BAB IV. MEDIA DAN TEKNIS PRODUKSI

IV.1 Media Utama

Produk utama dari perancangan ini adalah membuat buku antologi ilustrasi. Buku ini berisikan halaman *spread* dan halaman khusus yang menampilkan keseluruhan badan karakter. Mirip dengan beberapa buku *artbook* konsep visual karakter. Ada beberapa tahapan yang harus dilakukan sampai produk buku ini jadi. Tahapan tersebut adalah:

- Menentukan konsep dari riset

Riset telah dilakukan, baik riset literatur maupun visual. Dari keduanya dapat dimulai membuat sketsa sebagai gambaran kasar mengenai isi buku ini. Dimulai dengan membangun urutan kisah, *storyboard* hingga penentuan setiap karakter atau studi karakter.



Gambar IV.1. Contoh sketsa visual karakter pada *Storyboard* karakter.
Sumber: Dokumentasi Pribadi (2018)

Untuk sketsa karakter, pertimbanagn style gambar dilakukan pula disini. Hal ini ditujukan agar bentuk setiap karakter memiliki satu benang merah atau sebuah keselerasan. Sekaligus menajjdi ciri khas dari media buku ini. Selain sketsa,

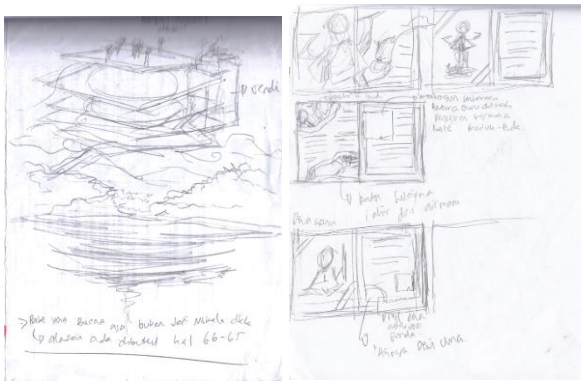
menentukan media pewarnaan juga dilakukan disini. Media pewarnaan yang dipilih adalah dengan menggunakan cat air.



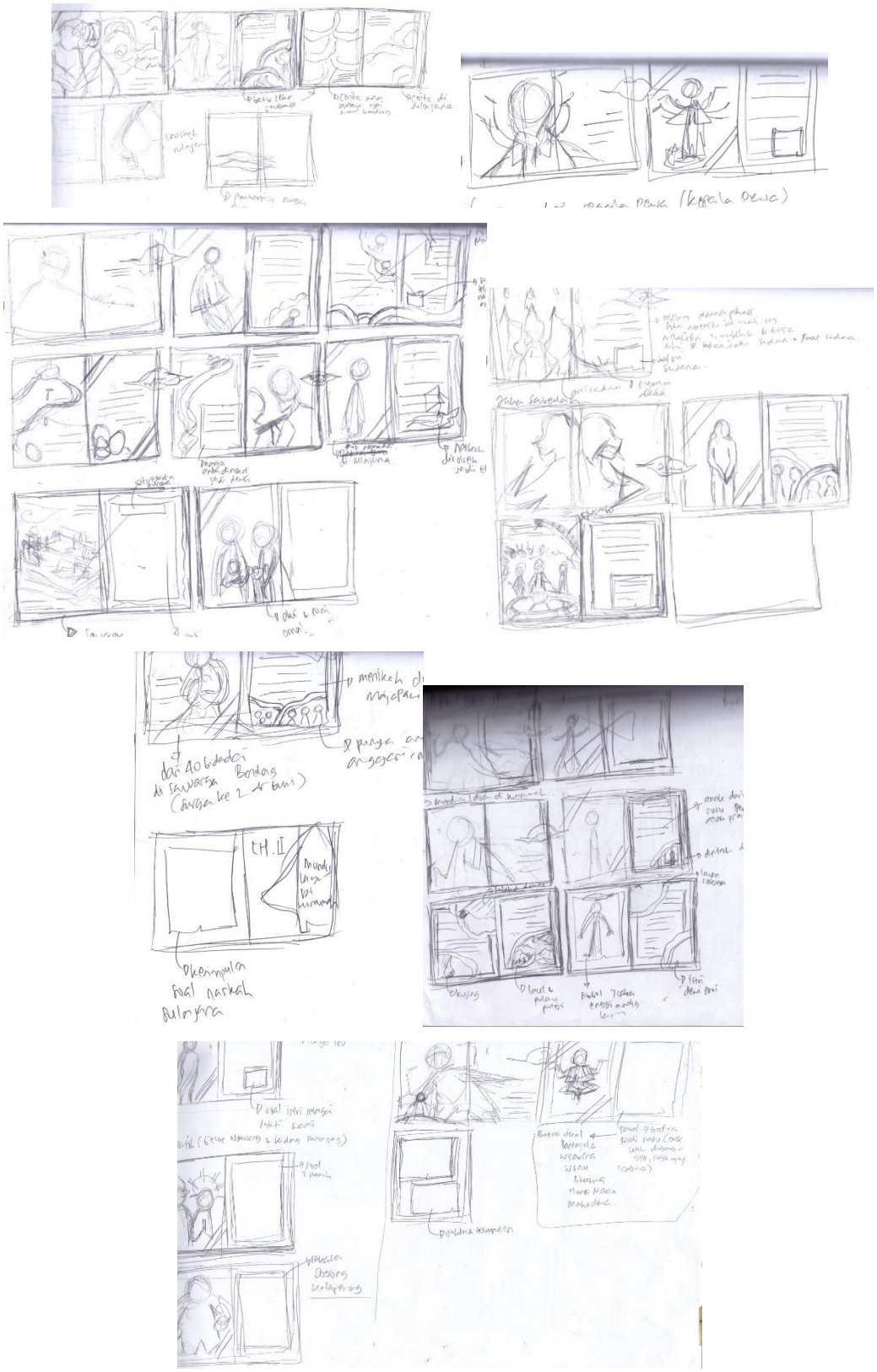
Gambar IV.2. Sketsa Studi Karakter.
Sumber: Pribadi (2018)

- Pengaturan *layout* dan halaman *spread* berdasarkan sketsa dan *storyboard*

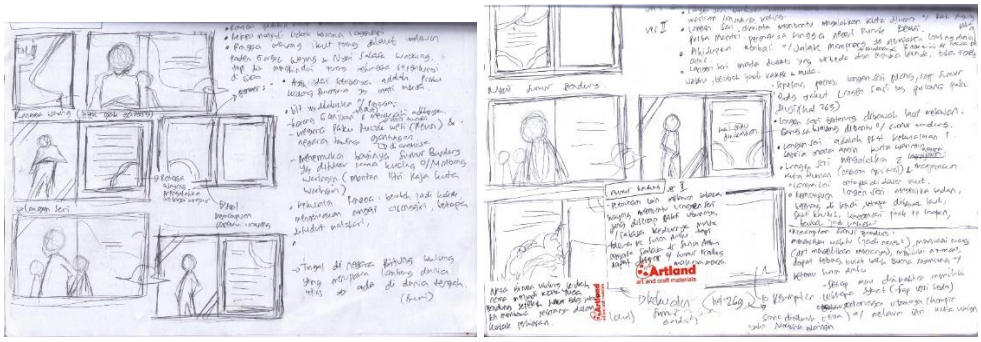
Dalam tahap ini dibutuhkan karena halaman *spread* memiliki karateristik khusus. Halaman harus saling berhadapan tepat dengan halaman lainnya. Maka harus dibuat perhitungan pada halaman berapa peletakan halaman *spread*. Pada halaman *spread*, harus diletakan dengan pola halaman genap-ganjil agar tidak terjadi kesalahan pada cetak. *Layout* juga harus sudah dikonsepkan pada tahap ini. Dari sketsa kasar selanjutnya dijadikan bentuk *storyboard* yang lebih jelas walau tetap berbentuk sketsa kasar. *Storyboard* dapat dilihat pada Bab 3 mengenai strategi kreatif (h. 66-81).



Gambar IV.3. Menentukan halaman menggunakan sketsa *storyboard*
Sumber: Dokumentasi Pribadi (2018)



Gambar IV.4. Menentukan halaman menggunakan sketsa *storyboard*
Sumber: Dokumentasi Pribadi (2018)



Gambar IV.5. Menentukan halaman menggunakan sketsa *storyboard*
Sumber: Dokumentasi Pribadi (2018)

- Membuat Illustrasi Karakter dan Aset Visual

  Dari sketsa yang telah dibuat menggunakan pensil, dilakukan penintaan *lineart*. Pada karakter digunakan teknik *inking* menggunakan *drawing pen* dan *technical pen*, sedangkan untuk *background* menggunakan pensil. Hal ini ditujukan untuk memberikan kesan menonjol pada karakter. Selain itu, pada *background* diterapkan pula pola batik yang digambar menggunakan *gel pen.*

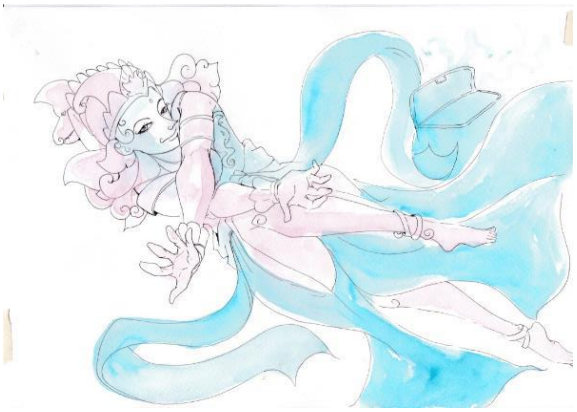


Gambar IV.6. Pembuatan sketsa ilustrasi.
Sumber: Pribadi (2018)



Gambar IV.7. Pembuatan *lineart* ilustrasi.
Sumber: Pribadi (2018)

Setelah *lineart* dibuat, dilanutkan dengan proses pewarnaan dengan menggunakan cat air. Warna yang dipilih disesuaikan dengan kesan yang akan diberikan misalnya pada karakter Sumur Bandung, diberi warna dominan *bulao* dan merah muda. *Bulao* untuk menggambarkan lautan dan kebijaksanaan Nyai Sumur Bandung dan mera muda untuk memberi kesan feminim dan warna merah muda ini menggambarkan ponggawa-satria seperti dalam kajian wayang golek Sunda (2002, h.134-149).



Gambar IV.8. Proses pewarnaan ilustrasi.
Sumber: Pribadi (2018)

- *Scanning*, pemindahan karya tradisional ke digital

  Karena ilustrasi yang dibuat menggunakan cat air, maka perlu ada pengalihan bentuk ke dalam digitalisasi. Bukan hanya melakukan *scanning*, dilakukan pula *retouch* untuk mengatur kembali *tone* warna yang diinginkan. Cat air memberikan kesan ekspresif sekaligus nunasa tradisional. Selain itu, adanya efek tekstur yang agak sulit didapatkan saat menggukan *tools* digital.

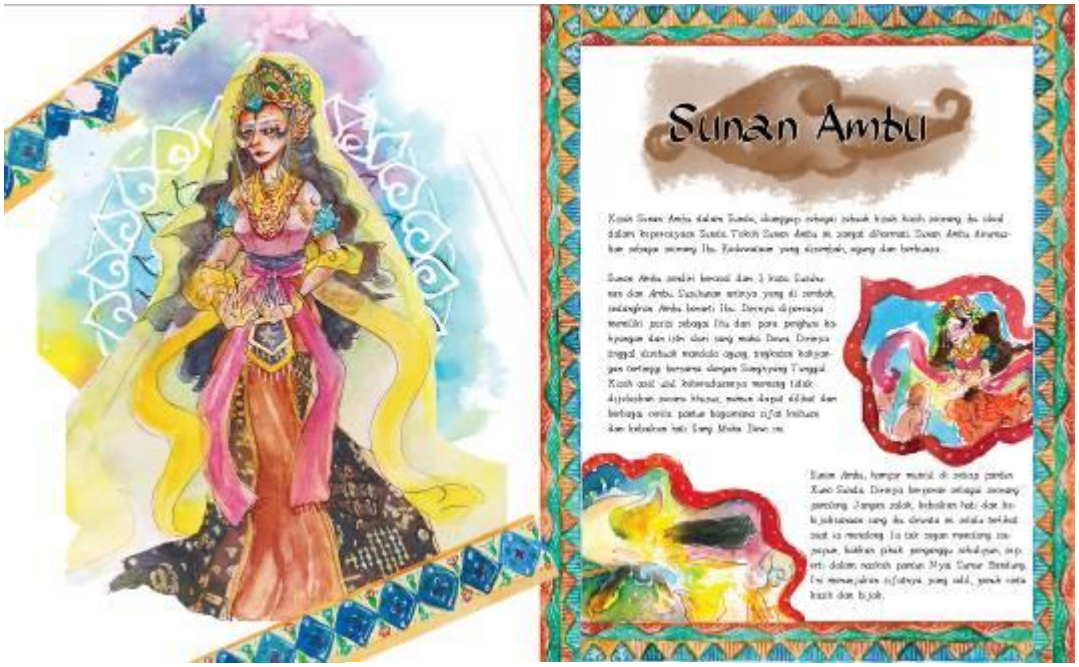


Gambar IV.9. Tahap pengalihan dari media kertas ke media digital dan *editing* menggunakan Adobe Photoshop CS6
Sumber: Pribadi (2018)

- Penerapan karya pada *layout* secara digital

Tahap ini menjadi tahapan terakhir dalam bentuk digital. Setelah semua aset ilutrasi dibuat selanutnya set disusun berdasarkan konsep *layout* yang sudah dibuat. Gambar dan teks disusun sedemikian rupa agar memiliki kesan tertentu dan informasinya dapat diserap secara maksimal oleh audiens. Penyusunan dilakukan menggunakan Adobe Indesign CS6.





Gambar IV.10. Contoh halaman
Sumber: Pribadi (2018)

- *Finishing* dan Teknis Cetak

Karena buku ini dijual di toko buku besar khususnya di Jawa Barat, maka penerbit akan merilis buku ini dalam jumlah yang cukup besar. Maka pencetakan dilakukan dengan menggunakan cetak *offset*. Pada sekali cetak, dapat menghasilkan 1000 eksemplar yang siap disebarkan ke toko buku atau pun audiens secara *online.* Hasil cetak buku ini menggunakan kertas alkasia dengan jilid *hardcover* laminasi *doff*. Setiap penjualan diberikan bonus berupa pembatas buku. Total keseluruhan kisah dalam buku antologi ini adalah 25 karakter dewa, dewi dan dewata pada pantun Sunda. Total halaman dalam media ini adalah 88 halaman berwarna.



Gambar IV.11. Tampilan buku
Sumber: Pribadi (2018)

- Tampilan Karya

Keseluruhan halaman buku ini bertotal 88 halaman. Terdiri dari 4 bab yakni bagian prolog, babak 1, babak 2 dan babak 3. Pada setiap babak dibagikan berdasarkan pada naskah pantun yang dijadikan acuan kisah para dewa dan dewi ini. Dalam setiap bab dibagi kembali ke dalam beberapa kategori yakni:

- Kategori halaman pembuka

Halaman pembuka ini maksudnya adalah pembatas dari setiap bab yang ada. Terdiri dari ilustrasi berbentuk gunungan wayang dan teks judul bab. Pada bagian prolog disebut Babad 0, karena dianggap sebagai *chapter pilot* atau bab yang menjelaskan dasar-dasar sebelum mengenal lebih jauh mengenai dewa dan dewi Sunda. Ornamen gunungan digambarkan sebagian (*super graphic*), untuk memberi ruang pada judul bab.

- Kategori halaman pengenalan karakter

  Kategori ini bermaksud sebagai pembatas antara setiap kisah dan pengenalan karakter. Pada *layout* umum halaman pengenalan ini berbentuk *spread*. Ilustrasi pada kategori ini berupa sosok karakter yang akan diceritakan atau kumpulan karakter tertentu yang memiliki peran dan pengaruh besar pada jalur cerita naskah tersebut. Ada pula ilustrasi yang menggambarkan adegan besar yang terjadi pada karakter yang akan diceritakan.

- Kategori halaman visual dan kisah dari karakter

  Kategori ini meruapakan isi utama dari media buku ini. *Layout* peletakannya adalah ilustrasi karakter di halaman sebelah kiri (halaman genap) dan sebelah kanan (halaman ganjil) merupakan deskripsi juga kisah dari karakter tersebut. Pada halaman genap yang berisi visual karakter diberi ornamen batik secara diagonal untuk memberi pola yang sama dan mencirikan desain buku ini. Batik ini berbentuk *frame* diagonal untuk menambah estetika dan acuan garida teks. Pola batik ini diadaptasi dari pola pinggiran batik Mojang Priangan Garut. Pemilihan warna yang selaras dengan konsep warna yang telah ditentukan. Untuk halaman teks dibentuk sebuah bingkai batik yang diadaptasi dari pola pinggir batik Rereng Useup Ciamis. Pemilihan warna disesuaikan dengan tema dan mengandung makna alam sunda seperti warna hijau, biru, kuning dan oranye yang terdapat pada pola batik tersebut. Hal ini telah dijelaskan pada Bab 3 mengenai warna. Pemilihan visual pola batik ini sebagai bingkai selain untuk unsur estetik adalah untuk memberikan nuansa tradisional batik Sunda.

- Kategori halaman pengenalan karakter singkat (karakter yang penjelasannya hanya sedikit dari sumber)

  Tidak jarang ditemukan karakter dewa, dewi maupun dewata yang peranannya dijelaskan hanya sedikit dari sumber naskah yang telah dianalisis. Walau demikian, karakter ini tetap harus masuk ke dalam buku ini agar buku ini tetap fokus dengan batasan masalahnya. Oleh karena itu dibutuhkan desain *layout* yang efektif untuk memberikan informasi mengenai karakter tersebut. Dengan kisahnya cenderung tidak banyak alhasil teks dapat dimainkan di dalam halaman yang sama dengan visual karakter tersebut. Tetap diberikan ornament batik sebagai pola ciri khas *layout* buku ini.

- Kategori halaman khusus kesimpulan dan trivia (*sakelebat info*)

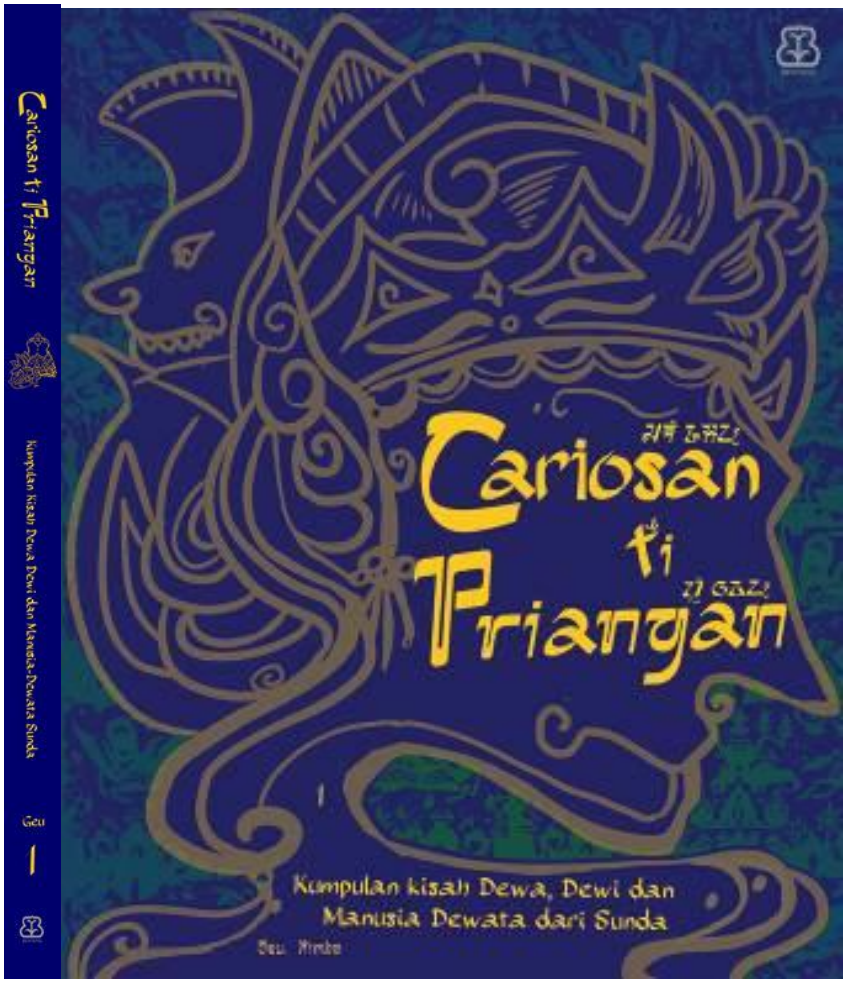
  Pada kategori ini merupakan salah satu kelebihan dari media buku ini. Tidak hanya memberi informasi karakter mitologi Sunda, buku ini memberikan fakta unik mengenai karakter yang dibahas. Lalu pada bab tertentu diberikan halaman kesimpulan mengenai naskah maupun karakter tertentu yang pada tafsirannya menunjukkan sebuah fakta unik dari budaya sunda. Tidak lepas dari ornamen batik ditambahkan pula *background* berupa adaptasi dari visual gulungan kertas naskah kuno. Menggunakan *tagline* berbahasa Sunda, yakni *sakelebat* info atau dalam bahasa Indonesia artinya sekilas info.

Visual dari buku ini telah dikonsepkan ke dalam sebuah rancangan yang memberikan kesan dinamis, imajinatif, fantasi dan tak lepas dari tradisional Sunda. Buku ini dibagi ke dalam bab dan dalam bab tersebut tentunya terdapat halaman-halaman-halaman yang dapat dipisahkan dan dikelompokan berdasarkan kategori diatas. Maka setiap halaman dapat dalam setiap poin-poin kategori berikut ini:

1. Pembuka (*Cover* dalam dan luar)

Tampilan *cover* didominasi dengan warna biru Indigo dengan punggung buku berwarna *tarum*. Terdapat ilustrasi siluet waah berbentuk seperti wayang dari samping untuk menambah kesan tradisional. Selain itu, penggunaan warna tertentu

pada bagian *cover* yakni tiga warna utama ditujukan untuk memberi elemen kejutan dan menarik rasa penasaran audiens mengenai bagaimana isi dari media buku ini. Format peletakan judul diberikan tidak ditengah, tapi di samping dengan warna kuning emas yang mencolok ketimbang warna lainnya. Peletakan ini untuk memberikan unsur unik dan pembeda dari *layout* buku kebanyakan.



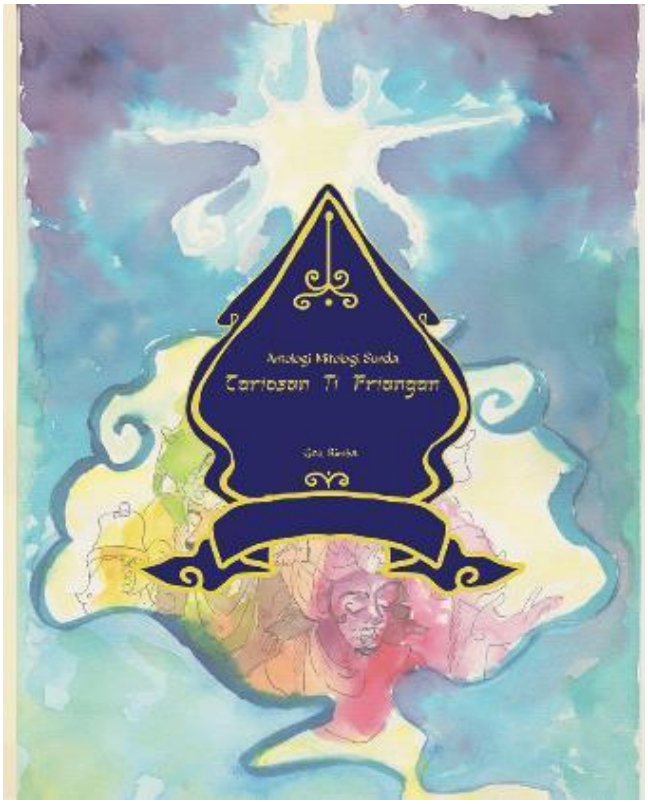
Gambar IV.12. Tampilan *cover* depan buku
Sumber: Pribadi (2018)

Untuk bagian belakang *cover* menggunakan *frame* berbentuk seolah asap dari rambut karakter pada bagian depan buku. Sistem bingkai ini digunakan untuk menyelaraaskan dengan bagian isi dari buku ini. Selain itu diberikan aksen batik keratin Cirebon yang sama dengan yang ada pada *cover* depan. Peletakan ISBN dan logo mengikuti peletakan beberapa buku terbitan Bentang yang telah ada.



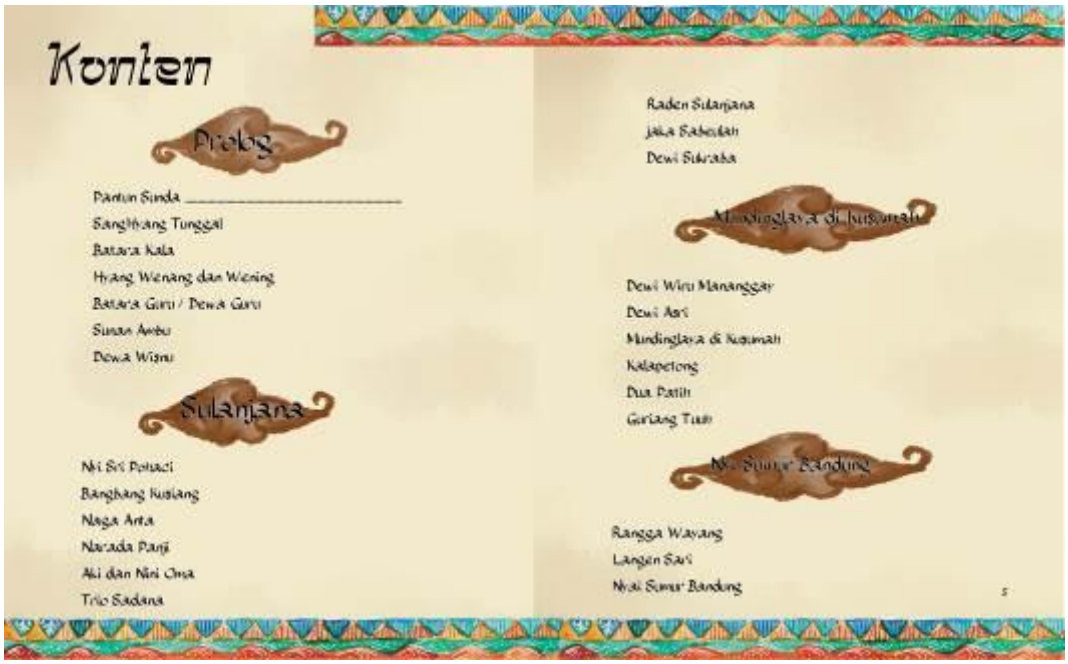
Gambar IV.13. Tampilan *cover* belakang buku
Sumber: Pribadi (2018)

Pada bagian halaman paling awal dari buku ini terdapat halaman *cover* dalam yang merupakan halaman pembuka dari media buku ini. Pada bagian *background* menggunakan ilustrasi yang menggambarkan pembagian entitas Sanghyang. Lalu terdapat gambar gunungan yang telah dimodifikasi agar menjadi bentuk gunungan yang unik dan mencirikan khas dari buku Cariosan ti Priangan.



Gambar IV.14. Tampilan *cover* dalam buku
Sumber: Pribadi (2018)

2. Daftar Isi



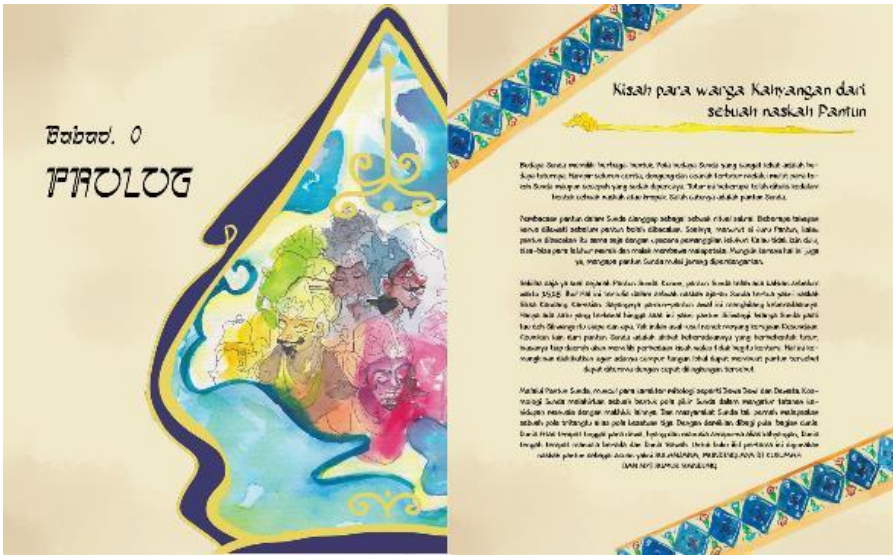
Gambar IV.15. Tampilan daftar isi
Sumber: Pribadi (2018)

Pada daftar isi menggunakan warna *background* gading yang selaras dengan seluruh isi dari buku ini. Pada judul bab diberikan *background* awan mega mendung untuk mempertahankan kesan tradisional dan keberadaan ornamen batik tetap terasa. Selain itu, kesan melayang yang diberikan oleh awan mega mendung tersebut menambah gambaran nuansa Kahyangan.

3. Pengenalan Mitologi Sunda dalam Bab Prolog dan pengenalan karakter Sanghyang juga dewa dewi populer Sunda

Seperti yang telah dijabarkan sebelumnya, dalam buku ini terdapat beberapa kategori halaman. Maka dalam setiap bab akan dikelompokan berdasarkan pada kategori tersebut. Kali ini akan dibahas pada Bab Prolog yang berisikan mengenai pengenalan mitologi Sunda dan mengenalkan sosok yang dianggap sebagai Tuhan dan para petinggi Kahyangan. Berikut tampilan beberapa halaman pada Bab 1 dikelompokan dalam kategori halaman masing-masing:

- Kategori halaman pembuka

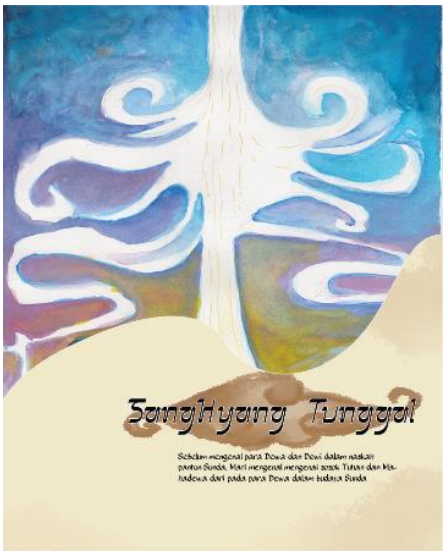


Gambar IV.16. Tampilan pembatas setiap babad
Sumber: Pribadi (2018)

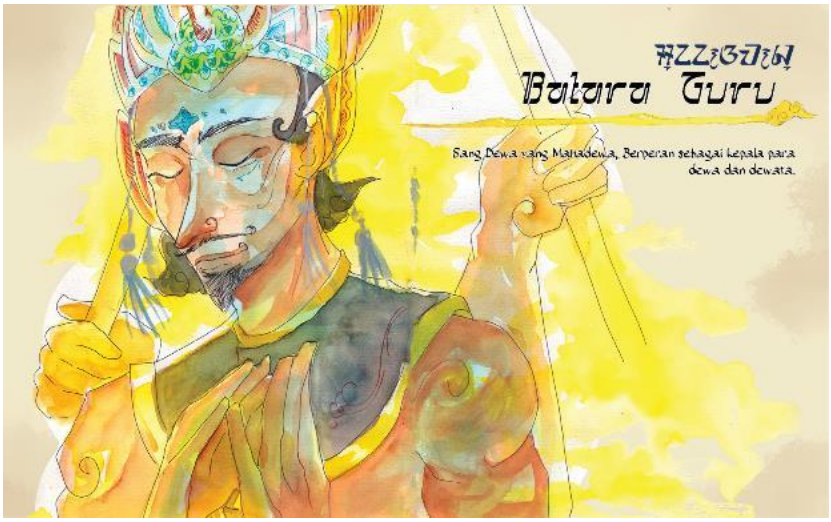
Khusus pada Bab Prolog ini terdapat penjelasan berbentuk teks pada bagian sebelah kanan (halaman tujuh). Ornamen batik diberikan untuk menambah nuansa tradisional. Batik ini berbentuk *frame* diagonal untuk menambah estetika dan acuan garida teks. *Headline* atau judul diposisikan agak menyamping untuk

menyesuaikan *layout* konsep sirkus dan memberi kesan lebih dinamis. Pola batik ini diadaptasi dari pola pinggiran batik prianagan mojang priangan Garut. Pemilihan warna yang selaras dengan konsep warna yang telah ditentukan.

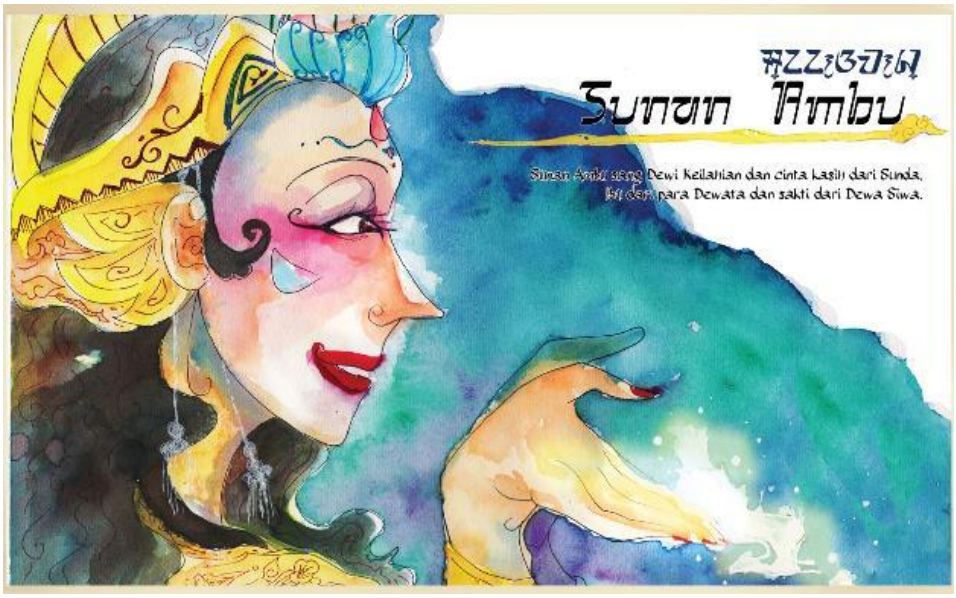
- Kategori halaman pengenalan karakter



Gambar IV.17. Tampilan pembatas pengenalan karakter Sanghyang
Sumber: Pribadi (2018)



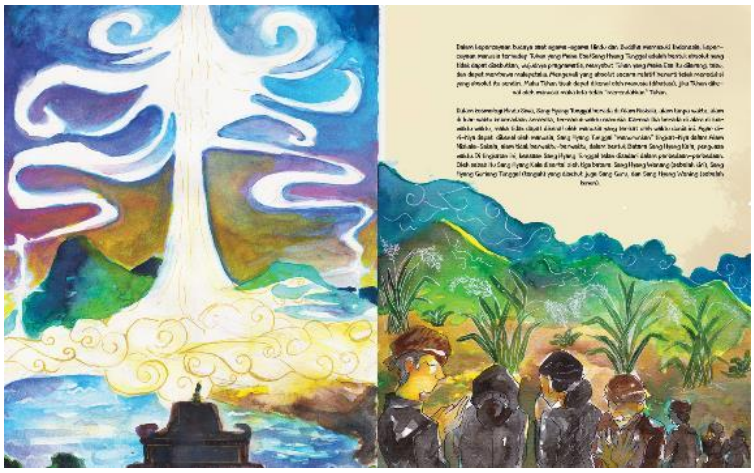
Gambar IV.18. Tampilan pembatas pengenalan karakter Batara Guru
Sumber: Pribadi (2018)



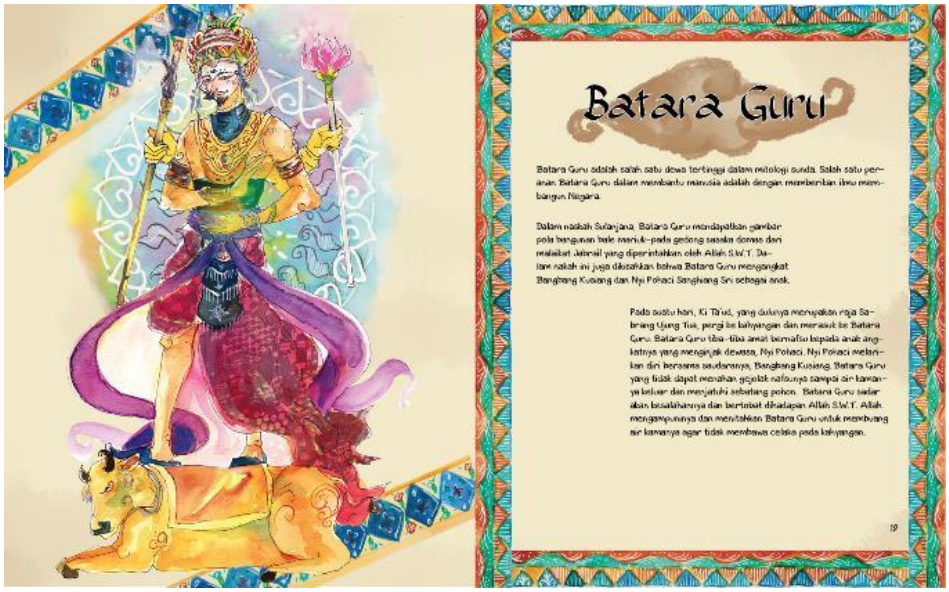
Gambar IV.19. Tampilan pembatas pengenalan karakter Sunan Ambu
Sumber: Pribadi (2018)

Khusus pada bab ini, pada bagian pengenalan Sanghyang Tunggal memiliki *layout* yang sedikit berbeda untuk memberikan kesan bahwa karakter itu spesial. Selanjutnya untuk visual halaman pengenalan karakter Batara Guru dan Sunan Ambu berbentuk *spread* dengan pose yang menggambarkan sifat karakter secara umum. Pada bab ini *layout* visual cenderung lebih sederhana agar mendapat kesan lebih tenang.

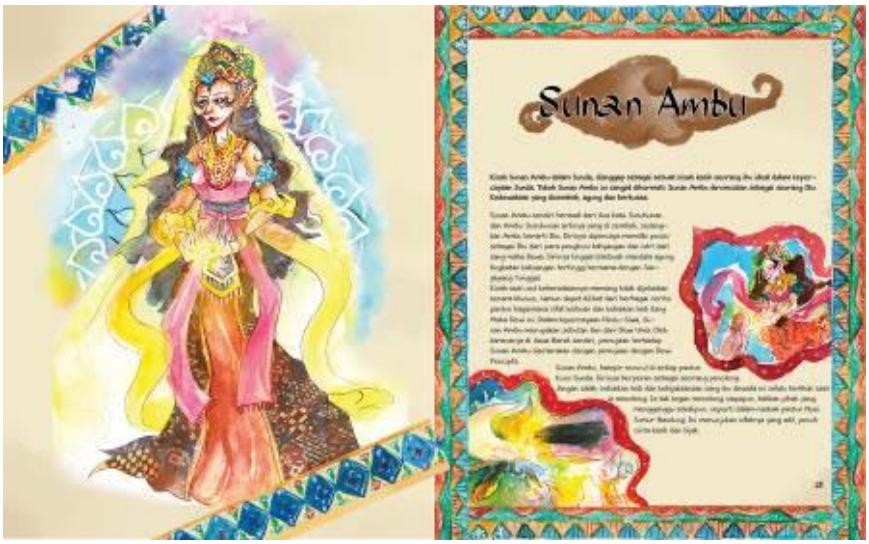
- Kategori halaman visual dan kisah dari karakter



Gambar IV.20. Tampilan halaman visual karakter Sanghyang Tunggal
Sumber: Pribadi (2018)



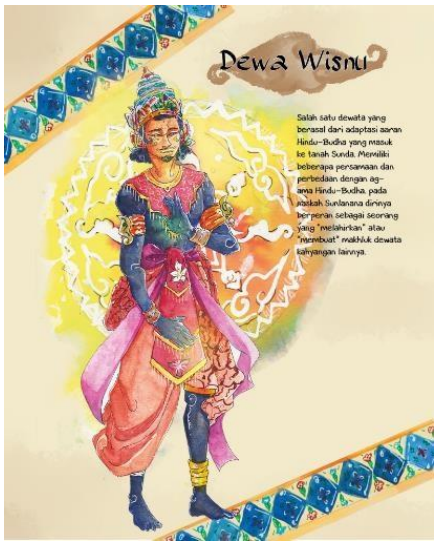
Gambar IV.21. Tampilan halaman visual karakter Batara Guru
Sumber: Pribadi (2018)



Gambar IV.22. Tampilan halaman visual karakter Sunan Ambu
Sumber: Pribadi (2018)

Pada pengenalan karakter Sanghyang terdapat *layout* yang berbeda untuk menggambarkan bahwa karakter ini spesial dan merupakan petinggi dari semua karakter yang ada. Untuk karakter selanjutnya menggunakan *layout* yang serupa dengan tokoh dewa lainnya.

- Kategori halaman pengenalan karakter singkat (karakter yang penjelasannya hanya sedikit dari sumber)



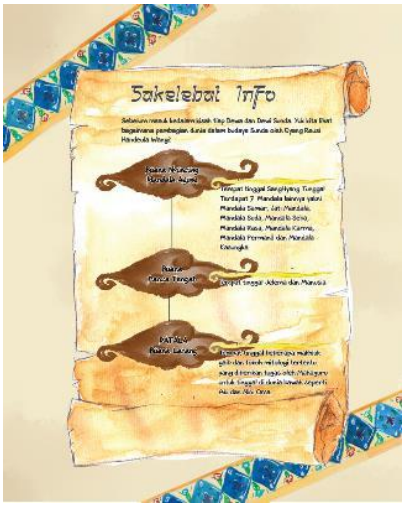
Gambar IV.23. Tampilan halaman visual karakter Dewa Wisnu
Sumber: Pribadi (2018)



Gambar IV.24. Tampilan halaman visual karakter Batara Kala, Wenang dan Wening
Sumber: Pribadi (2018)

Karakter-karakter ini disebutkan dalam Sumardjo (2015, h.137) secara singkat. Sumber kisah karakter ini belum banyak disebutkan pada naskah yang dibahas. Namun peranannya cukup memengaruhi kisah dari tiga naskah yang menjadi batasan. Karenanya karakter-karakter ini tetap dibahas walau menggunakan porsi halaman yang tidak sama dengan kategori pengenalan karakter sebelumnya. Visual mandala dengan pola batik yang terdapat pada belakang karakter untuk menambah kesan cahaya dan kekuatan kedewaan.

- Kategori halaman khusus kesimpulan dan trivia (*sakelebat info*)



Gambar IV.25. Tampilan halaman informasi pembagian dunia
Sumber: Pribadi (2018)



Gambar IV.26. Tampilan halaman trivia mengenai 4 batara
Sumber: Pribadi (2018)



Gambar IV.27. Tampilan halaman trivia dan kesimpulan dari Bab Prolog
Sumber: Pribadi (2018)

Kategori ini menjelaskan beberapa fakta unik dan tafsir menegnai karakter yang dibahas dalam Bab Prolog. Pada visual penejalasan posisi entitas para petinggi Kahyangan berbentuk seolah berada dalam cahaya. Warna siluet yang diberikan pun memiliki makna warna delapan arah mata angin yang dijelaskan dalam Suryana (2002). Visual kertas dengan bentuk gulungan kuno untuk menambah kesan *vintage* dan tradisi seolah-olah info tersebut merupakan sebuah harta karun literasi.

4. Pengenalan Mitologi Sunda dalam naskah pantun Sulanjana

Kali ini akan dibahas pada babad 1 yakni naskah pantun Sulanjana. Berisikan mengenai karakter dari pantun Sulanjana. Berikut penjabaran halaman sesuai kategori yang telah ditentukan:

- Kategori halaman pembuka



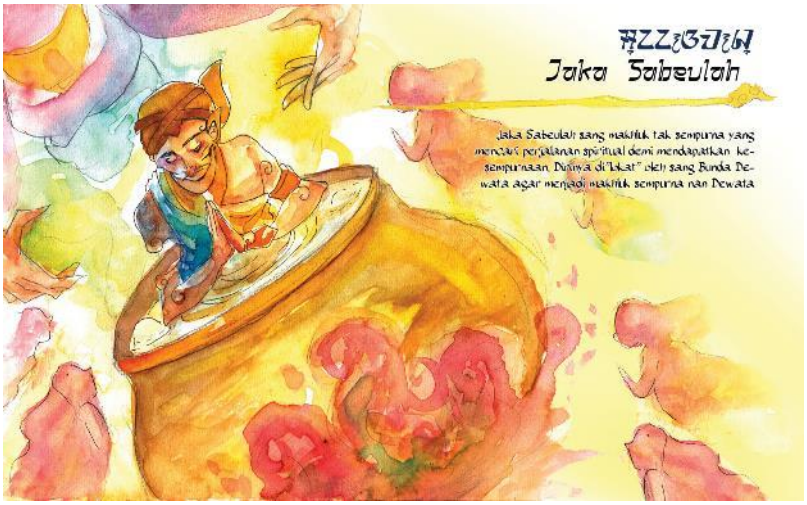
Gambar IV.28. Tampilan pembuka dan batas antar bab untuk naskah Sulanjana
Sumber: Pribadi (2018)

Visual pada gunungan merupakan cuplikan dari ilustrasi karakter yang akan dibahas pada bab ini. Juga terdapat penjelasan singkat mengenai naskah pantun Sulanjana.

- Kategori halaman pengenalan karakter



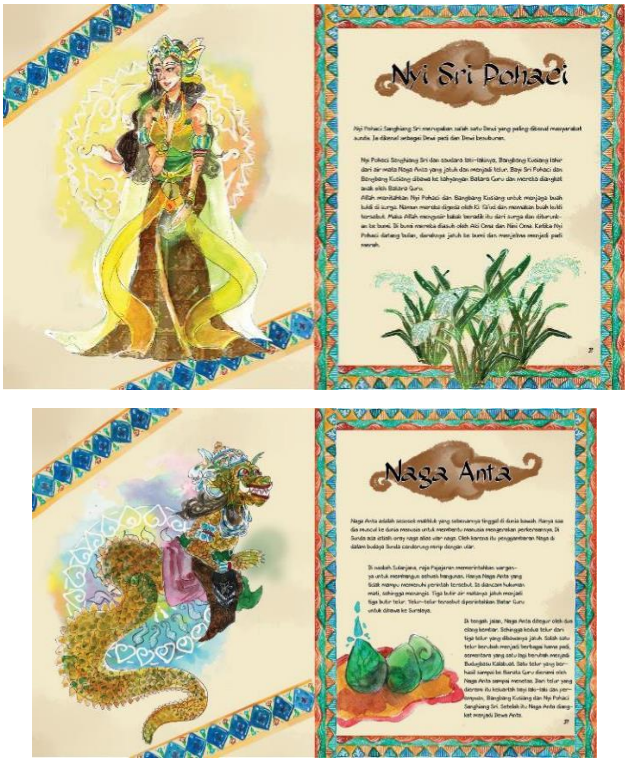
Gambar IV.29. Tampilan halaman pengenalan visual karakter Nyi Sri Pohaci, Naga Anta, Narada Panji
Sumber: Pribadi (2018)



Gambar IV.30. Tampilan halaman pengenalan visual karakter Jaka
Sumber: Pribadi (2018)

Visual pada kategori ini dipilih dari karakter-karakter yang porsi peranannya sebagai makhluk dewa, dewi, dan dewata dalam naskah ini paling besar. Gambaran visualnya pun merupakan adegan yang berpengaruh pada kisah kehidupan karakter tersebut.

- Kategori halaman visual dan kisah dari karakter



Gambar IV.31 Tampilan halaman visual karakter Pohaci dan Anta
Sumber: Pribadi (2018)



Gambar IV.32. Tampilan halaman visual karakter Narada dan Jaka Sabeulah
Sumber: Pribadi (2018)

Visual pada kategori ini dipilih dari karakter-karakter yang porsi peranannya sebagai makhluk dewa, dewi, dan dewata dalam naskah ini paling besar. Menggunakan *layout* yang telah ditentukan, beberapa visual kecil pun diberikan seperti visual padi untuk melambangkan Dewi Padi pada Sri Pohaci. Lalu adanya penggambaran visual telur untuk menegaskan kisah yang ada dalam cerita

kehidupan Dewa Anta. Ada pula naskah yang dirobek menjadi dua elang dalam kisah Narada Panji. Terakhir visual bambu dan Jaka Sabeulah yang sedang berbicara dengan orang yang ia temui dalam perjalanannya menuju dunia atas.

- Kategori halaman pengenalan karakter singkat (karakter yang penjelasannya hanya sedikit dari sumber)





Gambar IV.33. Tampilan halaman visual karakter Bangbang, Raden dan Trio Sadana
Sumber: Pribadi (2018)



Gambar IV.34. Tampilan halaman visual karakter Dewi Sukraba
Sumber: Pribadi (2018)

Untuk kisah Bangbang Kusiang dipisahkan ke dalam satu kategori karena terdapat kisah unik mengenai dirinya yang mempengaruhi kisah kehidupan Dewi Sri Pohaci, oleh karenanya visual dan deskripsi karakternya dimasukan ke dalam kategori ini.

- Kategori halaman khusus kesimpulan dan trivia (*sakelebat info*)



Gambar IV.35. Tampilan halaman trivia untuk babad 1
Sumber: Pribadi (2018)

Pada halaman ini diselipkan satu visual mengenai keberadaan Kahyangan diantara alam Sunda. Terlihat dari warna alam yang dituangkan dengan warna *hejo* atau hijau dan warna *paul* atau biru agak kehijauan dipadankan dengan warna kuning

emas dan garis putih untuk memberikan kesan cahaya dari dunia Kahyangan. Lalu pada deskripsi kisah cerita Aki dan Nini Oma terdapat kolom khusus trivia mengenai fakta unik yang ada dalam naskah Sulanjana dan kisah mengenai dua karakter ini.

5. Pengenalan mitologi Sunda dalam naskah pantun Mundinglaya di Kusumah Kali ini akan dibahas pada babad 2 yakni naskah pantun Mundinglaya di Kusumah. Berisikan mengenai karakter dari pantun Mundinglaya di Kusumah Berikut penjabaran halaman sesuai kategori yang telah ditentukan:

- Kategori halaman pembuka



Gambar IV.36. Tampilan halaman pembuka dan pembatas antar bab untuk naskah Mundinglaya di Kusumah
Sumber: Pribadi (2018)

Visual pada gunungan merupakan cuplikan dari ilustrasi pembatas pengenalan karakter yang akan dibahas pada bab ini. Juga terdapat penjelasan singkat mengenai naskah pantun Mundinglaya di Kusumah.

- Kategori halaman pengenalan karakter



Gambar IV.37. Tampilan halaman pengenalan karakter Dewi Asri, Wiru Mananggay, Mundinglaya, Kalapetong dan Guriang Tujuh
Sumber: Pribadi (2018)

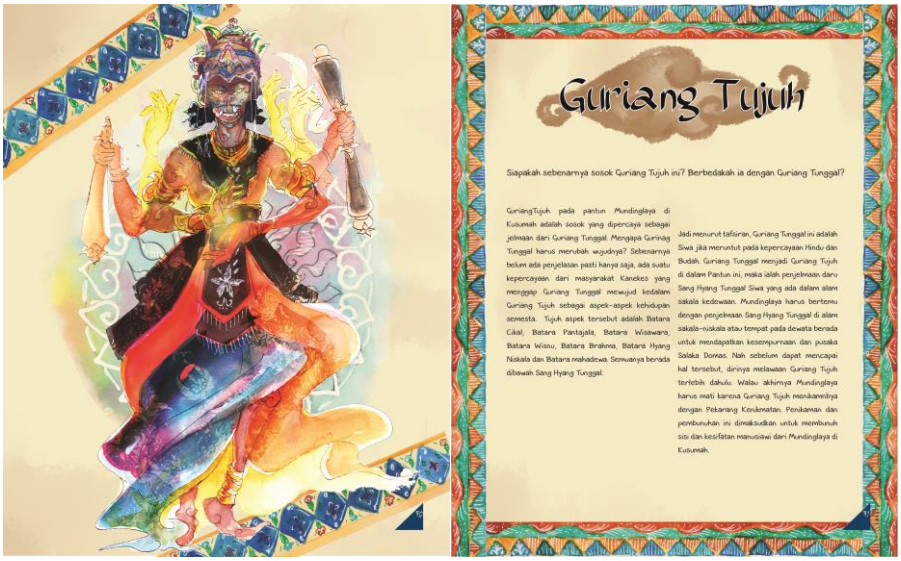
Sama seperti penjelasan sebelumnya ilustrasi karakter ini berdasarkan pada besarnya peranan karakter tersebut dalam naskah. Namun ada sedikit kekhususan pada naskah Mundinglaya di Kusumah. Halaman pengenalan karakter Dewi Asri dan Wirumananggay, digambarkan seolah sedang memberi dukungan dan kekuatan kepada Mundinglaya di Kusumah. Lalu pada ilustrasi selanjutnya terlihat adegan Mundinglaya sedang bertarung dengan raksasa Kalapetong.

- Kategori halaman visual dan kisah dari karakter





Gambar IV.38. Tampilan halaman visual karakter Mundinglaya di Kusumah dan Kalapetong
Sumber: Pribadi (2018)



Gambar IV.39. Tampilan halaman visual karakter Guriang Tujuh
Sumber: Pribadi (2018)

Terdapat gambar kecil yang menggambarkan beberapa objek maupun adegan yang dianggap menjadi adegan terpenting dari kisah kehidupan karakter tersebut. Contohnya pada kisah Mundinglaya di Kusumah, terdapat gambar dirinya dipenjara dan saat dirinya pergi menuju ke pulau Puteri dengan perahu. Lalu ada gambar senjata kujang yang menjadi senjatanya.

- Kategori halaman pengenalan karakter singkat (karakter yang penjelasannya hanya sedikit dari sumber)



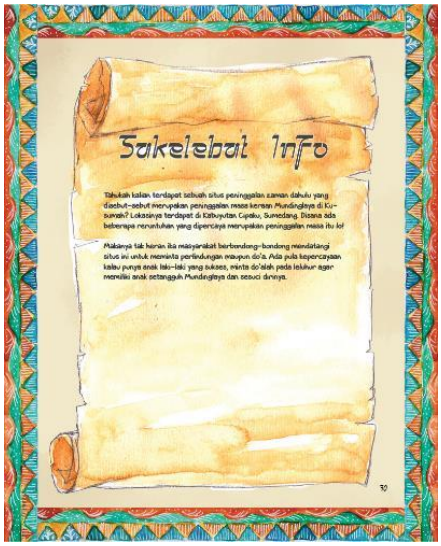
Gambar IV.40. Tampilan halaman visual karakter Wiru dan Dewi Asri
Sumber: Pribadi (2018)



Gambar IV.41. Tampilan halaman visual karakter dua patih
Sumber: Pribadi (2018)

Terdapat perbedaan *layout* pada penjelasan karakter ini. Hal ini dikarenakan, peranan dan fungsi karakter yang berbeda. Seperti halnya pada babad Sulanjana, karakter yang merupakan dewa dan dewi diberikan *layout* dengan bingkai diagonal dalam penjelasannya. Lalu untuk karakter dewata atau makhluk yang melambangkan dan memiliki kekuatan dunia atas peranannya sebagai tokoh yang membantu sang dewata, sehingga diberikan *layout frame* kotak penjelasan atau deskripsi.

- Kategori halaman khusus kesimpulan dan trivia (*sakelebat info*)



Gambar IV.42. Tampilan halaman trivia dan kesimpulan *babad* 2
Sumber: Pribadi (2018)

6. Pengenalan mitologi Sunda naskah pantun Nyi Sumur Bandung

Kali ini akan dibahas pada babad 3 yakni naskah pantun Nyai Sumur Bandung. Berisikan mengenai karakter dari naskah Nyai Sumur Bandung. Berikut penjabaran halaman sesuai kategori yang telah ditentukan:

- Kategori halaman pembuka

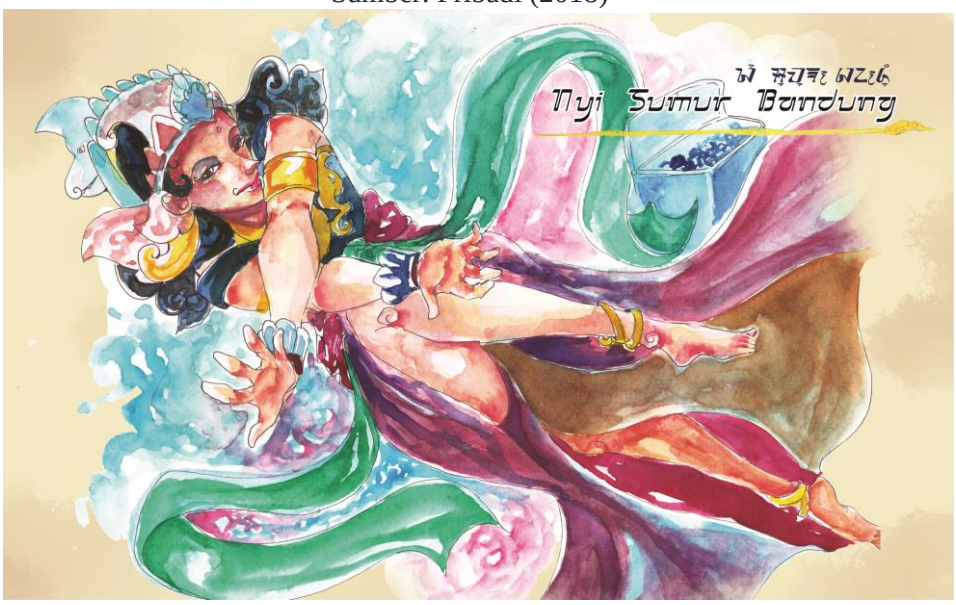


Gambar IV.43. Tampilan halaman pembuka dan pembatas antar Bab untuk naskah Nyai Sumur Bandung
Sumber: Pribadi (2018)

- Kategori halaman pengenalan karakter



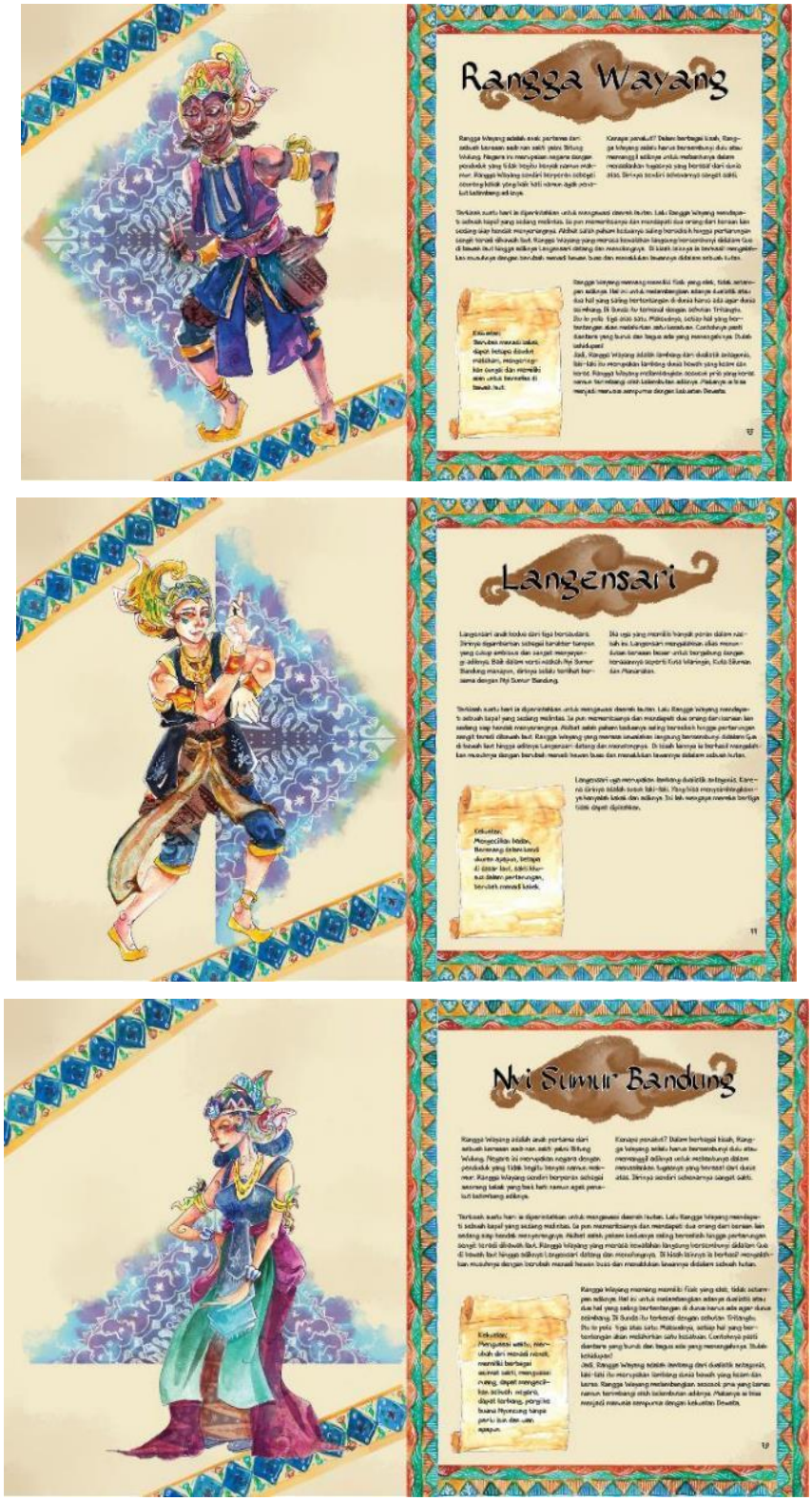
Gambar IV.44. Tampilan halaman pengenalan karakter dalam Nyai Sumur Bandung
Sumber: Pribadi (2018)



Gambar IV.45. Tampilan halaman pengenalan karakter dalam Nyai Sumur Bandung
Sumber: Pribadi (2018)

Visual pada halaman ini menggambarkan bagaimana masing-masing dari ketiga bersaudara ini memiliki kekuatan dan kisah pertarungannya masing-masing. Lalu kegagahan kedua kakaknya pun diperlihatkan dalam ilustrasi yang ada pada halaman ini. Warna dominan biru untuk melambangkan pertarungan dilaut, kuning untuk melambangkan kekuatan sang kakak yang berasal dari matahari.

- Kategori halaman visual dan kisah dari karakter



Gambar IV.46. Tampilan halaman karakter Rangga, Langensari dan Nyai Sumur Bandung
Sumber: Pribadi (2018)

Tentunya ketiga karakter ini harus dijelaskan masing-masing karena pada naskahnya walau mereka bersaudara, tapi mereka melakukan perjalanan hidupnya masing-masing. Visual setiap karakter memiliki pose yang menggambarkan watak masing-masing karakter. Mandala dengan pola segitiga, menggambarkan pola dualistik dan tritangtu yang terkandung dalam karakter ini.

- Kategori kolom khusus kesimpulan dan trivia (*sakelebat info*)



Gambar IV.47. Tampilan kolom trivia pada babad 3
Sumber: Pribadi (2018)



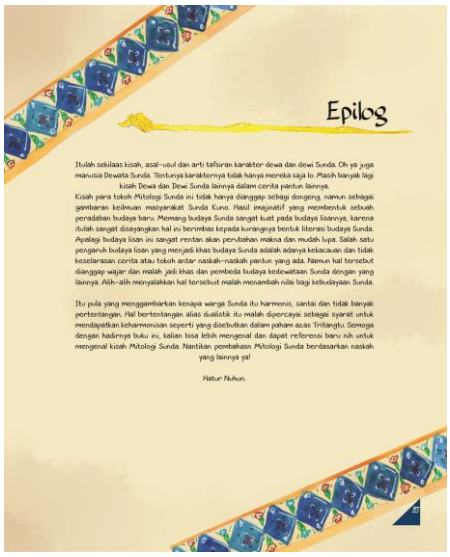
Gambar IV.48. Tampilan kolom trivia pada babad 3
Sumber: Pribadi (2018)

7. Penutup



Gambar IV.49. Tampilan halaman daftar pustaka
Sumber: Pribadi (2018)

Sebagi penutup diberikan ilustrasi naskah gulungan kuno dengan beberapa gambar karakter dalam gunungan. Penutup berisikan kesimpulan singkat dan ajakan kepada pembaca untuk mencintai kembali budayanya. Setelah itu terdapat halaman yang berisikan daftar pustaka.



Gambar IV.50. Tampilan halaman epilog
Sumber: Pribadi (2018)

IV.2 Media Pendukung

Setiap media akan membutuhkan sebuah promosi agar keberadaannya dapat diketahui oleh masyarakat. Sesuai dengan yang telah dijabarkan pada bab sebelumnya, dengan menggunakan pola AISAS maka muncul beberapa media pendukung yang bertujuan untuk membantu keberadaan dari media utama. Berikut adalah media pendukung untuk media buku antologi ilustrasi ini.

- Poster

Poster dicetak dalam ukuran a3 dengan dimensi ukuran 29,7x42 cm. Bahan yang digunakan adalah *artpaper* 210 gr dan 160gr dengan laminasi *doff*. Untuk artpaper 210gr dapat ditempelkan diarea lorong atau jalanan. Untuk *artpaper* 160gr dapat dimasukan ke dalam box kaca mading. Poster dibuat dengan unik, terdapat bagian buku yang menonjol dan dapat dibuka secara *pop-up* oleh audiens di lokasi-lokasi tertentu, seperti dekat lokasi toko buku. Poster yang dapat dibuka ini dimaksudkan untuk memberikan gambaran dan rasa penasaran audiens terhadap media utama. Dicetak dengan teknis *offset* karena membutuhkan jumlah yang banyak dalam penyebarannya.



Gambar IV.51. Media poster
Sumber: Pribadi (2018)

- *X-Banner*

Fungsi *X-banner* sebagai penanda *event launching* sedang berlangsung, juga dapat disimpan di toko buku pada bulan awal peluncuran buku ini. Ukuran yang digunakan yaitu 60 x 160 cm dengan bahan spanduk *backgray*. Bahan spanduk ini memiliki ketahanan dan hasil cetak yang lebih baik ketimbang bahan spanduk biasa. Untuk media ini dicetak dengan teknik digital *printing* karena dalam kebutuhannya tidak dibutuhkan jumlah yang tidak sebanyak pada poster. Penyebaran media ini hanya digunakan di toko buku dan pada *event* tertentu.



Gambar IV.52. Media *X-Banner*
Sumber: Pribadi (2018)

- *Hanging Mobile*

Hanging mobile atau *banner hanging* biasanya ditempel menggantung. Untuk meberikan kesan Kahyangan yang dilambangkan dengan kata atas, maka media ini

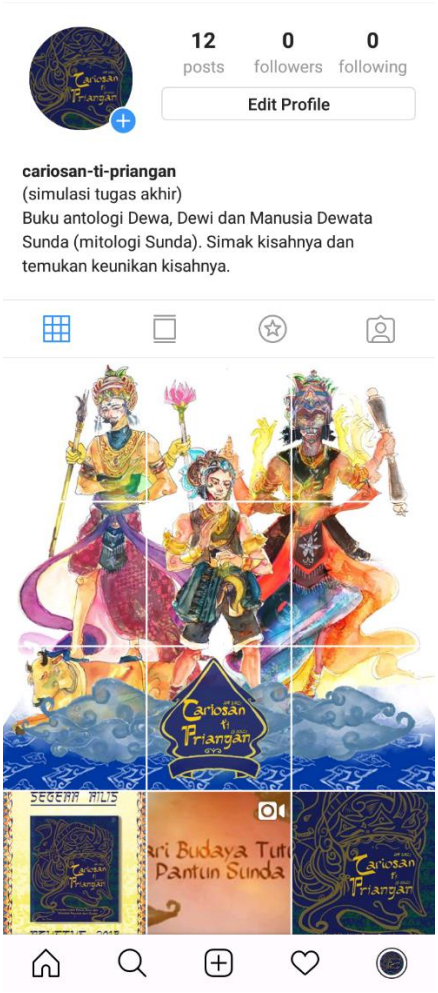
dipilih. Ukurannya yakni 55x90 cm dan dapat dipajang di toko buku maupun dipajang pada acara pameran buku. Berbahan kain satin e*steraga* yang memiliki tekstur lembut dan jatuh saat digantung. Teknik cetak ke kain ini menggunakan teknik *full print* DTG.



Gambar IV.53. Media *hanging banner*
Sumber: Pribadi (2018)

- *Fanpage Online*

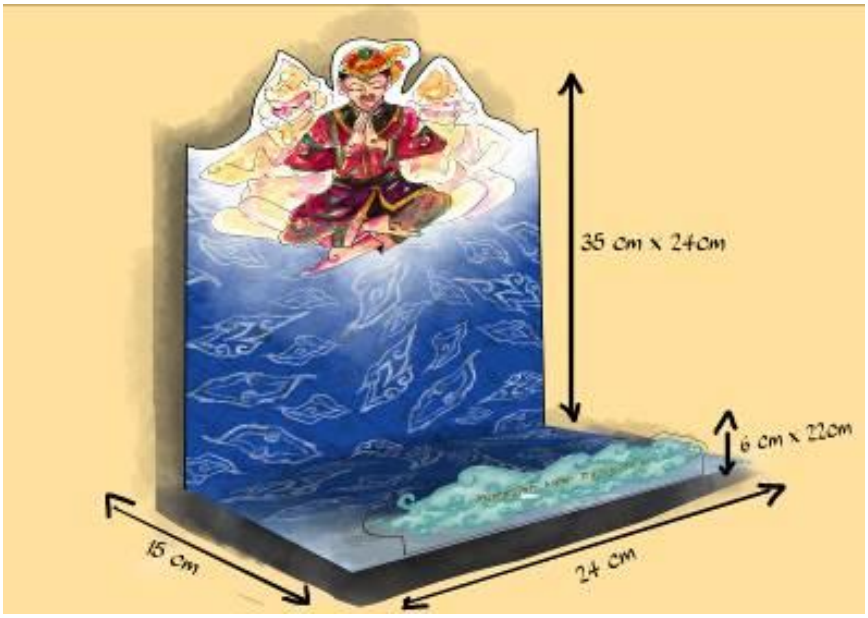
Pada era digital ini anak muda pasti tak terlepas dari media sosial. Maka diperlukan sebuah halaman khusus yang dapat memuat informasi mengenai buku antologi ini. Media *online* yang dipilih adalah Instagram, pertimbangannya adalah media sosial ini memiliki *platform* utama dalam bidang gambar dan ilustrasi yang sesuai dengan isi dari buku antologi ilustrasi ini.



Gambar IV.54. Tampilan *fanpage* pada Instagram
Sumber: Pribadi (2018)

- *Display* rak buku

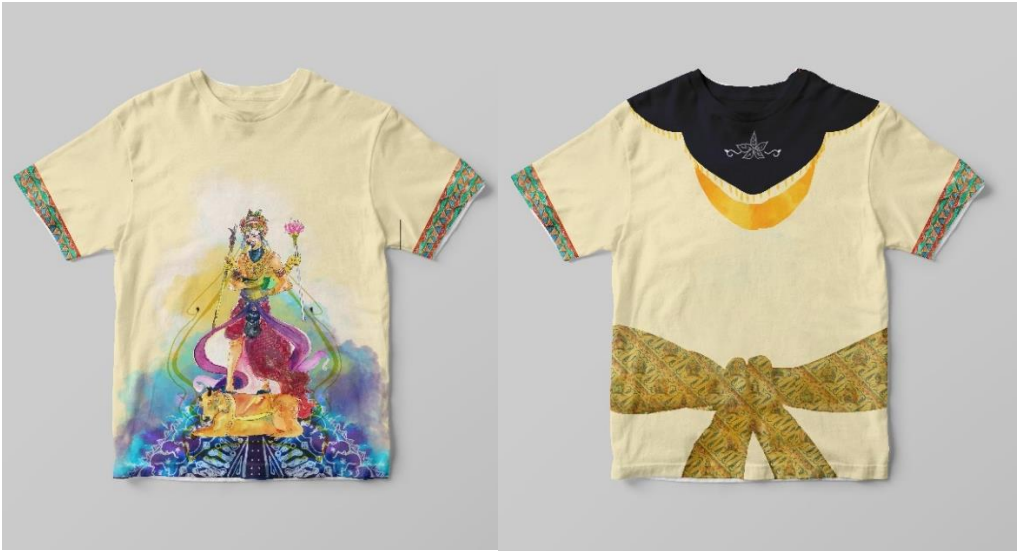
Rak buku dapat dibuat spesial dan kreatif agar berbeda dan dapat menarik perhatian audiens. *Display* ini menggunakan bahan dasar akrilik 3mm dengan ukuran dimensi 35 x 15 x 24 cm, dengan teknik *press paper* (yang dicetak digital) ke bahan akrilik dan *laser-cutting*. Dapat diletakan sebagai pembeda dan untuk menarik perhatian khalayak diantara buku-buku yang dijual di toko buku maupun dalam *event* tertentu. Desain dari rak buku menggunakan gambar karakter Raden Sulanjana yang seolah sedang terbang membawa media buku ini untuk khalayak.



Gambar IV.55. Tampilan rak buku untuk *display*
Sumber: Pribadi (2018)

- *Body Ads*

Kaos dapat digunakan sebagai media pengingat dan promosi mengenai media utama. Dapat diberikan kepada khalayak pada acara *launching* buku atau pada kegiatan pameran buku. Ilustasi dapat dicetak dengan teknik DTG (*Direct to Garment*) pada kaos berbahan *microfiber*. Pertimbangan ukuran kaos adalah ukuran M (50 x 70 cm) dan L (53 x 73 cm). Kedua ukuran ini merupakan ukuran umum untuk badan remaja Indonesia.



Gambar IV.56. Desain kaos
Sumber: Pribadi (2018)

- *Promotional Video*

Media video singkat 30 detik menggunakan aset karakter yang sudah ada. Ukuran video ini adalah 720x1280, dengan format mp4. Video ini dapat ditayangkan dalam Youtube *ads* dan ditayangkan dalam *fanspage*.



Gambar IV.57. Tangkapan layar dari video promosi
Sumber: Pribadi (2018)

- *Gift / Merchandise*

Berbagai hadiah atau merchandise dapat diberikan kepada khalayak yang tertarik pada media buku ini. Hadiah yang dapat diberikan antara lain, kanvas *tote bag*,

stiker, pin dan pembatas buku. Kanvas *tote bag* 30x35 cm dengan bahan *canvas* dan *print* gambar dengan teknik *full print* DTG. Untuk stiker menggunakan bahan *vynil* dengan teknik cetak *offset* dan *laser-cut*. Pin bulat dengan diameter 44mm dengan *finishing glossy*. Selain itu, terdapat variasi pin terbuat dari akrilik 3 mm berbentuk wajah wayang seperti pada *cover* depan buku, dengan teknik *laser-cut* dan untuk dibagikan pada *event* tertentu. Gantungan kunci juga berbahan dasar akrilik 3mm dengan ukuran 5x5 cm, dicetak menggunakan teknik *laser-cutting*. Lalu pembatas buku ukuran 4 x 15 cm berbahan *artpaper* 260gr dengan teknik cetak *offset*.



Gambar IV.58. Desain *tote bag*
Sumber: Pribadi (2018)



Gambar IV.59. Desain pin bulat
Sumber: Pribadi (2018)



Gambar IV.60. Desain pin akrilik 10 x 10 cm
Sumber: Pribadi (2018)



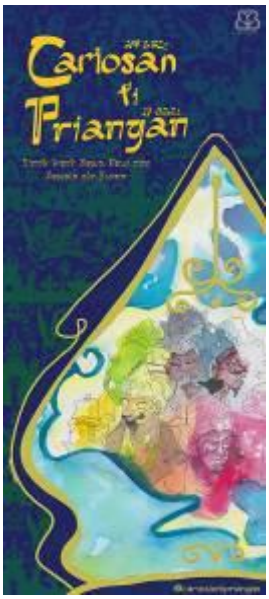
Gambar IV.61. Desain gantungan kunci akrilik
Sumber: Pribadi (2018)



Gambar IV.62. Contoh desain stiker *vynil* karakter
Sumber: Pribadi (2018)



Gambar IV.63. Desain gantungan kunci karakter
Sumber: Pribadi (2018)



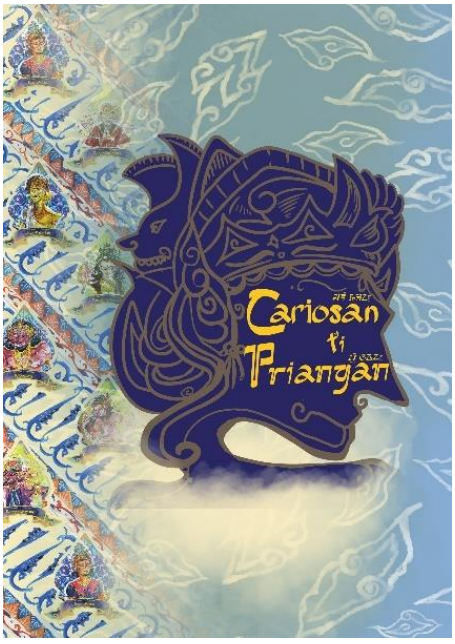
Gambar IV.64. Desain pembatas buku
Sumber: Pribadi (2018)

Merchandise dibutuhkan karena berdasarkan pada pengamatan dan kuesioner yang dilakukan terhadap khalayak pada *event* Pakoban dan *event* komik, khalayak tetap menginginkan adanya media selain buku yang dapat mereka beli. Dari pernyataan tersebut, *merchandise* dapat menjadi media pengingat keberadaan dari media utama kepada khalayak dan diharapkan dapat menarik hati khalayak untuk mendapatkan

media utamanya. Contoh-contoh *merchandise* yang dapat dibeli maupun dijadikan hadiah dalam pembelian khusus yakni; pensil mekanik dan penghapus 6 x 3 cm yang dilapis oleh bahan stiker transparan dicetak *offset*. Gantungan kunci menggukan bahan akrilik dua sisi dengan ukuran 4 x 5 cm yang dicetak dengan teknik *paper press* ke bahan akrilik dan *cutting-laser.* Lalu *notebook* berukuran 21 x 14,5 cm dengan kertas kosong 80gr sebanyak 100 halaman, dicetak dengan teknik *offset*.



Gambar IV.65. Desain gantungan kunci
Sumber: Pribadi (2018)



Gambar IV.66. Desain *cover notebook*
Sumber: Pribadi (2018)



Gambar IV.67. Desain pensil dan penghapus
Sumber: Pribadi (2018)

- *Ambient* Media

Penggunaan media *lift* sebagai media promosi. Memanfaatkan geraknya yang seolah melayang terbang menuju kearah lokasi buku digambarkan dengan cerita Mundinglaya di Kusumah terbang menuju dunia atas untuk menjemput ‘Salaka Domas’. Pergerakan buka tutup pintu *lift* juga dapat dimanfaatkan untuk memberikan kesan ilusi gerak pada ilutrasi dari media ini. Ukuran media ini adalah 2 m x 0.7 m dengan bahan stiker *scotlite* yang baik untuk penggunaan dalam area besar. Menggunakan teknik cetak *offset indoor.*



Gambar IV.68. Desain *ambient* media pada *lift mall*
Sumber: Pribadi (2018)

- *Standee* Karakter

Standee karakter adalah sebuah pajangan berbentuk karakter yang bersangkutan. Ukurannya dapat disesuaikan, disini digunakan ukuran skala lebih kecil yakni

dengan ukuran dibatas 150cm x 120cm. Menggunakan bahan impraboard yang dipadankan dengan *polyfoam* untuk menyangga gambar skala besar yang dicetak dengan bahan *luster*. Untuk pencetakan dilakukan dengan teknik cetak digital karena penyebaran media ini tidak sebanyak pada media poster dan bukunya.



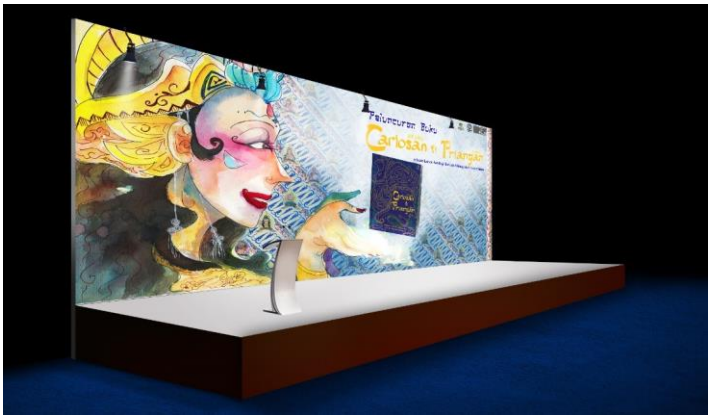
Gambar IV.69. Desain *standee* karakter
Sumber: Pribadi (2018)

- Dekorasi *Event*

Pengenalan media ini dapat dilakukan dengan mengikut sertakan media buku ini dalam *event* buku tertentu, seperti Pakoban atau Book Fair. Selain mengikuti *event,* dapat diadakan acara khusus *launching* buku yang berisi mengenai pengenalan dan pengkajian buku ini. *Backdrop* dan hiasan *booth* seperti *flag chain* dibuat selaras dan memiliki ciri khas media utama yang dapat menjadi pengingat dan menarik audiens. *Backdrop* berukuran 4 x 2 meter dengan tambahan area panggung setinggi kurang lebih 30 cm. *Backdrop* meggunakan bahan triplex yang dilapisi oleh bahan luster, dengan teknik cetak digital. *Flag chain* terbuat dari *artpaper* 160gr, dicetak dengan teknik *offset* dengan tali berwarna emas. *Event* ini diselenggarakan di Bandung Creative Hub. Tempat ini dipilih karena merupakan salah satu lokasi ajang kreatif masyarakat khususnya generasi muda yang tinggal di Ibu kota Jawa Barat. Lokasinya mudah dijangkau dan memiliki ruang-ruang yang cocok untuk menyelenggarakan kegiatan seperti ini.



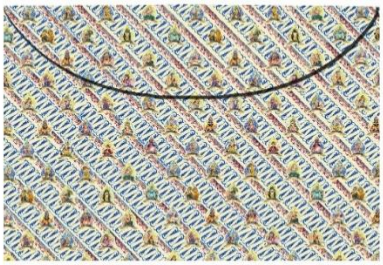
Gambar IV.70. Desain *flag chain*
Sumber: Pribadi (2018)



Gambar IV.71. Desain *backdrop*
Sumber: Pribadi (2018)

- Bundel

Penjualan buku ini akan dibentuk ke dalam bundel. Bundel ini berbentuk sebuah tas kain kanvas *lynna* sebagai *packaging* yang di dalamnya terdapat beberapa bonus selama promo masih berlangsung. Bahan kain dicetak degan teknk *full print* DTG dan selanjutnya dijahit menggunakan mesin jahit. Ukuran bundel ini adalah 30 x 25 cm. Bonus tersebut dapat berupa *notebook*, pensil, penghapus, gantungan kunci, stiker dan pin.



Gambar IV.72. Desain *packaging*
Sumber: Pribadi (2018)