BAB IV MEDIA DAN TEKNIS PRODUKSI

Pembahasan ini merupakan tahap terakhir dari perancangan media informasi legenda Ciung Wanara, agar menjadi animasi *motion comic* yang menarik dan mudah dipahami penonton.

IV.1 Teknis Produksi Media Utama

Media utama perancangan ini adalah animasi pendek yang berbentuk *motion comic* dengan durasi 9 menit. Teknik produksi ini merupakan proses menggabungkan seluruh konsep dari mulai cerita, karakter, susunan ilustrasi yang digerakan sesuai *storyboard* dan audio, agar menjadi animasi *motion comic* yang utuh. Berikut penjelasan dari teknis produksi tersebut.

IV.1.1 Pra Produksi

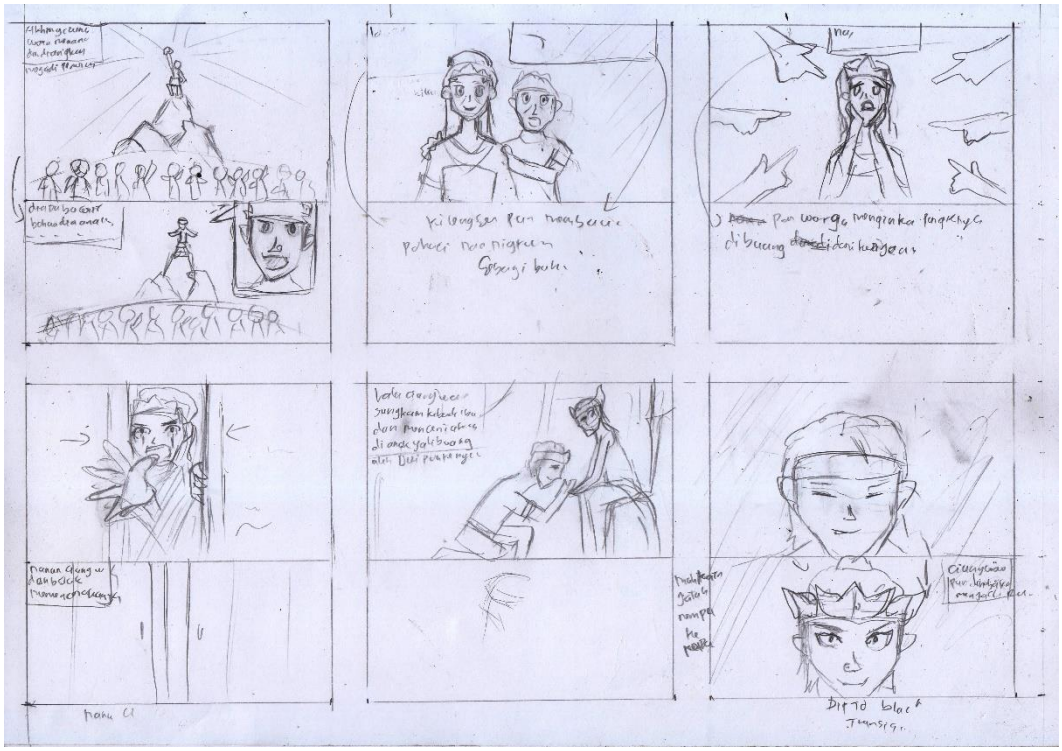
Sebelum melakukan proses pembuatan animasi, langkah awal yang harus dilakukan adalah dengan mengumpulkan data mengenai kisah legenda tersebut, lalu membuat *storyline, storyboard* dan pembuatan ilustrasi dalam bentuk manual dari setiap adegan cerita yang telah dibuat, setelah itu menentukan konsep musik yang sesuai, agar kesan dari suasana adegan dalam *motion comic* tersebut lebih mudah dimengerti.

a. Pembuatan *Storyline*

Pembuatan *storyline* ini bertujuan untuk membuat naskah dari cerita legenda Ciung Wanara tesebut, *storyline* tersebut dibuat dengan mengacu pada novel Tjiung Wanara yang dibuat oleh Ajip Rosidi tahun 1977, karena cerita pada novel tersebut lebih rinci dibandingkan buku versi lainnya, sehingga mempermudah untuk membantu perancangannya. Namun menambahkan beberapa adegan aksi saat bertemu Ki Lengser di hutan karena diserang oleh harimau seperti cerita dari komik Ciung Wanara karangan A.R pada tahun 1979 karena untuk menambahkan adegan aksi yang menegangkan, selain itu *storyline* tersebut dibuat menggunakan plot atau alur campuran, sehingga menambahkana degan *flashback* agar penonton tidak jenuh dengan cerita yang menjelaskan dari awal sampe akhir, tanpa diberi kejutan dari adanya *flashback*..

b. Pembuatan *Storyboard*

Storyboard merupakan visualisasi dari susunan adegan *storyline*, *storyboard* ini bertujuan untuk mempersingkat cerita agar mudah dipahami penonton melalui susunan adegan yang dibuat menjadi ilustrasi. Selain itu s*toryboard* digunakan sebagai acuan setiap adegan dan gerakan saat pembuatan animasinya.

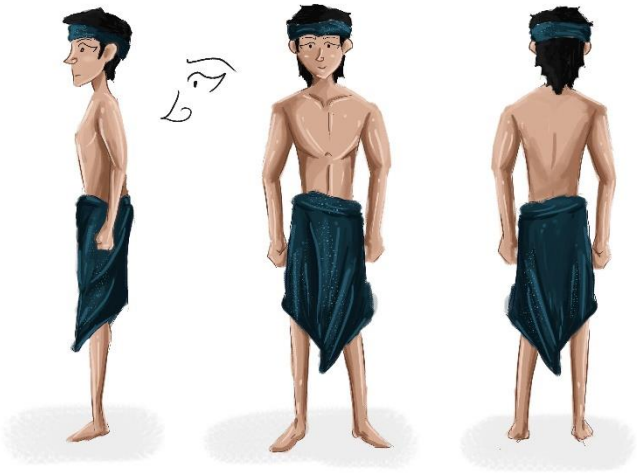


Gambar IV.1 *Storyboard*
Sumber : Dokumentasi Pribadi (2018)

c. Pembuatan Konsep Karakter

Konsep karakter media tersebut menggunakan gaya ilustrasi kartun, gaya ilustrasi ini sering kita lihat dari komik dan animasi pada umumnya. Namun perancangan ini tetap mempertahankan cirikhas visual dari gaya gambar negara Indonesia yaitu dari karakter muka menyesuaikan dengan tipe wayang di Jawa Barat, dari jenis mata dan hidungnya. Selain itu tetap menyesuaikan dengan cirikhas tokoh yang sudah ada dalam ilustrasi legenda Ciung Wanara, yang akan dijadikan sebagai referensi.

- **Ciung Wanara**



Gambar IV.2 Karaker Ciung Wanara
Sumber : Dokumentasi Pribadi (2018)

Sifat = Baik, berani, tegas dan bijaksana

Kategori = Tokoh protagonis

Ciri – ciri = Selalu memakai ikat kepala, kain yang dijadikan sarung, rambut lurus.

- **Raden Hariangbanga**



Gambar IV.3 Karakter Raden Hariangbanga
Sumber : Dokumentasi Pribadi (2018)

Sifat = Dengki, sombong dan pemberani

Kategori = Tokoh antagonis

Ciri – ciri = Rambut ikal, mata tegas, badannya gagah tegap

- **Prabu Barma Wijaya Kusumah**



Gambar IV.4 Karakter Prabu Barma Wijaya Kusumah
Sumber : Dokumentasi Pribadi (2018)

Sifat = Berani, tegas dan tepat janji

Kategori = Tokoh protagonis

Ciri – ciri = Rambut lurus, mata mirip Ciung Wanara, kumis tipis

- **Pohaci Naganigrum**



Gambar IV.5 Karakter Pohaci Naganigrum
Sumber : Dokumentasi Pribadi (2018)

Sifat = Baik, sabar, penyayang dan tidak berputus asa

Kategori = Tokoh protagonis

Ciri – ciri = Rambut panjang dan lurus, mata sayu mirip Ciung Wanara

- **Dewi Pangrenyep**



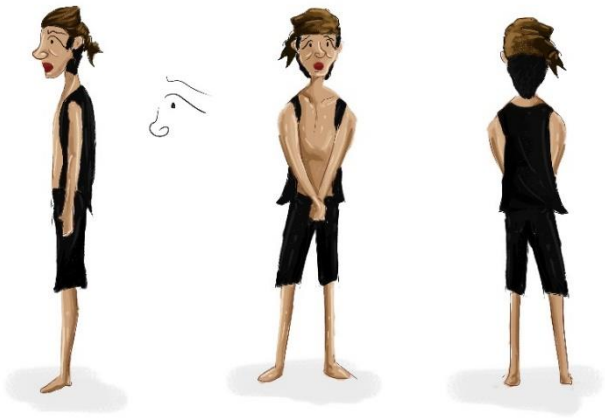
Gambar IV.6 Karakter Dewi Pangrenyep
Sumber : Dokumentasi Pribadi (2018)

Sifat = Jahat, iri, licik, pintar dan pembohong

Kategori = Tokoh antagonis

Ciri – ciri = Rambut ikal, mata tegas

- **Ki Lengser**



Gambar IV.7 Sketsa Ki Lengser
Sumber : Dokumentasi Pribadi (2018)

Sifat = Setia, baik, dan patuh

Kategori = Tokoh protagonis

Ciri – ciri = Hidung besar, badan kurus.

- **Aki Balangantrang**



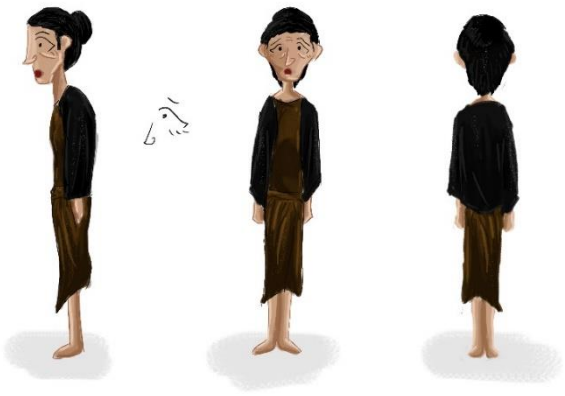
Gambar IV.8 Karakter Aki Balangantrang
Sumber : Dokumentasi Pribadi (2018)

Sifat = Baik, sabar dan suka menolong

Kategori = Tokoh protagonis

Ciri – ciri = Agak bungkuk, kantung matanya besar, sudah keriput

- **Nini Balangantrang**



Gambar IV.9 Karakter Nini Balangantrang
Sumber : Dokumentasi Pribadi (2018)

Sifat = Baik, sabar dan suka menolong

Kategori = Tokoh protagonis

Ciri – ciri = Agak bungkuk, kantung matanya besar, sudah keriput

- **Ayam Ciung Wanara**



Gambar IV.10 Karakter Ayam Ciung Wanara
Sumber : Dokumentasi Pribadi (2018)

Sifat = Penurut, kuat

Kategori = Tokoh protagonis

Ciri – ciri = bulu berwarna biru dan hitam seperti burung ciung

d. Pemilihan Konsep Audio

Musik yang digunakan pada *motion comic* tersebut merupakan musik tradisional seperti suara suling, musik aksi saat pertarungan dan musik dramatis saat adegan yang mengharukan. Selain itu diperlukannya narasi dan efek suara seperti saat bertarung dan suasana hutan, yang bertujuan untuk lebih memperjelas visual setiap adengan dari *motion comic* tersebut, sehingga cerita dari legenda tersebut mudah dipahami penontonnya. Musik dan efek suara tersebut diunduh pada situs web www.youtube.com, dibeberapa *chanel* yang menyediakannya secara gratis.

IV.1.2 Produksi

Tahap produksi merupakan penggabungan seluruh konsep ilustrasi yang dibuat manual menjadi digital lalu digerakan sesuai *storyboard* sehingga menjadi animasi.

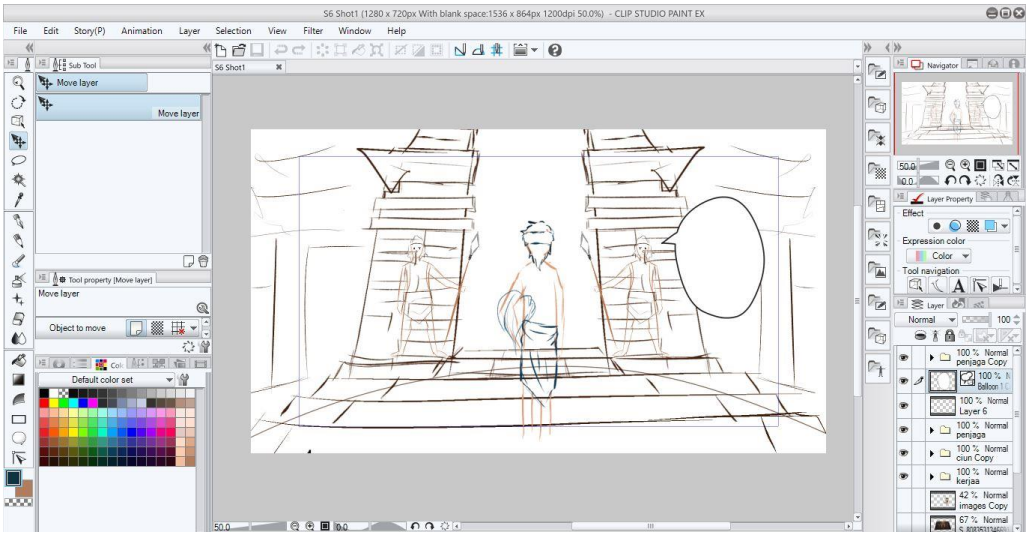
a. Digitalisasi Adegan

Untuk mendigitalisasikan ilustrasi dari setiap adegan dalam *storyboard* ini menggunakan dua aplikasi yaitu Clip Studio Painting untuk membuat sketsa digital

dan Adobe Photoshop CS6 untuk mewarnai. Format ilustrasi tersebut dibuat pada ukuran frame 1280 x 720 pixel agar menyesuaikan dengan ukuran frame pada animasinya, selain itu beberapa objek dibuat dengan layer terpisah, agar mempermudah proses penggerakannya saat di animasikan.

- **Sketsa digital**

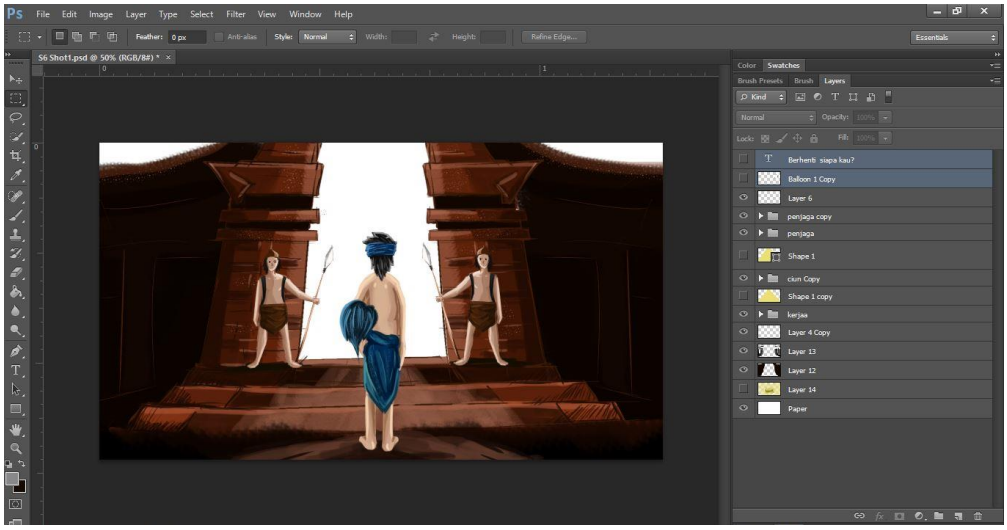
  Dalam membuat sketsa digital perancang menggunakan aplikasi Clip Studio Painting, karena aplikasi tersebut mudah digunakan untuk membuat sketsa digital sebagai acuan saat mewarnai, serta memiliki fitur untuk menagtur tebal tipisnya garis sketsa. Berikut contoh dari proses pembuatan sketsa digitalnya.



Gambar IV.11 Sketsa Digital
Sumber : Dokumentasi Pribadi (2018)

- **Pewarnaan**

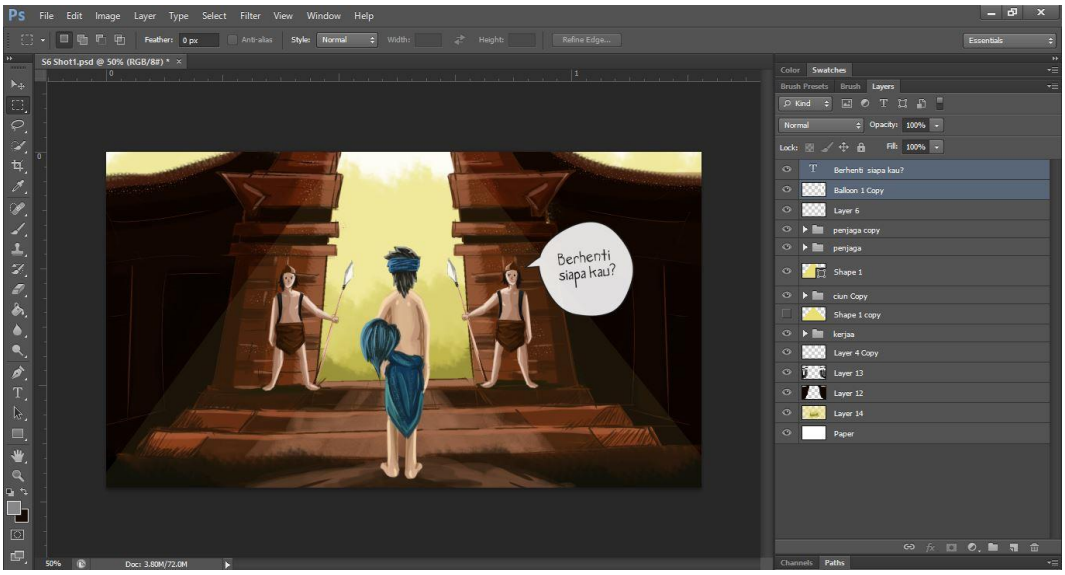
  Setelah sketsa digital selesai, perancang meng*export*nya dalam bentuk *file* PSD (*Photoshop Document*) agar dapat dibuka pada aplikasi Adobe Photoshop CS6 yang berfungsi untuk mewarnai sketsa digital tersebut, karena aplikasi tersebut memiliki berbagai macam brush yang lengkap, sehingga mempermudah perancang untuk membuat gaya ilustrasi yang menarik. serta memiliki fitur untuk memanajemen layer, sehingga dapat memisahkan objek setiap karakter dan background agar mudah untuk digerakan saat proses animasi.



Gambar IV.12Pewarnaan Sketsa Digital
Sumber : Dokumentasi Pribadi (2018)

- **Memberikan efek pada pewarnaan**

  Setelah ilustrasi selesai diwarnai, langakah selanjutnya sebelum di *export* adalah dengan memberikan efek pada pewarnaan terlebih dahulu, seperti penambahan efek cahaya dan tulisan dialog agar ilustrasi tersebut berkesan nyata dan lebih dramatis. Efek terebut dibuat dengan *layer* yang terpisah, karena agar efek tersebut mudah dimunculkan saat proses animasi.



Gambar IV.13 Memberikan Efek
Sumber : Dokumentasi Pribadi (2018)

b. Animasi

Setelah seluruh ilustrasi dari setiap adegan selesai dibuat dalam digital, proses selanjutnya adalah dengan menggerakan setiap objek dari adegan cerita tersebut, dengan menggunakan aplikasi Adobe After Effect CS6. Alasan menggunakan aplikasi tersebut adalah karena dapat mempermudah pembuatan pergerakan *motion* yang sederhana, serta karena memeiliki efek-efek yang lengkap sehingga dapat memperbagus *motion comic* tersebut. Berikut langkah utama dari proses pembuatan *motion comic.*

- Manajemen folder setiap adegan

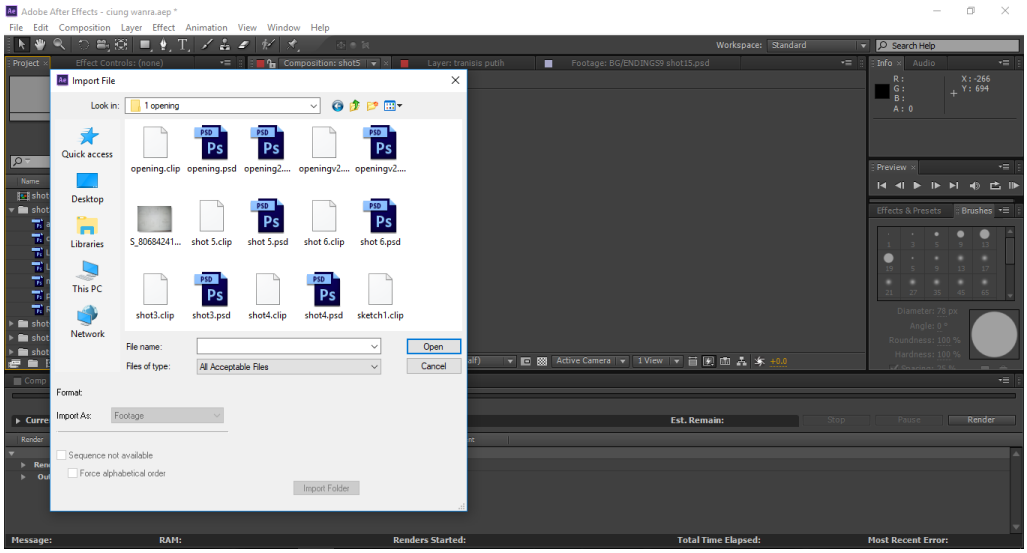
  Sebelum melakukan posres animasi, seluruh ilustrasi dalam bentuk *file* PSD (*Photoshop Document*) dibuat terpisah sesuai adegan karea agar mempermudah perancang dalam menyusun animasinya.



Gambar IV.14 Manajemen Folder
Sumber : Dokumentasi Pribadi (2018)

- ***Import file***

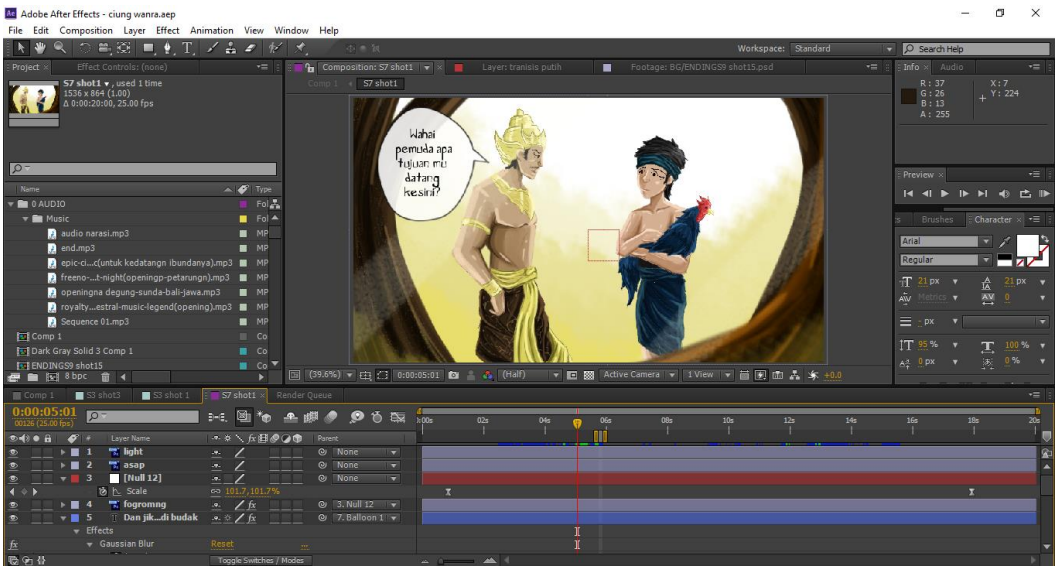
  Langkah pertama memindahkan ilustrasi digital yang dibuat menggunakan Adobe Photoshop CS6 ke Adobe After Effect CS6 dalam format PSD (*Photoshop Document*), agar saat *file* sudah dimasukin ke Adobe After Effect CS6, setiap objek dari ilustrasi tersebut bisa dipisahkan dan digerakan sesuai konsep.



Gambar IV.15 *Import File*
Sumber : Dokumentasi Pribadi (2018)

- **Menggerakan setiap objek dalam setiap *scene***

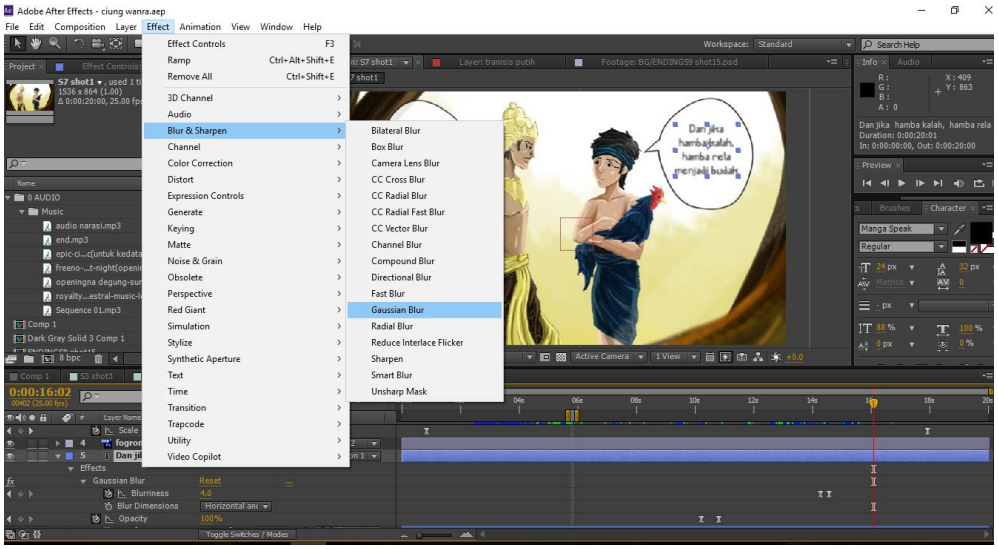
  Selanjutnya setiap objek dalam *file* tersebut digerakan dengan gerakan yang simple tanpa harus menggerakan setiap langkah badan objeknya, selain itu objek seperti pohon, bangunan dan *background* lainya pun digerakan agar adegan lebih berasa memiliki dimensi kedalamannya.



Gambar IV.16 Menggerakan Setiap Objek
Sumber : Dokumentasi Pribadi (2018)

- **Memberikan efek**

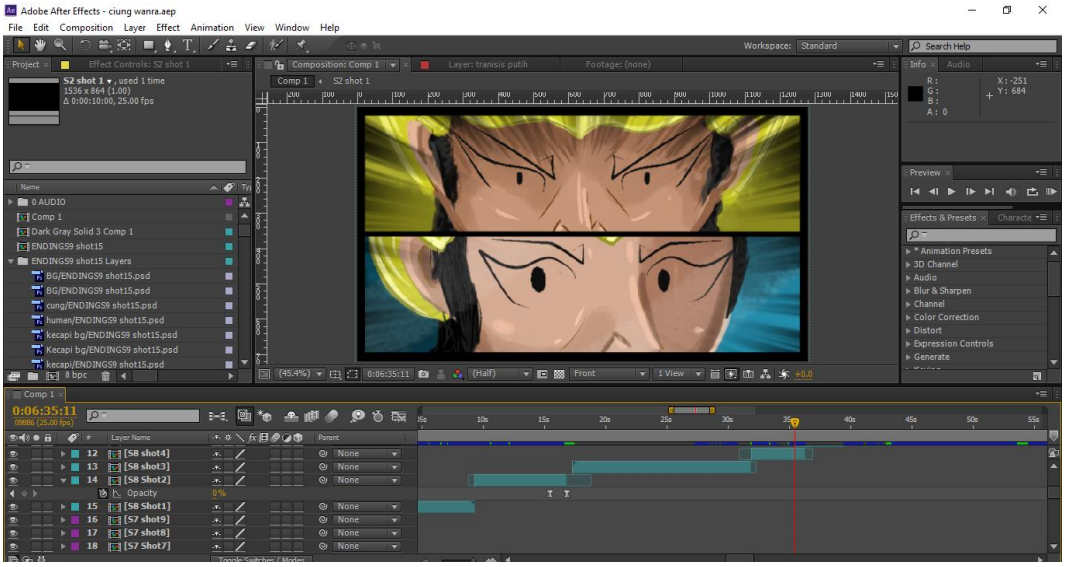
  Efek yang digukan tidak banyak, seperti menggunakan efek *gausiar blur* untuk bagian adegan dialog agar penonton bisa fokus melihat objek yang sedang berbicara, selian itu menggunakan juga efek asap agar memberikan kesan dramatis dan efek cahya *flash* untuk memberikan kesan *flashback*



Gambar IV.17 Memberikan Efek
Sumber : Dokumentasi Pribadi (2018)

- **Menyatukan setiap *scene***

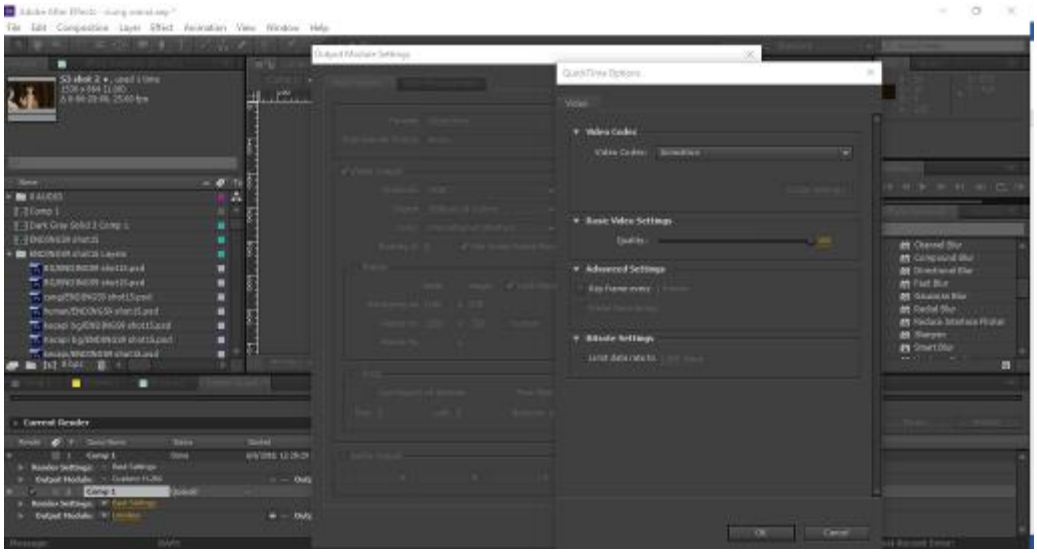
  Setelah semua objek dalam setiap *scene* selesai digerakan, langkah berikutnya adalah dengan menyusun dan menggabungkan setiap *scene* sesuai adegan.



Gambar IV.18 Menyatukan Setiap *Scene*
Sumber : Dokumentasi Pribadi (2018)

- ***Render***

  Tahap terakhir dari proses pembuatan animasinya adalah *rendering* video animasi yang sudah digerakan menjadi format MOV (Quict Time), format tersebut digunakan karena video *motion comic* akan diedit telebih dahulu melalui Adobe Premiere CS6 untuk menyatukan video dan audionya, sehingga resolusi video tersebut tetap tinggi.



Gambar IV.19 Rendering
Sumber : Dokumentasi Pribadi (2018)

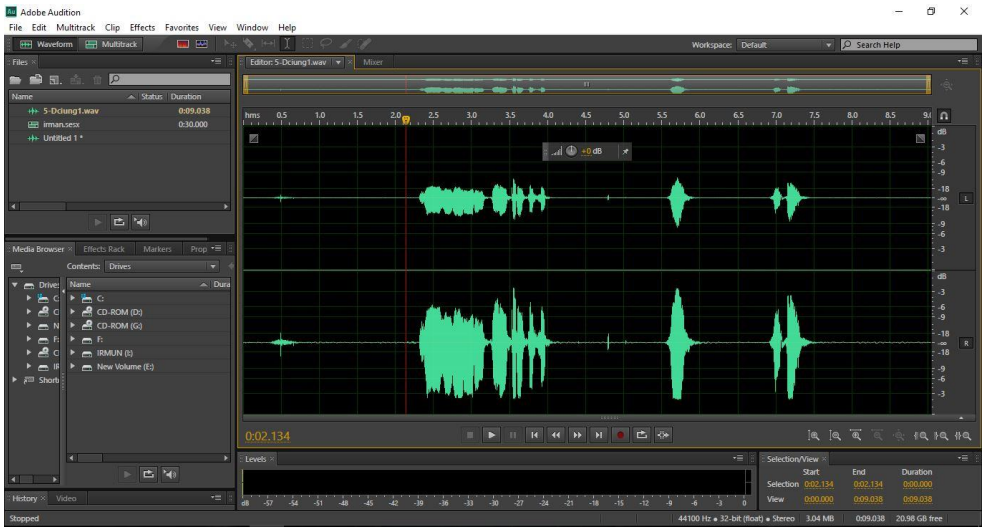
IV.1.3 Paska Produksi

Tahap ini merupakan proses terakhir dalam perancagan *motion comic* tersebut, pada proses ini animasi yang telah digerakan melalui Adobe After Effect CS6, di pindahkan kepada aplikasi Adobe Premier CS6 untuk menyatukan animasi tersebut dengan narasi. Musik dan efek suara yang sesuai dengan suasana setiap adegan dari cerita tersebut, dan narasi direkam menggunakan aplikasi Adobe Audition CS6.

- **Rekaman narasi**

  Proses rekaman untuk membuat narasi pada *motion comic* tersebut menggunakan aplikasi Adobe Audition CS6, karena aplikasi tersebut merupakan aplikasi khusus audio sehingga mempermudah dalam proses merekan audio, seperti saat meng*export*nya dalam bentuk *file* WAV (Waveform Audio Format) yang merupakan standar format audio. Selain

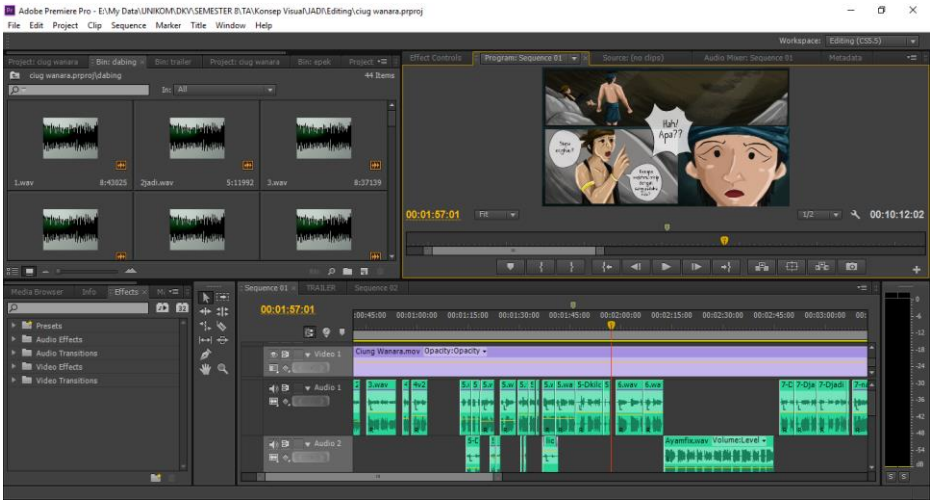
menggunakan aplikasi tersebut rekaman tersebut menggunakan alat berupa *microphone* dengan merek Samsons Condenser, yang merupakan *microphone* standar untuk merekam dengan kualitas suara yang jernih.



Gambar IV.20 Rekaman
Sumber : Dokumentasi Pribadi (2018)

- **Proses *editing***

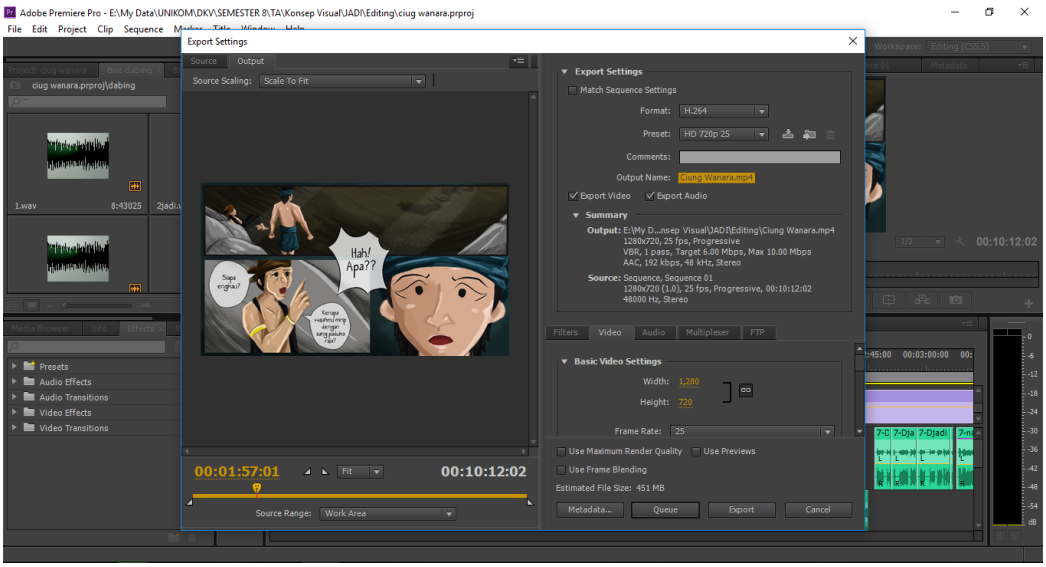
  Pada proses ini animasi yang sudah digerakan, lalu digabungkan dengan narasi, musik dan efek suara yang menggunakan aplikasi Adobe Premier CS6, alasan menggunakan aplikasi tersebut adalah untuk mempermudah penyusunan suara dan video karena tampilan tempat kerja dalam aplikasi editing tersebut efektif.



Gambar IV.21 *Editing*
Sumber : Dokumentasi Pribadi (2018)

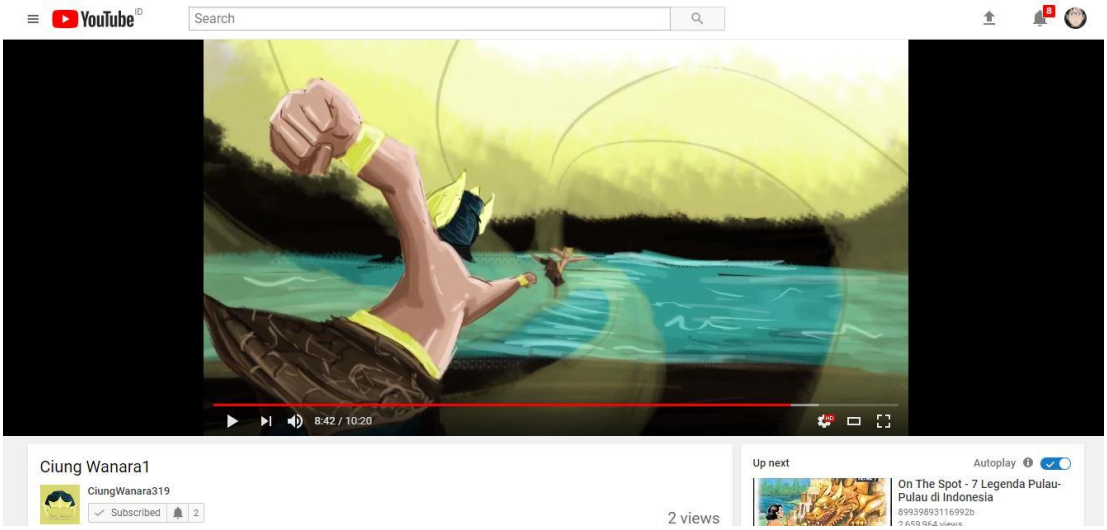
- ***Export***

  Setelah animasi selesain digabungkan dengan musik dan efek suara, maka langkah yang terakhir adalah meng *export* menjadi video dengan format MP4, karena format tersebut dapat diputar menggunakan *gadget* manapun.



Gambar IV.22 Export
Sumber : Dokumentasi Pribadi (2018)

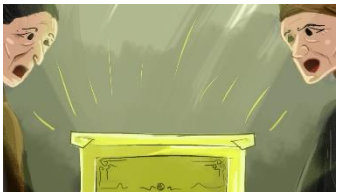
IV.2 Hasil Akhir



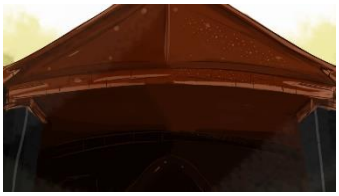
Gambar IV.23 Hasil Ahkir
Sumber : Dokumentasi Pribadi (2018)

Media *motion comic* Ciung Wanara tersebut ditayangkan melalui *chanel* pada situs Youtube dengan nama *chanel* CiungWanara319, yang diambil dari nama judul *motion comic* tersebut dan angka 319 merupakan waktu penayangan *motion comic* tersebut yaitu bulan 3 tahun 2019. Logo akun tersebut diambil dari logo mahkota Ciung Wanara.

Tabel IV.1 Susunan *shot motion comic* Ciung Wanara
Sumber : Dokumen Pribadi (2018)

		
Scene I *shot* 1	*Scene* II *shot* 1	*Scene* III *shot* 1
		
Scene IV *shot* 1	*Scene* IV *shot* 2	*Scene* V *shot* 3
		
Scene V *shot* 4	*Scene* V *shot* 5	*Scene* VI *shot* 1
		
Scene VII *shot* 1	*Scene* VIII *shot* 1	*Scene* VIII *shot* 2

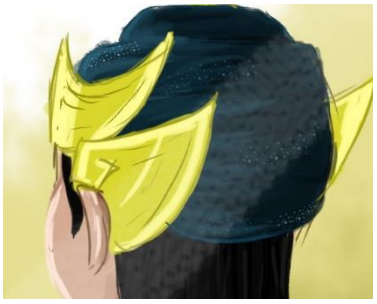
		
Scene VIII *shot* 3	*Scene* VIII *shot* 4	*Scene* VIII *shot* 5
		
Scene VIII *shot* 6	*Scene* VIII *shot* 7	*Scene* IX *shot* 1
		
Scene X *shot* 1	*Scene* XI *shot* 1	*Scene* XI *shot* 2
		
Scene XII *shot* 1	*Scene* XII *shot* 2	*Scene* XIII *shot* 1
		
Scene XIII *shot* 2	*Scene* XIII *shot* 3	*Scene* XIV *shot* 1
		
Scene XIV *shot* 2	*Scene* XIV *shot* 3	*Scene* XIV *shot* 4

		
Scene XV *shot* 1	*Scene* XVI *shot* 1	*Scene* XVI *shot* 2
		
Scene XVII *shot* 1	*Scene* XVII *shot* 2	*Scene* XVII *shot* 3
		
Scene XVII *shot* 4	*Scene* XVII *shot* 5	*Scene* XVII *shot* 6
		
Scene XVII *shot* 7	*Scene* XVII *shot* 8	*Credit title*

IV.3 Teknis Produksi Media Pendukung

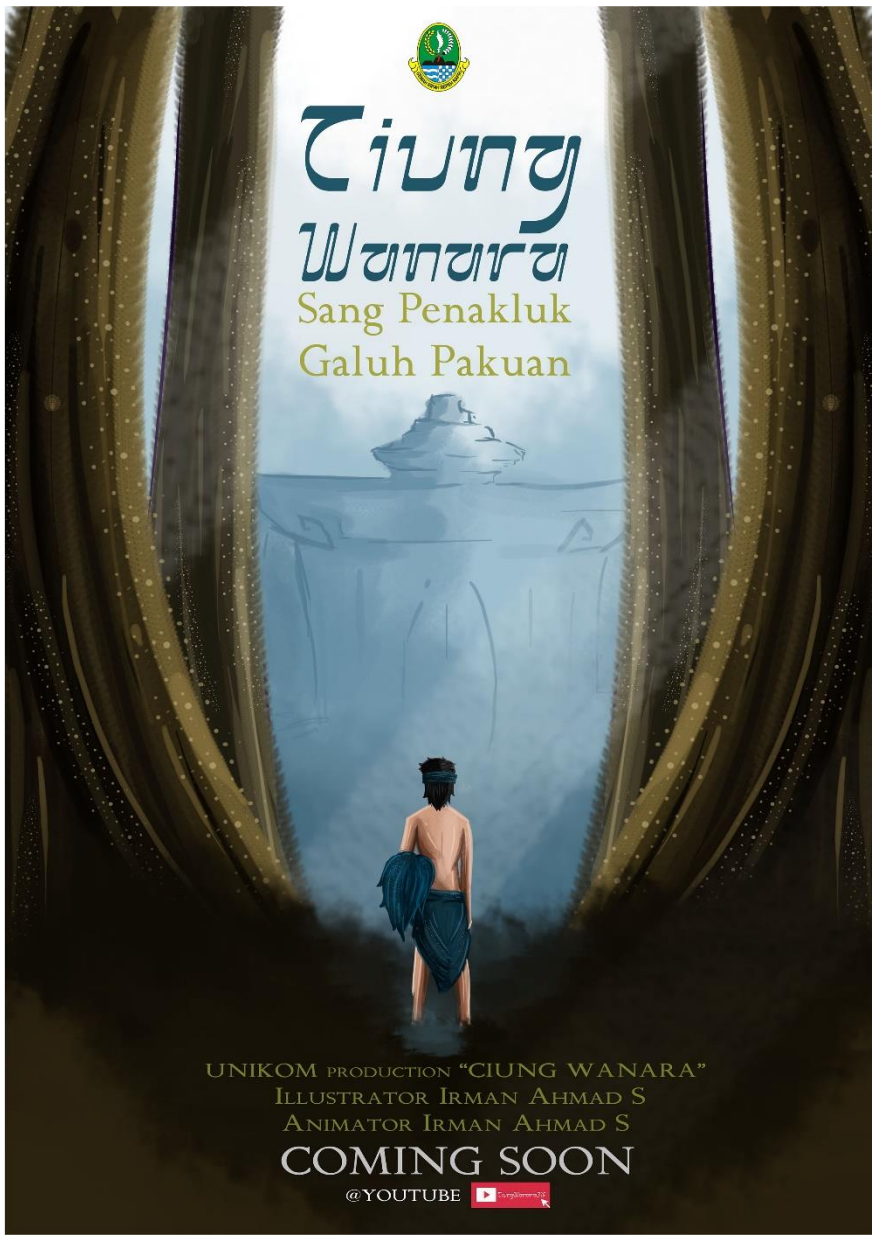
Setelah media utama selesai dibuat, proses selanjutnya adalah dengan membuat media pendukung berupa media promosi dan *merchandise*, yang desainya menyesuaikan dari warna, adegan dan karakter di *motion comic* Ciung Wanara tersebut. Peran dari media pendukung ini adalah untuk membantu mempromosikan dan menginformasikan media utama perancangan ini, agar dapat menarik perhatian khalayak sasaran untuk selalu mengingat dan berminat untuk melihat media utama dari perancagan ini. Berikut adalah konsep desain dari media pendukung tersebut.

Tabel IV.2 Konsep Desain Media Pedukung
Sumber: Dokumentasi Pribadi (2018)

Referensi	Hasil
	
Desain tersebut dibuat sebagai logo dari *motion comic* legenda Ciung Wanara, sehingga dapat diterapkan pada judul dalam animasinya ataupun desain pada *Merchandise.* Selain itu desain dari logo tersebut terinpirasi dari mahkota Ciung Wanara.	
	
Desain tersebut dibuat sebagai supergrafik dalam desain cetak media tersebut seperti dalam *flyer* ataupun manual book, desain tersebut terinpirasi dari bentuk dan warna peti emas yang tempat Ciung Wanara disimpan.	
	
Desain tersebut dibuat sebagai ilustrasi utama pada *Merchandise*, selain itu desain tersebut terinpirasi dari bentuk mahkota Ciung Wanara.	

IV.3.1 Media Promosi dan Informasi

a. Poster



Gambar IV.24 Poster
Sumber : Dokumentasi Pribadi (2018)

Bahan = Artpaper 260 gram

Ukuran = A3 (29.7 x 42 cm)

Laminasi = *Doff*

Teknis = Cetak *offset*

Desain dari poster tersebut dibuat dari salah satu adegan dalam *motion comic* tersebut, saat Ciung Wanara mendatangain kerajaan Galuh pakuan, sambil membawa ayamnya agar khalayak sasaran penasaran untuk apa Ciung Wanara datang kekerajaan. Serta dengan adanya tulisan *coming soon*, akan membuat khalayak sasaran semakin penasaran terhadap cerita dari *motion comic* tersebut. Ukuran poster tersebut A3 karena agar poster tersebut dapat dilihat oleh masyarakat dari jarak yang cukup jauh, dan menggunakan kertas artpaper 260 gram agar tidak mudah robek, serta laminasi *doff* berfungsi agar poster tidak mengkilap saat terkena sinar matahari, sehingga membuat poster kurang terlihat.

b. X-Banner



Gambar IV.25 *X-baner*
Sumber : Dokumentasi Pribadi (2018)

Bahan = Flexi

Ukuran = 60 x 160 cm

Stand = berbetuk X

Teknis = Digital Printing *Outdoor*

Setelah membuat khalayak sasaran penasaran, barulah dibuat *x-baner* dengan desain yang menggambarkan Ciung Wanara bertarung dengan Hariangbanga, sehingga khalayak sasaran mengetahui seperti apa cerita dari *motion comic* tersebut dan akan tertarik untuk menontonnya. Bahan flexi dan ukuran *x-baner* tersebut 60 x 160 cm adalah bahan serta ukuran standar untuk sebuah *x-baner* sehingga dapat dilihat oleh masyarakat dari jarak yang cukup jauh. *x-baner* berfungsi untuk memberikan informasi jika media utama tersebut akan *launching* karena adanya keterangan waktu penayangan dan nama chanel Youtube *motion comic* tersebut beserta *barcode* untuk mempermudah masyarakat untuk langsung menontonnya.

c. Flyer



Gambar IV.26 *Flyer*
Sumber : Dokumentasi Pribadi (2018)

Bahan = Art paper 120 gram

Ukuran = 7,5 x 17 cm

Laminasi = *Doff*

Teknis = Cetak *offset*

Desain dari *flyer* tersebut dibuat menyerupai selebaran pengumuman dari kerajaan, dengan gambar mahkota diatasnya dan frame yang dibentuk dari supergrafik, yang terinpirasi dari bentuk bangun dan peti emas kerajaan pada *motion comic* tersebut. *Flyer* ini dibuat dengan bahan kertas art paper 129 gram adalah ukuran standar flyer dan menggunakan ukuran 7 x 17 cm agar mudah dibawa dan dibaca dimanapun. *Flyer* ini berisikan sinopsis *motion comic* tersebut, selain itu adanya keterangan waktu penayangan dan nama chanel Youtube *motion comic* tersebut beserta *barcode* untuk mempermudah masyarakat jika ingin langsung menonton *motion comic* tersebut.

d. *Trailer* Video



Gambar IV.27 *Trailer* video
Sumber : Dokumentasi Pribadi (2018)

Format = Mp4

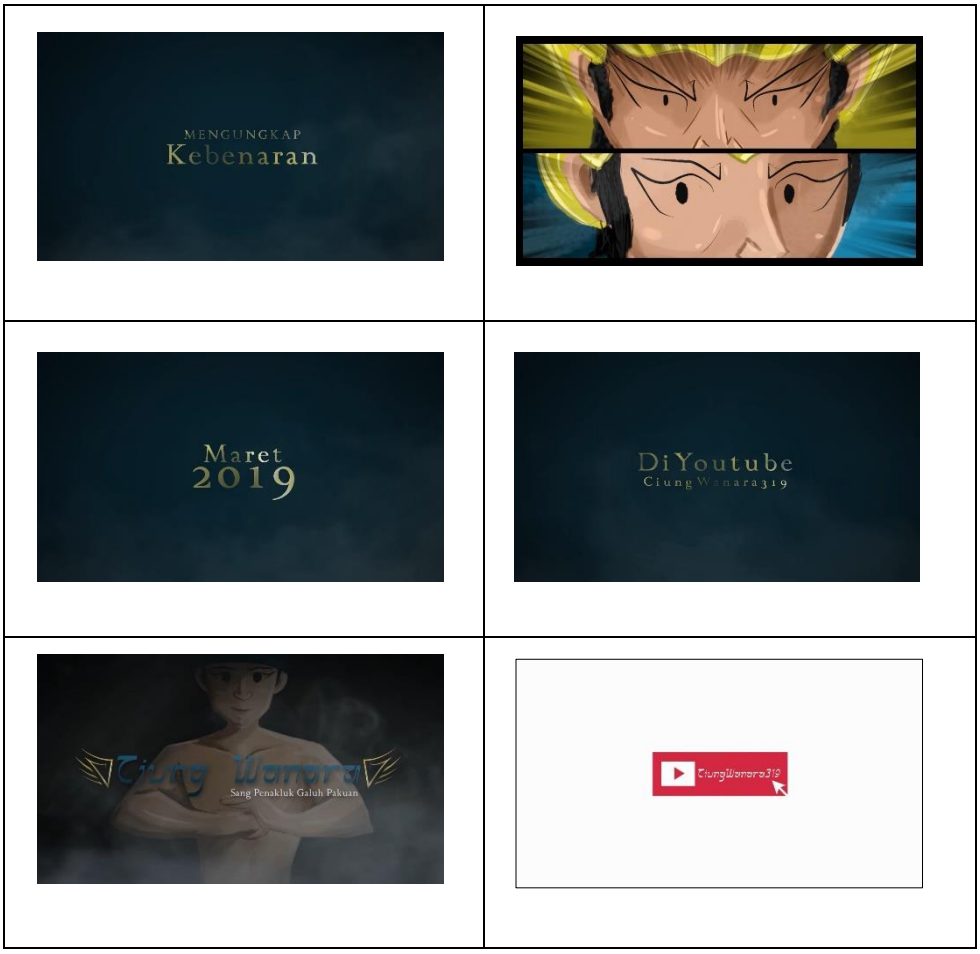
Durasi = 1 menit

Media pendukung ini merupakan media promosi paling penting, karena *trailer* video ini dibuat dari potongan cuplikan adegan pada *motion comic* tersebut dan beberapa teks yang menjelaskan cerita tersebut serta

keterangan penayangannya, sehingga membuat penonton penasaran pada cerita keseluruhan dari animasi yang berbentuk *motion comic* legenda Ciung Wanara. *Trailer* video ini akan disebar secara *online* melalui media sosial seperti Facebook dan Instagram menggunakan format mp4 serta durasi 1 menit, karena format dan durasi tersebut merupakan standar video yang dapat di *uplod* di media sosial seperti Facebook dan Instagram. Sehingga media pendukung tersebut akan lebih cepat memberikan informasi pada khalayang sasaran.

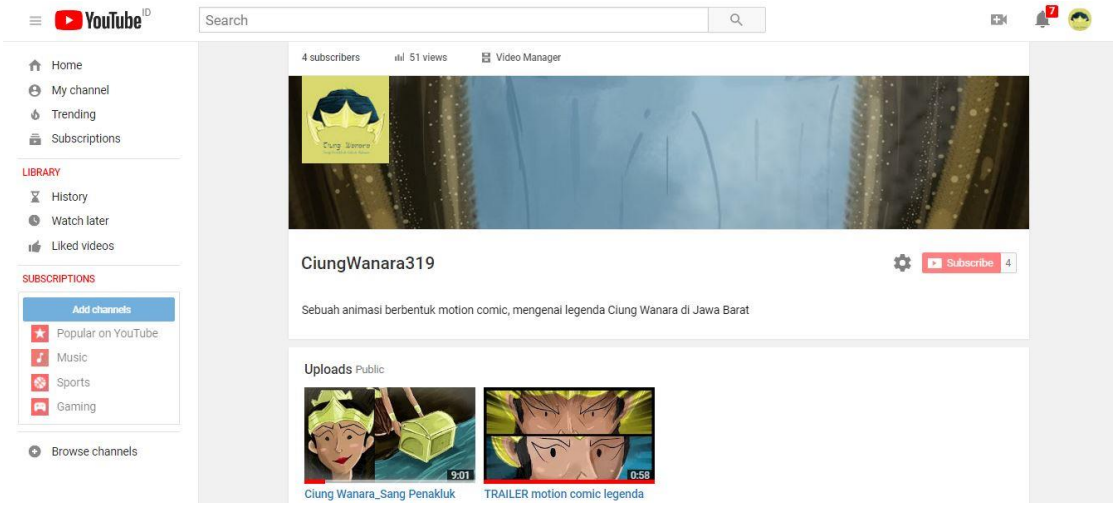
Tabel IV.3 Susunan visual trailer *motion comic* Ciung Wanara
Sumber : Dokumen Pribadi (2018)



e. Iklan pada Sosial Media

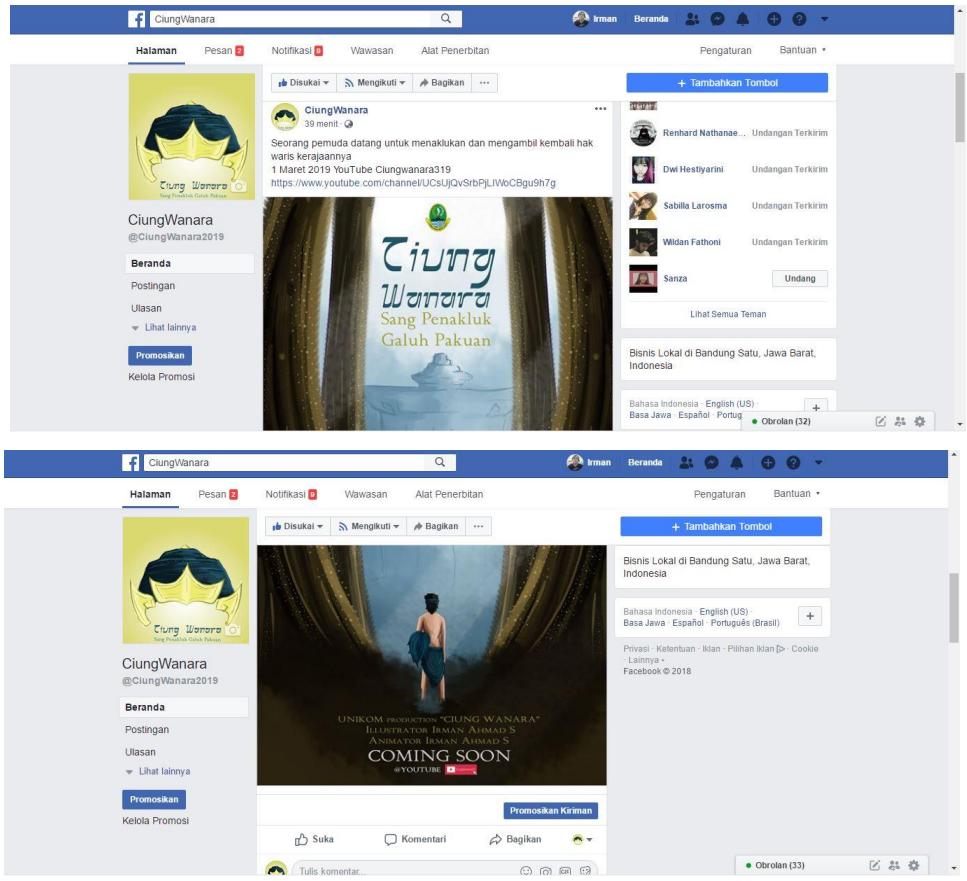
- **Menayangkan *Motion Comic* Ciung Wanara pada *chanel* Youtube**



Gambar IV.28 *Chanel* Youtube Ciung Wanara
Sumber : Dokumentasi Pribadi (2018)

Chanel tersebut berfungsi untuk tempat menayangkan *motion comic* Ciung Wanara, akun tersebut diberi nama CiungWanara319, yang diambil dari nama judul *motion comic* tersebut dan angka 319 merupakan waktu penayangan *motion comic* tersebut yaitu bulan 3 tahun 2019. Logo akun tersebut diambil dari logo mahkota Ciung Wanara.

- **Mempromosikan Poster *Motion Comic* Ciung Wanara pada Facebook**



Gambar IV.29 Halaman Facebook Ciung Wanara
Sumber : Dokumentasi Pribadi (2018)

Halaman tersebut berfungsi untuk mempromosikan *motion comic* tersebut seperti poster dan *trailer* dari *motion comic* Ciung Wanara , akun tersebut diberi nama CiungWanara2019, yang diambil dari waktu penayangan *motion comic* tersebut yaitu bulan tahun 2019. Logo akun tersebut diambil dari logo mahkota Ciung Wanara.

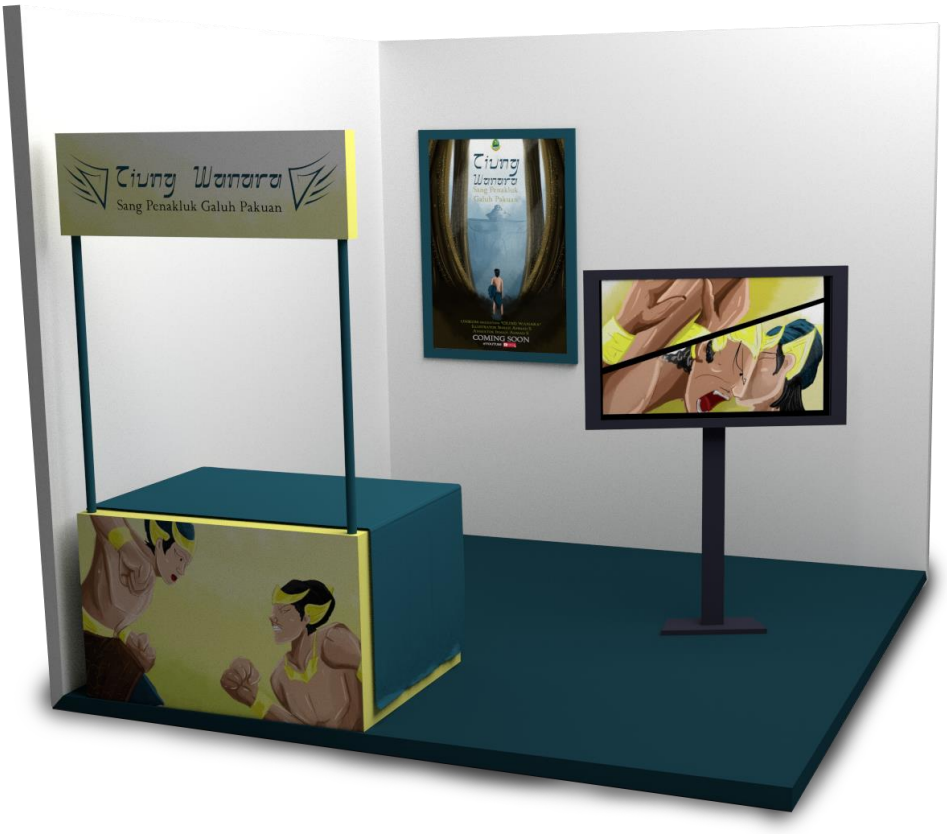
- **Mempromosikan *Trailer Motion Comic* Ciung Wanara pada Instagram**



Gambar IV.30 Akun Instagram Ciung Wanara
Sumber : Dokumentasi Pribadi (2018)

Akun tersebut berfungsi untuk mempromosikan *motion comic* tersebut seperti poster dan *trailer* dari *motion comic* Ciung Wanara , akun tersebut diberi nama CiungWanara319, yang diambil dari waktu angka *motion comic* tersebut yaitu bulan 3 tahun 2019. Logo akun tersebut diambil dari logo mahkota Ciung Wanara.

f. Stand Promosi



Gambar IV.31 *Stand Promosi*
Sumber : Dokumentasi Pribadi (2018)

Bahan = Tihang PVC (Polivinil klorida)
Meja kayu
Poster artpaper 260 gram
Tembok area stand triplek
Alas stand kayu

Ukuran = Poster A3 (29.7 x 42 cm)
LCD 32 inch
Luas area stand (2 x 2 m)
Tinggi area stand (2,5 m)
Ukuran Meja (100 x 60 x 70 cm)
Papan nama atas (100 x 30 cm)
Tinggi atas meja sampai papan nama (110 cm)

Stand ini berfungsi sebagai tempat promosi *motion comic* Ciung Wanara pada suatu acara kebudayaan sunda, pada stand tersebut setiap media pendukung seperti *merchandise* dari *motion comic* tersebut diletakan disana untuk diperlihatkan dan ada pula yang diperjual belikan. Desain dari stand tersebut dibuat dari salah satu adegan dalam *motion comic* tersebut, saat Ciung Wanara bertarung dengan Hariangbanga.

4.3.2 Merchandise

a. Casing Smartphone



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

Bahan = *Polycarbonate*
Ukuran = 7 x14 cm
Teknis = Cetak Digital Pres

Desain dari *casing* tersebut dibuat dari salah satu adegan dalam *motion comic* tersebut, saat Ciung Wanara bertarung dengan Hariangbanga. Bahan dari *casing smartphone* adalah *polycarbonate,* yaitu plastik keras yang sering digunakan dalam *case smartphone* pada umunya dan tidak mudah patah saat terjatuh. C*asing smartphone* itu didapatkan dengan mengorder terlebih dahulu sesuai jenis *smartphone,* dengan harga Rp. 70.000,00 di stand promosi yang dipasang pada suatu acara kebudayaan sunda.

b. *Head Phone*



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

Bahan Logo = Stiker cromo
Ukuran Logo = 4.2 x 4.2 cm
Teknis = Cetak Digital

Desain dari *head phone* tersebut dibuat dari logo Ciung Wanara yang terinpirasi dari bentuk mahkota Ciung Wanara, *head phone* tersebut dijual dengan harga Rp. 50.000,00. Namun bisa juga didapatkan secara gratis, namun syarat harus menonton video dari *motion comic* Ciung Wanara tersebut dan membagikannya mimal 10 teman disosial media yang dimilikinya.

c. Bantal



Gambar IV.34 Bantal
Sumber : Dokumentasi Pribadi (2018)

Bahan = Kapuk
Ukuran = 30 x 30 cm
Teknis = Sablon DTG (Direct To Garment)

Desain dari bantal tersebut dibuat dari salah satu adegan dalam *motion comic* tersebut, saat Ciung Wanara bertarung dengan Hariangbang. Bantal tersebut dijual dengan harga Rp. 70.000,00. Bahan bantal tersbut adalah kapuk, karena bahan tersebut merupakan bahan standar bantal yang empuk dan nyaman.

d. Botol Minuman



Gambar IV.35 Botol Minuman
Sumber : Dokumentasi Pribadi (2018)

Bahan Botol = Plastik
Ukuran = 8 x 10.5 cm
Teknis = Print Digital

Desain dari botol tersebut dibuat dari salah satu adegan dalam *motion comic* tersebut, botol tersebut dijual dengan harga Rp. 50.000,00. Bahan botol tersebut menggunakan bahan plastik agar mudah dicuci dan tidak pecah saat terjatuh.

e. *T-shirt*



Gambar IV.36 *T-shirt*
Sumber : Dokumentasi Pribadi (2018)

Bahan = Kaos Cotton 30S
Ukuran = S/M/L/XL
Teknis = Sablon DTG (Direct To Garment)

Desain dari bantal tersebut dibuat dari salah satu adegan dalam *motion comic* tersebut, saat Ciung Wanara bertarung dengan Hariangbang. *T-shirt* tersebut dijual dengan harga Rp. 50.000,00.

f. Gantungan Kunci



Gambar IV.37 Gantungan Kunci
Sumber : Dokumentasi Pribadi (2018)

Bahan = Kaleng pin, plastik pin
Ukuran = Diameter 5,8 mm
Teknik = Mesin press pin

Desain dari gantungan kunci tersebut dibuat dari logo Ciung Wanara yang terinpirasi dari bentuk hidung dan mahkota Ciung Wanara. Gantungan kunci tersebut dijual dengan harga 10 ribu rupiah.

g. Pin



Gambar IV.38 Pin
Sumber : Dokumentasi Pribadi (2018)

Bahan = Kaleng pin, plastik pin, penitik

Ukuran = Diameter 5,8 mm

Teknik = Mesin press pin

Desain dari pin tersebut dibuat dari logo Ciung Wanara yang terinpirasi dari bentuk hidung dan mahkota Ciung Wanara. pin tersebut dijual dengan harga 5 ribu rupiah. Namun pin tersebut bisa didapat secara gratis, dengan syarat harus menonton *trailer* video dari *motion comic* Ciung Wanara tersebut dan membagikannya pada setiap sosial media yang dimilikinya.

h. Stiker



Gambar IV.39 Stiker
Sumber : Dokumentasi Pribadi (2018)

Bahan = Stiker cromo

Ukuran = 5 x 6 cm

Laminasi = *Doff*

Teknik = Cetak *offset*

Desain dari stiker tersebut dibuat dari ending adegan dalam *motion comic* tersebut, Stiker tersebut didapat secara gratis, namun syarat mendapatkan stiker tersebut adalah harus menonton *trailer* video dari *motion comic* Ciung Wanara tersebut.