tan Malaka **Narasi** : Tan Malaka dilahirkan dengan nama Ibrahim, di sebuah desa bernama Padang Gadang, Suliki, Minangkabau, Sumatera Barat, pada tanggal 14 Oktober 1987. Selepas dari sekolah rendah Tan Malaka berkesempatan untuk bersekolah di *Kweekschool.* Di sekolah inilah Tan Malaka mendapat perhatian dari seorang guru Belanda bernama Horensma, yang kelak akan membantunya untuk meneruskan sekolah lanjutan di Belanda. **Latar** : Sebuah desa di Sumatera Barat, tahun 1987 **Tokoh** : Tan Malaka saat kecil, guru Horensma
2	***Scene* 2**
	Keberangkatan ke Belanda **Narasi** : Di Belanda, Tan Malaka masuk *Rijkskweekschool.* Kondisi

	iklim Belanda yang jauh berbeda dengan Indonesia membuatnya terserang radang paru-paru yang cukup parah dan terpaksa pindah ke Bussum untuk memulihkan kondisi kesehatannya. Di kota inilah Tan Malaka mulai mengenal wacana-wacana progresif dan filsafat, serta berbagai peristiwa revolusi di dunia yang saat itu sedang marak di Eropa. **Latar** : Sebuah kota di Belanda, tahun 1913-1918 **Tokoh** : Tan Malaka saat remaja
3	***Scene* 3**
	Kembali ke Indonesia **Narasi** : Akhir tahun 1919 Tan Malaka kembali ke Indonesia dan menjadi seorang guru untuk anak-anak kuli kontrak yang bekerja di perkebunan Tanjung Morawa, Sumatera Timur milik seorang Belanda. Awalnya Tan Malaka merasa senang mendapatkan pekerjaan tersebut, namun kegelisahan terhadap bangsanya menyebabkan Tan Malaka memutuskan untuk meninggalkan pekerjaannya sebagai guru. **Latar** : perkebunan di Tanjung Morawa, Sumatera Timur, tahun 1919 **Tokoh** : Tan Malaka
4	***Scene* 4**
	Bergabung dengan PKI **Narasi** : Tan Malaka pun memutuskan untuk masuk ke ranah politik dan kekagumannya atas pengalaman kaum bolsyevik di Rusia dan menuangkan pemikirannya dalam buku *Naar de republik* (Menuju Republik Indonesia). Tan Malaka pun datang ke Jawa dan berkenalan dengan tokoh-tokoh pergerakan nasional, seperti Cokroaminoto, Semaun, dan Darsono. Tekadnya untuk berperan dalam pergerakan kemerdekaan membuatnya bergabung dengan Partai Komunis Indonesia (PKI) dan pada tahun 1921 dirinya terpilih menjadi ketua PKI menggantikan Semaun yang sedang pergi ke Rusia. **Latar** : Semarang, Jawa Tengah, tahun 1920-1921 **Tokoh** : Tan Malaka, Cokroaminoto, Semaun, Darsono
5	***Scene* 5**

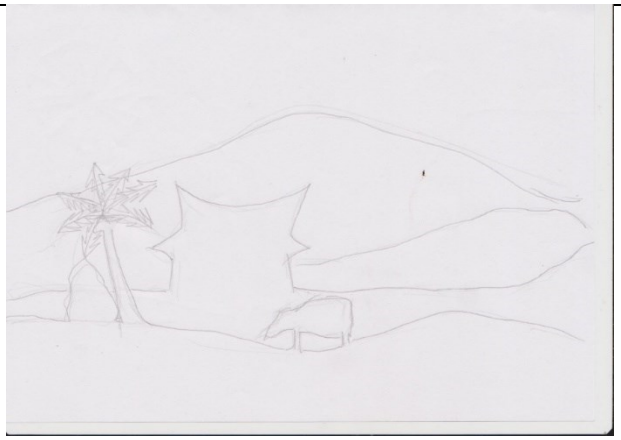
	Ditangkap Polisi Kolonial **Narasi** : Pada tanggal 13 Februari 1922, Tan Malaka ditangkap polisi kolonial dengan alasan melakukan tindakan-tindakan berbahaya yaitu menggerakan aksi-aksi buruh yang gencar dan dianggap mengganggu *Rest en Orde* (keamanan dan ketertiban) bagi pemerintahan Belanda . Pada bulan maret 1922 Tan Malaka dibuang ke Kupang namun pada Mei 1922 dirinya diusir dari Indonesia. **Latar** : tempat pengasingan di Kupang, tahun 1922 **Tokoh** : Tan Malaka
6	***Scene* 6**
	Diusir dari Indonesia **Narasi** : Setibanya di Belanda bulan April 1922 Tan Malaka mendapatkan sambutan hangat dari Partai Komunis Belanda (CPH). Tan Malaka diminta untuk ikut berkampanye dalam pemilihan umum dan juga dicalonkan sebagai anggota Parlemen Belanda namun gagal karena CPH hanya mendapat jatah dua kursi meskipun sambutan yang didapatnya sangat apresiatif. **Latar** : Kantor CPH, Belanda, tahun 1922 **Tokoh** : Tan Malaka
7	***Scene* 7**
	Menghadiri Kongres Komintern **Narasi** : Pada tahun yang sama, Tan Malaka menghadiri Kongres Komunis Intemasional (Komintem) IV di Moskow yang dihadiri pula oleh Vladimir Lenin. Tan Malaka ditugaskan sebagai wakil Komintem untuk wilayah Asia Tenggara yang meliputi Burma, Siam, Annam, Filipina, Malaysia dan Indonesia. **Latar** : Moskow, Rusia, tahun 1922 **Tokoh** : Tan Malaka, Vladimir Lenin
8	***Scene* 8**
	Menyusup ke Filipina **Narasi** : Pada bulan Juni 1925 , Tan Malaka masuk menyusup ke Filipina menumpang kapal samudra. Disana Tan Malaka tinggal disekitar

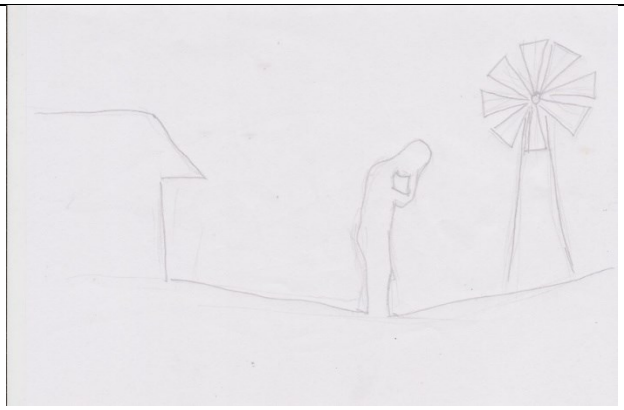
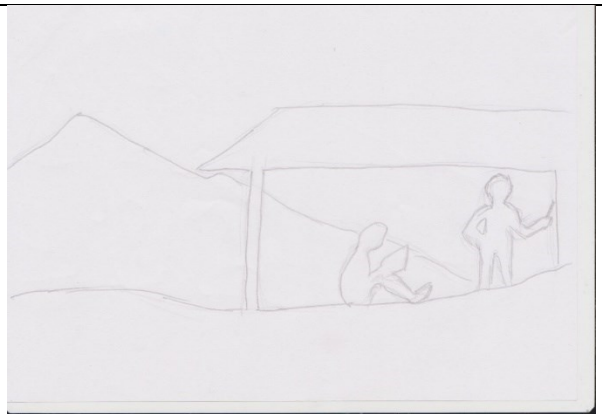
	Manila tepatnya di Santa Mesa menetap disalah seorang kenalannya dengan nama samaran Elias Fuentes. Lalu pada Juni 1927 Tan Malaka bersama Soebakat dan Djamaluddin Tamin mendirikan Partai Republik Indonesia (PARI) yang menolak berkoordinasi dengan Komintern di Bangkok, Thailand. **Latar** : Manila, Filipina dan Bangkok, Thailand, tahun 1925-1927 **Tokoh** : Tan Malaka, Soebakat, Djamaluddin Tamin
9	***Scene* 9**
	Pulang dari Masa Pengasingan **Narasi** : Saat kembali lagi ke Indonesia tahun 1942 setelah 20 tahun dalam pelarian diluar negeri, Jepang sudah mendarat dan berkuasa. Tan Malaka tinggal dalam kehidupan serba kekurangan di Radjawati dekat pabrik sepatu Kalibata, Cililitan untuk berkonsentrasi menulis sebuah karya terpentingnya, Madilog (Materialisme, Dialektika, dan Logika) buku yang ditulis sejak 15 Juli 1942 sampai 30 Maret 1943. **Latar** : Jakarta, tahun 1942-1943 **Tokoh** : Tan Malaka
10	***Scene* 10**
	Menjalin Kontak dengan Para Pemuda **Narasi** : Diakhir masa pendudukan Jepang Tan Malaka mulai sering menjalin kontak dengan para tokoh pemuda seperti Sukarni, Chairul Saleh, Adam Malik, Maruto, Pandu Kartawiguna dan lain-lain. Para pemuda itu lah yang kelak berperan besar dalam peristiwa Rengasdengklok untuk mendesak para tokoh seperti Sukarno dan Hatta untuk segera memproklamasikan kemerdekaan Indonesia. **Latar** : Jakarta, 1944-1945 **Tokoh** : Tan Malaka, Sukarni, Chairul Saleh, Adam Malik, Maruto, Pandu Kartawiguna
11	***Scene* 11**
	Ditembak di Tepian Sungai Brantas **Narasi** : Sewaktu Agresi Militer Belanda kedua tanggal 19 Desember 1948, para pejuang Republik Indonesia harus menyingkir ke

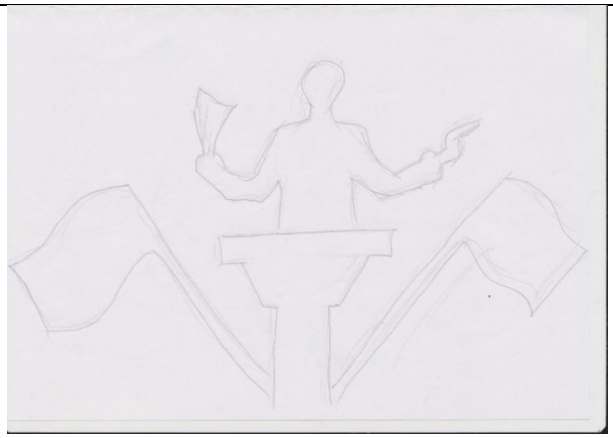
	pedalaman, termasuk Tan Malaka. Pada bulan Februari 1949 Tan Malaka ditangkap bersama tentara republik di Desa Mojo untuk kemudian dibawa sampai ke dekat Sungai Brantas. Dan pada 19 Februari 1949 Tan Malaka ditembak di tepian sungai brantas, dengan luka disekujur tubuhnya, mayat pejuang itu dibuang begitu saja ke sungai brantas. Dan mayatnya pun hilang tanpa jejak. **Latar** : Sungai Brantas, Kediri, tahun 1949 **Tokoh** : Tan Malaka

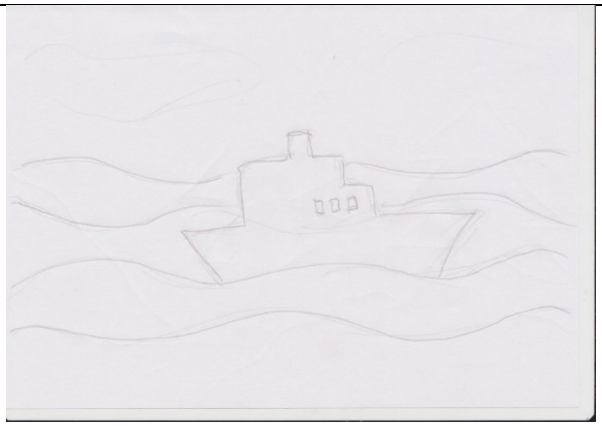
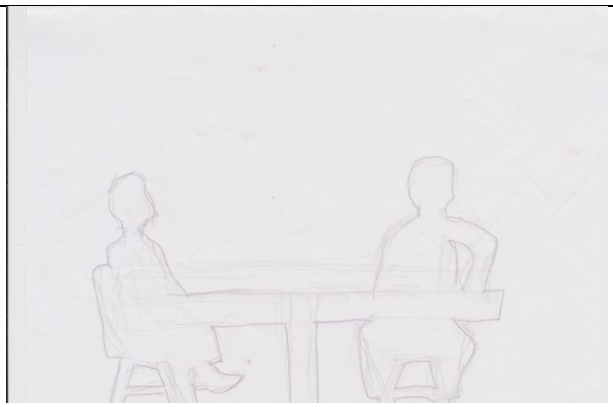
- *Storyboard,* setelah dibuat *storyline*-nya, lalu alur cerita dalam bentuk kalimat tersebut dituangkan ke dalam bentuk gambar agar memudahkan proses pembuatan video animasi.

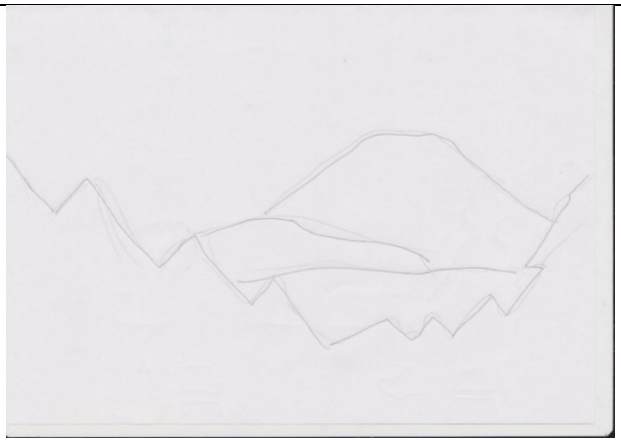
Tabel IV.2 Tabel *storyboard*
Sumber: Dokumentasi Pribadi

Tan Malaka "Sang Pahlawan Nasional Yang Terlupakan"			
1	***Scene* 1**	**Adegan**	**Efek Suara**
		Kehidupan masa kecil Tan Malaka di Suliki, Sumatera Barat.	Suara burung
2	***Scene* 2**	**Adegan**	**Efek Suara**

		Kondisi kesehatan Tan Malaka yang memburuk di Belanda.	-
3	***Scene* 3**	**Adegan**	**Efek Suara**
		Tan Malaka kembali ke Indonesia dan mengajar anak para buruh dan tani.	-
4	***Scene* 4**	**Adegan**	**Efek Suara**
		Tan Malaka menulis buku untuk pertama kalinya.	-
5	***Scene* 5**	**Adegan**	**Efek Suara**

		Tan Malaka ditangkap dan dipenjara oleh polisi kolonial.	-
6	***Scene* 6**	**Adegan**	**Efek Suara**
		Tan Malaka berpidato saat kampanye partai komunis Belanda (CPH).	Suara kerumunan orang bersorak.
7	***Scene* 7**	**Adegan**	**Efek Suara**
		Tan Malaka saat menghadiri kongres komintern di Moskow, Rusia.	-
8	***Scene* 8**	**Adegan**	**Efek Suara**

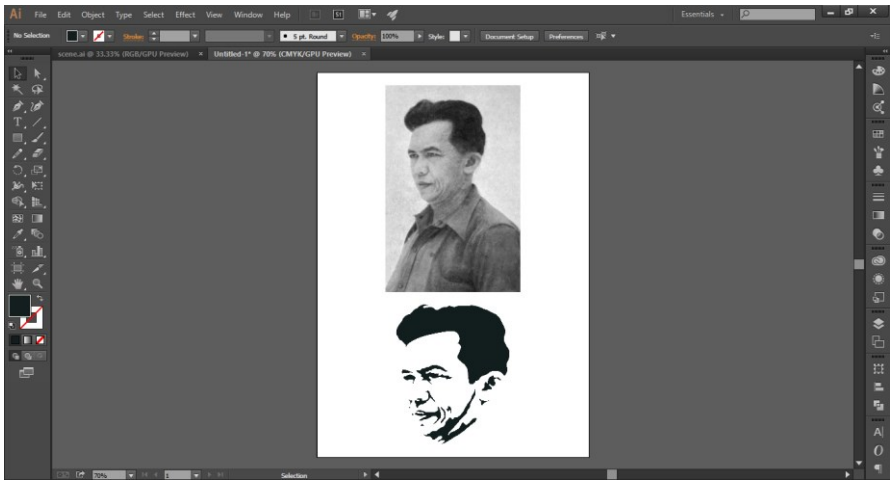
		Perjalanan Tan Malaka menuju Manila, Filipina menggunakan kapal Samudra.	Bunyi ombak.
9	***Scene* 9**	**Adegan**	**Efek Suara**
		Kondisi Indonesia selepas kemerdekaan.	-
10	***Scene* 10**	**Adegan**	**Efek Suara**
		Pertemuan antara Tan Malaka dengan beberapa tokoh pergerakan nasional.	-
11	***Scene* 11**	**Adegan**	**Efek Suara**

		Proses pelarian Tan Malaka ke pelosok hutan saat peristiwa Agresi Militer Belanda.	Suara burung bersautan

- **Produksi**

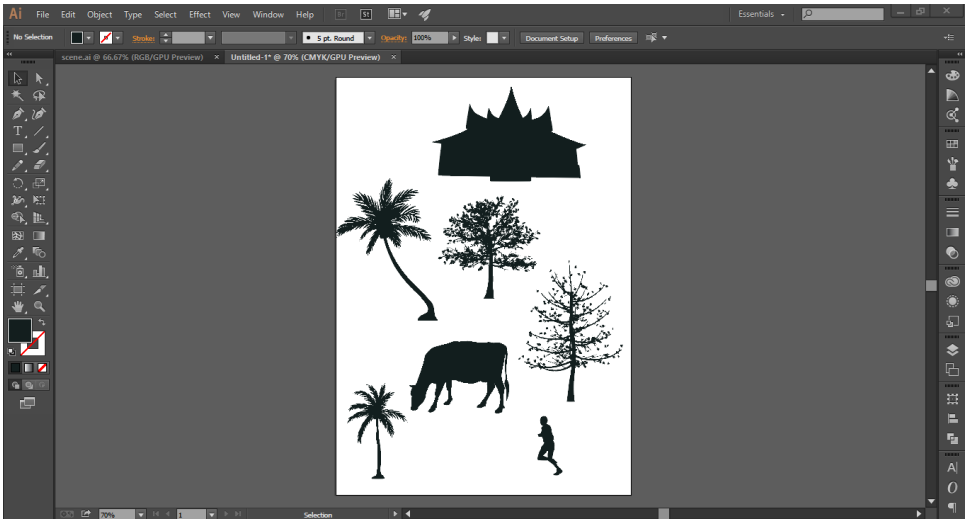
Setelah melewati tahap pra produksi yang telah menentukan *storyline* dan *storyboard*, tahap selanjutnya adalah tahap produksi. Tahap produksi dari perancangan video animasi kisah hidup Tan Malaka ini mempunyai beberapa proses, mulai dari membuat *vector* siluet, membuat latar, sampai ke tahap animasi dan penggabungan video.

- Proses *tracing* wajah Tan Malaka sebagai karakter utama, digunakan untuk ilustrasi logo judul video animasi dengan menggunakan perangakat lunak *Adobe Illustrator CC*.



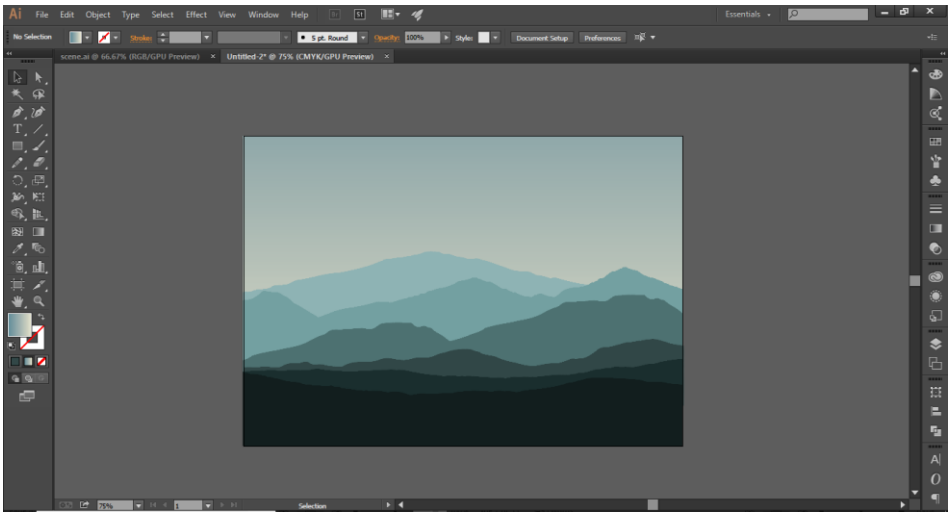
Gambar IV.1 Proses *tracing* wajah Tan Malaka
Sumber: Dokumentasi Pribadi

- Dilanjutkan dengan proses pembuatan *vector* siluet beberapa objek yang akan dimasukkan kedalam adegan video animasi ini. Proses ini menggunakan perangakat lunak *Adobe Illustrator CC*.



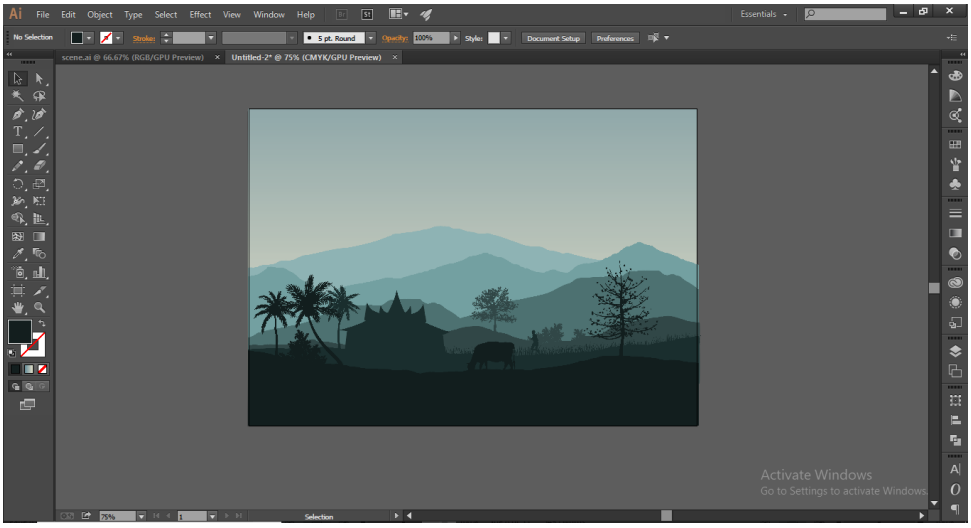
Gambar IV.2 Proses pembuatan objek berupa *vector* siluet
Sumber: Dokumentasi Pribadi

- Lalu dibuatlah visual latar untuk memperkuat setiap peristiwa yang terjadi didalamnya. Seluruh visual latar yang dibuat harus sesuai dengan konsep visual dan tata letak yang telah ditentukan sebelumnya. Proses ini menggunakan perangakat lunak *Adobe Illustrator CC*.



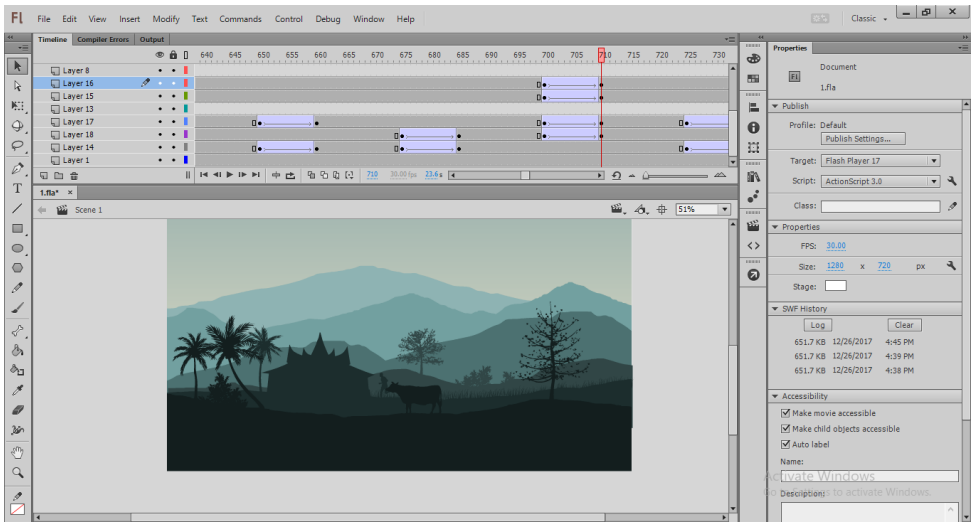
Gambar IV.3 Proses pembuatan visual latar
Sumber: Dokumentasi Pribadi

- Setelah selesai dibuat, visual latar tersebut lalu disatukan dengan objek siluet yang telah dibuat sebelumnya, sesuai dengan *storyboard.* Proses ini menggunakan perangakat lunak *Adobe Illustrator CC*.



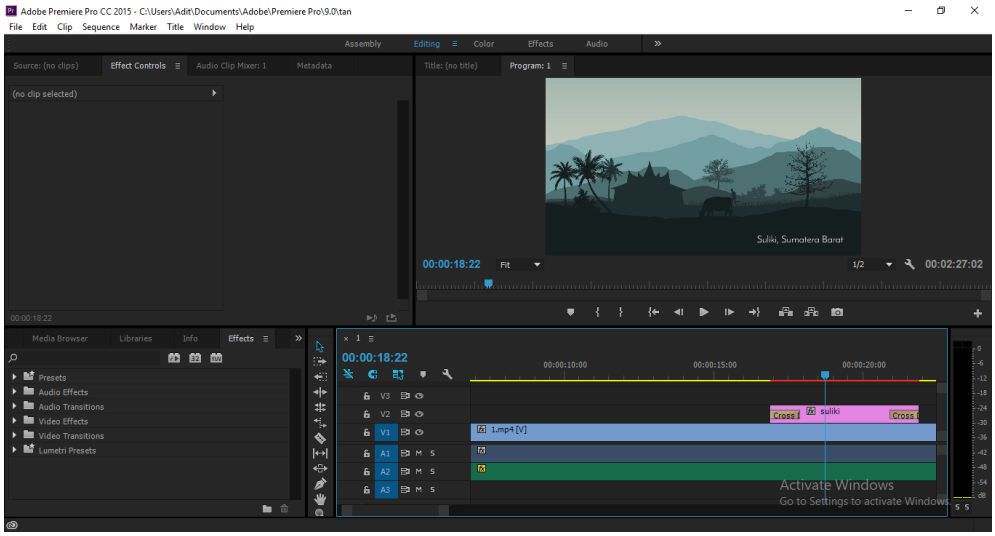
Gambar IV.4 Proses penggabungan objek dan latar
Sumber: Dokumentasi Pribadi

- Lalu penggabungan objek dan latar tersebut dipindahkan ke dalam perangkat lunak lain, *Adobe Flash CC*. Di perangkat lunak ini gabungan objek digerakkan seperti apa yang tergambarkan pada *storyboard.*



Gambar IV.5 Proses membuat objek bergerak
Sumber: Dokumentasi Pribadi

- Setelah digerakkan, potongan-potongan video animasi digabung menjadi satu lalu kemudian ditambahkan audio dan narasi. Selain itu diberi pula tipografi berupa keterangan tempat terjadinya adegan. Proses ini menggunakan perangakat lunak *Adobe Premiere Pro CC*.



Gambar IV.6 Proses penggabungan video dan penambahan audio
Sumber: Dokumentasi Pribadi

Setelah melewati semua proses diatas, video animasi sebagai media utama pun siap untuk memasuki proses *rendering* lalu dicoba ke dalam segala perangkat dan aplikasi agar dapat berjalan dengan lancar.

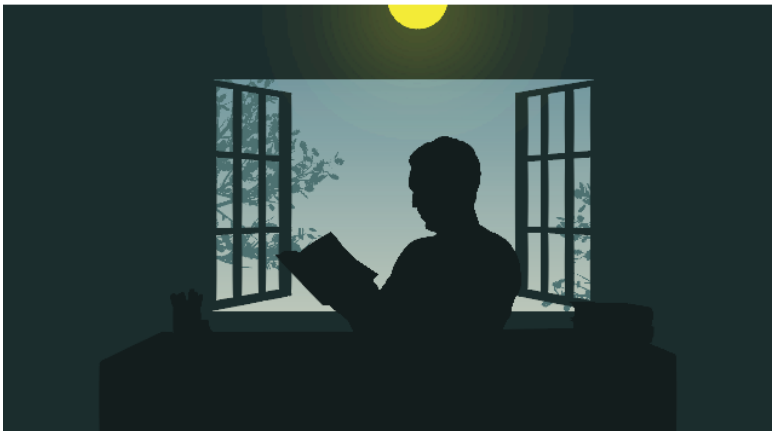
IV.1.2 *Point Of Interest* Adegan

Setiap adegan dalam video animasi kisah hidup Tan Malaka berjudul "Sang pahlawan nasional yang terlupakan" ini mempunyai *point of interest* atau titik utama yang menjadi sisi menarik dari adegan tersebut. Berikut adalah beberapa *point of interest* dalam video animasi ini.



Gambar IV.7 Adegan di Suliki
Sumber: Dokumentasi Pribadi

Gambar diatas menggambarkan daerah Suliki, tempat lahir dan tumbuhnya Tan Malaka. Terdapat berbagai objek yang menjadi ciri khas daerah tersebut, antara lain rumah gadang, pegunungan, dan lembu.



Gambar IV.8 Adegan di Bussum
Sumber: Dokumentasi Pribadi

Gambar diatas menggambarkan sosok Tan Malaka muda yang saat itu masih berstatus Mahasiswa. Sosok tersebu terlihat sedang membaca, dalam hal ini mengenai berbagai buku progresif dan filsafat, serta surat kabar dengan berbagai peristiwa revolusi di dunia yang saat itu sedang marak di Eropa.



Gambar IV.9 Adegan di Penjara
Sumber: Dokumentasi Pribadi

Gambar diatas menggambarkan sosok Tan Malaka ditangkap oleh pemerintahan kolonial Belanda sebelum kemudian diusir dari Indonesia. Terlihat Tan Malaka sedang duduk termenung dalam penjara, bukan untuk menghentikan perjuangannya, melainkan untuk lebih semangat melawan penjajah.



Gambar IV.10 Adegan pidato
Sumber: Dokumentasi Pribadi

Gambar diatas menggambarkan Tan Malaka saat sedang menghadiri komintern di Moskow, Rusia mewakili Asia Tenggara. Tan Malaka berpidato mengenai perjuangan kaum komunis di Indonesia dan hubungan rumit antara komunis dan kaum muslim di Indonesia.

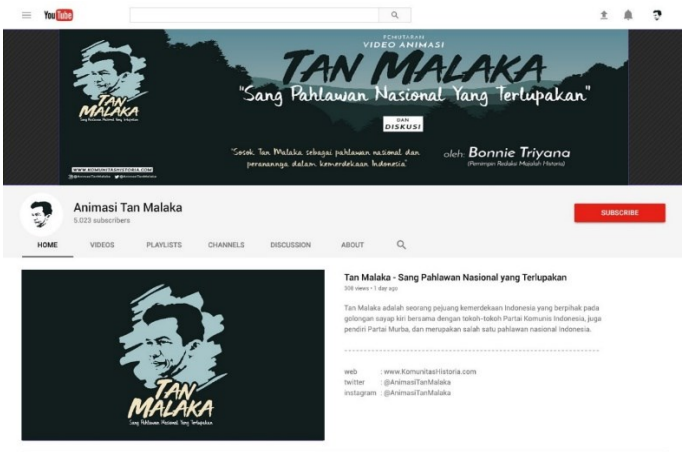


Gambar IV.11 Adegan penembakkan
Sumber: Dokumentasi Pribadi

Gambar diatas adalah adegan inti dari video animasi ini. Terlihat Tan Malaka terduduk sebelum akan ditembak oleh tentara sekutu saat agresi militer Belanda berlangsung. Adegan ini memiliki kesan dramatis dan mencekam melalui visual latar yang berupa siluet hutan.

IV.1.3 Aplikasi Media Utama

Setelah tahap produksi selesai dilakukan dan video animasi hasil proses *rendering* berjalan dengan baik, tahap selanjutnya adalah melakukan pengunggahan video ke sebuah platform video bernama *youtube*. Sebelum proses pengunggahan dimulai, terlebih dahulu ditentukan *thumbnail* atau tampilam awal video. Selain itu judul video animasi yang telah ditentukan sebelumnya pun disertakan. Berikut adalah tampilan video animasi yang telah diunggah.



Gambar IV.12 Tampilan pada *channel youtube*
Sumber: Dokumentasi Pribadi

IV.2 Media Pendukung

Setelah media utama berupa video animasi dirancang sesuai dengan konsep dan strategi yang telah ditentukan. Maka diperlukan distribusi yang tepat untuk menyebarkan video animasi ini kepada khalayak sasaran yang dituju. Distribusi media utama menggunakan metode AISAS untuk memudahkan proses penyebaran melalui berbagai tahap yang dilaluinya. Metode AISAS ini memerlukan berbagai media pendukung sebagai media penyebarannya.

Attention

- **Poster Digital**

  Poster digital dalam tahap *attention* berfungsi untuk mencari perhatian para khalayak sasaran dengan memperlihatkan sedikit cuplikan dari video animasi. Didalam poster ini ditambahan sebuah kutipan dari Tan Malaka namun tanpa diberi logo ataupun informasi lebih lanjut, hanya dicantumkan *mandatory* dari perancangan video animasi ini.

  Dimensi : 800 px x 800 px
  Material : Digital
  Teknis Produksi : Digital
  Distrubusi Media : Media Sosial



Gambar IV.13 Poster digital tahap *attention*
Sumber: Dokumentasi Pribadi

Interest

- **Poster Digital**

  Untuk lebih membuat khalayak sasaran tertarik, dibutuhkan poster lanjutan dari poster tahap *attention.* Berisi deskripsi singkat mengenai sosok Tan Malaka. Poster digital ini akan diunggah kedalam social media *instagram.*

  Dimensi : 800 px x 800 px
  Material : Digital
  Teknis Produksi : Digital
  Distrubusi Media : Media Sosial



Gambar IV.14 Poster digital tahap *interest*
Sumber: Dokumentasi Pribadi

- **Poster Cetak**

  Selain menyebarkan poster digital, disebar pula poster cetak dengan ukuran resolusi yang berbeda. Dengan desain yang nyaris sama, hanya mempunyai penambahan informasi mengenai sosok Tan Malaka. Poster

cetak ini nantinya akan disebarkan ke berbagai perguruan tinggi sesuai dengan khalayak sasaran.

Dimensi : 42,0 cm x 29,7 cm (A3)
Material : *Art Paper* 150 gr
Teknis Produksi : Digital *printing*
Distrubusi Media : Berbagai Perguruan Tinggi di Bandung



Gambar IV.15 Poster cetak tahap *interest*
Sumber: Dokumentasi Pribadi

Search

- ***Flyer* Digital**

  Dalam tahap *interest, flyer* yang ditampilkan lebih banyak memuat informasi mengenai pemutaran video animasi yang diselenggarakan oleh Komunitas Historia Indonesia (KHI). Juga terdapat logo dari video animasi tersebut. *Flyer* digital ini pun dimuat pada *instagram.*

Dimensi : 800 px x 800 px

Material : Digital

Teknis Produksi : Digital

Distrubusi Media : Media Sosial



Gambar IV.16 Poster digital tahap *interest*
Sumber: Dokumentasi Pribadi

- ***Flyer* Cetak**

  Selain menyebarkan *flyer* digital, disebar pula poster cetak dengan ukuran resolusi yang berbeda. Dengan desain yang nyaris sama, hanya mempunyai penambahan informasi mengenai sosok Tan Malaka. *Flyer* cetak ini nantinya akan disebarkan ke berbagai perguruan tinggi sesuai dengan khalayak sasaran.

  Dimensi : 42,0 cm x 29,7 cm (A3)

  Material : *Art Paper* 150 gr

  Teknis Produksi : Digital *printing*

  Distrubusi Media : Berbagai Perguruan Tinggi di Bandung



Gambar IV.17 Poster cetak tahap *interest*
Sumber: Dokumentasi Pribadi

Action

- ***Banner***

  Banner digunakan untuk menandakan adanya acara pemutaran video animasi kisah hidup Tan Malaka. Selain itu untuk menginformasikan mengenai sebuah diskusi yang akan mendiskusikan sosok Tan Malaka sebagai pahlawan nasional dan peranannya dalam kemerdekaan Indonesia.

  Dimensi : 300 cm x 150 cm
  Material : Flexi Korea
  Teknis Produksi : Digital *printing*
  Distrubusi Media : Acara pemutaran video animasi



Gambar IV.18 *Banner* tahap *action*
Sumber: Dokumentasi Pribadi

- ***X-Banner***

  X-Banner dalam tahap *action* digunakan untuk memberikan informasi mengenai video animasi sekaligus tentang sosok Tan Malaka secara lebih lengkap. Nantinya *x-banner* ini akan ditempatkan pada pemutaran video animasi yang diselenggarakan oleh KHI. Selain itu, terdapat pula informasi mengenai daftar buku-buku karya Tan Malaka yang tersedia di acara tersebut untuk dibaca secara gratis.

  Dimensi : 60 cm x 160 cm
  Material : Flexi Korea
  Teknis Produksi : Digital *printing*
  Distrubusi Media : Acara pemutaran video animasi



Gambar IV.19 *X-Banner* tahap *action*
Sumber: Dokumentasi Pribadi

Share

- ***Mousepad***

  Mousepad adalah alas untuk menggeser sebuah *mouse* atau tetikus yang terhubung pada komputer dan laptop. Kehidupan khalayak sasaran sangat dekat dengan *mousepad* dalam setiap pengerjaan tugas kuliah maupun yang lainnya saat menggunakan perangkat komputer atau laptop.

  Dimensi : 30 cm x 30 cm
  Material : Karet dan gabus
  Teknis Produksi : Digital *printing*
  Distrubusi Media : Penjualan di acara pemutaran video animasi



Gambar IV.20 *Mousepad* tahap *share*
Sumber: Dokumentasi Pribadi

- ***Patch***

  Khalayak sasaran sudah cukup familiar dengan penggunaan *patch* sebagai ornamen penghias busana jaket, topi, dan lain sebagainya. Cocok untuk mengingatkan orang-orang yang melihatnya karena bergambar logo dari video animasi Tan Malaka.

  Dimensi : 10 cm x 8 cm

Material : Kain dan benang

Teknis Produksi : Bordir

Distrubusi Media : Penjualan di acara pemutaran video animasi



Gambar IV.21 *Patch* tahap *share*
Sumber: Dokumentasi Pribadi

- **Pembatas Buku**

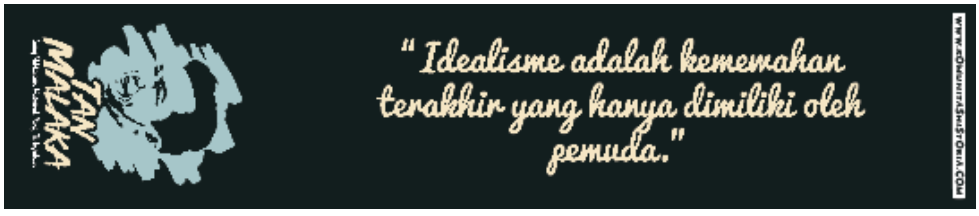
  Buku merupakan benda yang dekat dengan kehidupan mahasiswa sebagai khalayak sasaran. Berbagai jenis buku kuliah maupun buku novel banyak dibaca oleh mahasiswa. Untuk itulah dipilih pembatas buku sebagai pengingat yang baik, disertai pula dengan kutipan dari Tan Malaka.

  Dimensi : 21 cm x 7 cm

  Material : *Art Paper* 150gr

  Teknis Produksi : Digital *printing*

  Distrubusi Media : Pembagian di acara pemutaran video animasi



Gambar IV.22 Pembatas buku tahap *share*
Sumber: Dokumentasi Pribadi

- ***Totebag***

  Totebag berguna untuk membawa berbagai keperluan mahasiswa dalam kesehariannya. Terdapat logo dari video animasi kisah hidup Tan Malaka di satu sisi dan kutipan dari Tan Malaka di sisi lainnya.

  Dimensi : 41 cm x 36 cm

  Material : Kanvas

  Teknis Produksi : -

  Distrubusi Media : Penjualan di acara pemutaran video animasi



Gambar IV.23 *Totebag* tahap *share*
Sumber: Dokumentasi Pribadi

- ***T-Shirt***

  T-Shirt atau baju kaos merupakan keperluan sandang yang hampir setiap hari dipakai manusia, termasuk mahasiswa. Selain itu dapat dengan baik mengingatkan orang-orang yang melihatnya mengenai video animasi kisah hidup Tan Malaka.

  Dimensi : 48 cm x 67 cm

  Material : Katun

  Teknis Produksi : -

  Distrubusi Media : Penjualan di acara pemutaran video animasi



Gambar IV.24 *Tshirt* tahap *share*
Sumber: Dokumentasi Pribadi

- ***Sticker***

  Sticker merupakan media pendukung yang sangat fleksibel karena dapat ditempelkan dimana saja, seperti di helm, pintu, ataupun lemari. Menggunakan jenis *vinyl* agar tahan lama, diharapkan dapat menjadi media pengingat yang baik.

  Dimensi : 9 cm x 7,5 cm
  Material : *Sticker vinyl*
  Teknis Produksi : Digital *printing*
  Distrubusi Media : Pembagian di acara pemutaran video animasi



Gambar IV.25 *Sticker* tahap *share*
Sumber: Dokumentasi Pribadi