BAB IV

MEDIA DAN TEKNIS PRODUKSI

IV.1 Teknis Produksi

Sebelum memasuki tahap produksi media informasi, tahap yang harus dilakukan dalam perancangan visual meliputi:

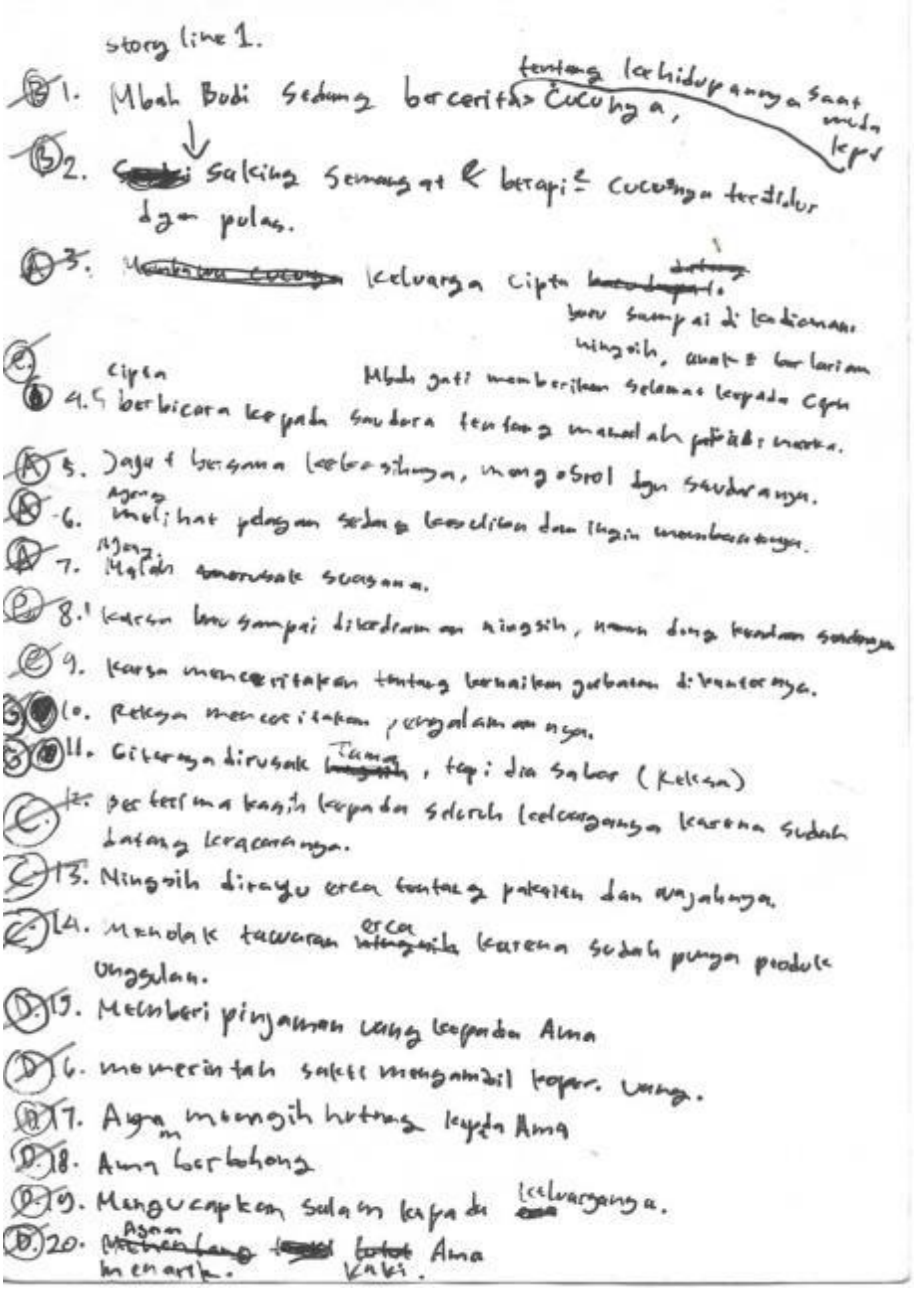
a) Konsep

Fokus utama selain visual yaitu cerita, perlu adanya sebuah cerita yang unik dan menarik untuk menginformasikan pentingnya mengenali kepribadian. Untuk membuat cerita yang menarik perlu juga karakter-karakter yang menarik dan dekat dengan audien, agar memiliki kedekatan dan mudah masuk ke ranah audien.

Karena genre pada *e-book* ini adalah komedi, maka gaya gambar yang dipakai gambar tidak terlalu bagus dengan penggambaran karakternya sederhana dan menarik untuk dilihat. Gaya visual ini mengacu pada komik Indonesia, komik "Benny & Mice" dan komik "Mice Cartoon" yang memiliki keunikan dalam menjabarkan setiap karakter yang dibuat.

b.) Storyline

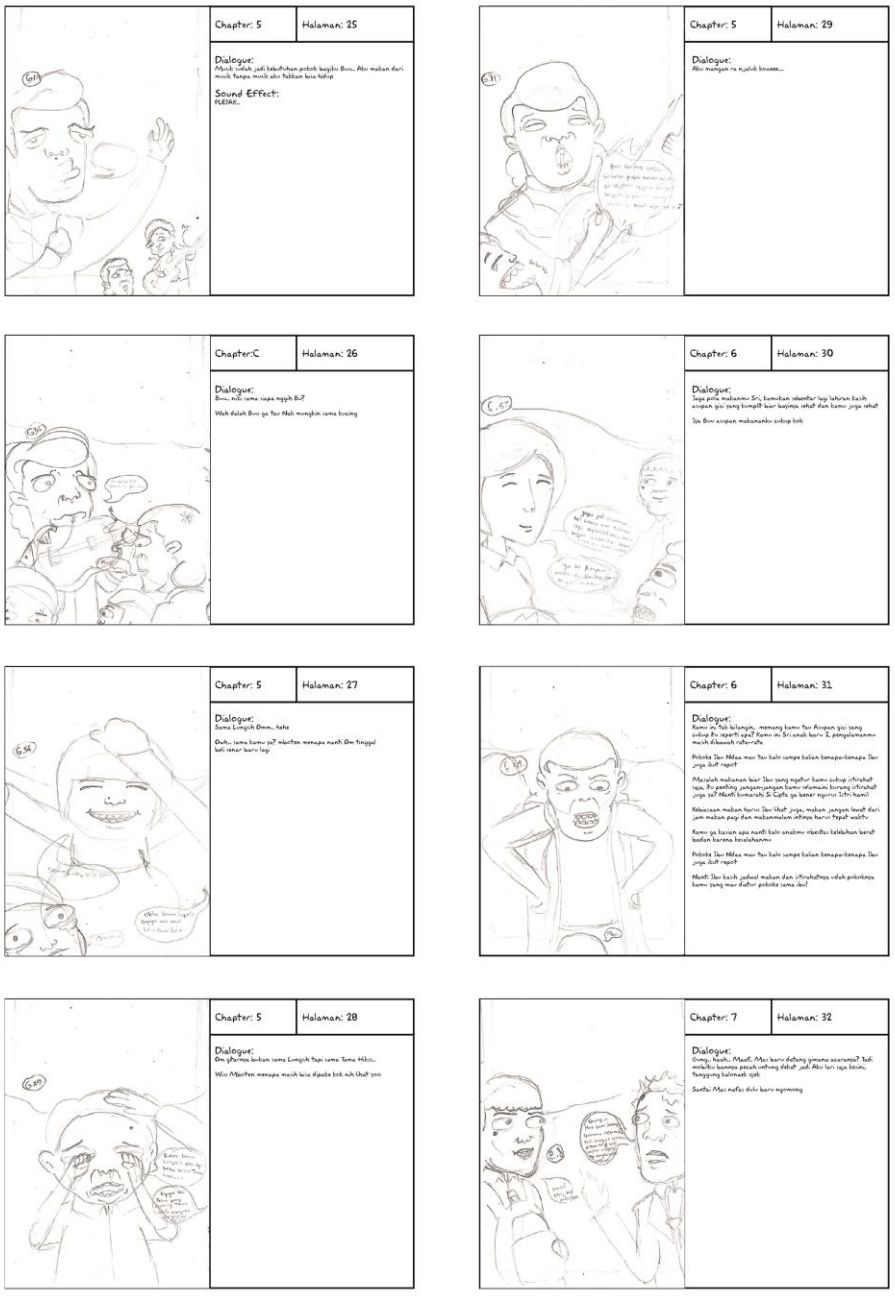
Menentukan *storyline* atau alur cerita dan penentuan sifat dan watak karakter yang sudah dibuat lalu disesuaikan dengan *primbon* tahi lalat yang dimiliki oleh setiap karakternya.



Gambar IV.1: *Storyline* "Keluarga Tahi Lalat"
Sumber: Data Pribadi

c.) Storyboard

Setelah sinopsis dan garis besar cerita selesai dibuat, tahapan berikut yaitu pembuatan *storyboard* untuk menentukan penempatan karakter dan dialog yang akan disampaikan oleh setiap karakter masing-masing.



Gambar IV.2: *Storyboard* "Keluarga Tahi Lalat"
Sumber: Data Pribadi

d.) Produksi

Proses produksi dimulai dengan sketsa pensil terlebih dahulu untuk seluruh halaman *e-book*, setelah selesai maka dilanjutkan ke tahap penintaan dengan menggunakan pen 0.05, 07 dan tinta cina.



Gambar IV.4: Contoh Halaman dan Peralatan Gambar
Sumber: Data Pribadi

Setelah selesai penintaan, proses selanjutnya adalah memasuki ranah digital, untuk membersihkan naskah serta melakukan beta atau menghitamkan sebuah area dan menghapus ranah putih untuk melakukan *coloring* yang diinginkan dalam sebuah naskah *e-book.* Program digunakan Adobe Photoshop CS6.



Gambar IV.5: Hasil Dari Menghapus Area Putih
Sumber: Data Pribadi

Selanjutnya adalah melakukan *coloring* karakter dan pemberian *shading* pada karakter yang akan diceritakan.



Gambar IV.6: *Coloring* dan Pemberian *Shading* Pada Karakter
Sumber: Data Pribadi

Lalu memberikan warna *background* dan menambahkan detail pada karakter pendukung lainnya, tidak lupa juga menghitamkan balon kata untuk persiapan *lettering* atau pemberian teks.



Gambar IV.7: Pewarnaan Background, Detail Karakter dan Balon Kata
Sumber: Data Pribadi

Lettering atau memberi tulisan baik dialog maupun *sound effec*t dalam *e-book*. Ini dilakukan untuk mengetahui jalan cerita yang baik dan agar terasa suasana yang hidup.



Gambar IV.8: Pemberian Teks
Sumber: Data Pribadi

Masuk ketahap interaktif, pilih salah satu halaman yang akan diinteraktifkan dengan cara *klik* satu satu halaman.



Gambar IV.9: Halaman Yang Akan Diinteraktifkan
Sumber: Data Pribadi

Lalu *drag* ke halaman Adobe Indesign lalu cocokan dengan halaman yang sudah dibuat di Adobe Indesign.



Gambar IV.10: *Drag And Drop* Ke Indesign
Sumber: Data Pribadi

Setelah itu masukan *button* untuk membantu navigasi setiap halaman yang ada di interaktif media, dengan cara *drag and drop* ke Adobe Indesign.



Gambar IV.11: Masukan *Button* Navigasi
Sumber: Data Pribadi



Gambar IV.12: *Drag And Drop* Ke Halaman Indesign
Sumber: Data Pribadi

Untuk mengaktifkan *button* yang sudah dibuat, maka untuk mengaktifkannya adalah dengan cara menyeleksi *button* yang akan diinteraktifkan. Lalu pilih opsi yang ada pada panel yaitu *Button and Frame*, jika sudah klik *option Action* pada *Button and Frame.* Pilih opsi *Go to Previous Page* atau *Go to Next Page* untuk menavigasikan halaman yang sudah diseleksi kehalaman berikutnya atau kehalaman sebelumnya.



Gambar IV.13: Mengaktifkan *Button*
Sumber: Data Pribadi

IV.2 Aplikasi Media

Kali ini penjelasan tentang Aplikasi Media meliputi media utama yang berupa *E-book* dan juga media pendukung baik untuk promosi maupun *merchandise.*

IV.2.1 Media Utama

E-book bergaya komik ini menyampaikan informasi tentang pentingnya mengenali kepribadian dan sekaligus memberikan informasi tentang kearifan lokal yang ada di Indonesia. Cara menyampaikan informasi menggunakan ilustrasi dan cerita yang menarik sekaligus menghibur agar tidak informasinya tidak melulu berupa tulisan saja. Gambar adalah media yang dapat merangsang daya imajinasi dengan mengilustrasikan sebuah kejadian dalam setiap panel maupun halamannya.

Media utama dalam perancangan tugas akhir ini adalah *E-book* berjudul Keluarga Tahi Lalat. Media utama ini berukuran A5 dengan ukuran rincinya adalah 14,8 cm 21 cm berdasarkan *internasional ISO standart*. Akan diunggah di Qbaca.com dengan format .SWF, .SWF sendiri adalah format untuk *E-book* yang memiliki konten interaktif disetiap isi *e-book*-nya.



Gambar IV.14: Contoh Media Utama
Sumber: Data Pribadi

Isi buku berisikan cerita tentang sebuah acara keluarga dimana acara ini mempertemukan keponakan, mertua, saudara-saudara dan kerabat-kerabat dekat yang memiliki kepribadian yang berbeda-beda. Lalu secara ajaib tahi lalat miliki Agung hidup dan menjelaskan potensi-potensi yang ada pada keluarganya melalui letak tahi lalat sesuai dengan perhitungan *primbon* Jawa.

Langkah pertama pembuatan media utama adalah dengan proses tradisional dalam proses sketsa pensil dan meninta dilanjutkan dengan tahap digital untuk beta, *coloring*, dan terakhir pemberian teks dialog maupun efek suara dalam *e-book*.

Setelah semuanya selesai, maka diakhiri dengan proses mengunggah ke Qbaca.com. Para pembaca dapat mengunduh dengan membeli *e-book* ini seharga empat puluh ribu rupiah berikut ini adalah tampilan *display e-book* pada menu pembelian Qbaca.



Gambar IV.15: *Display E-book* Keluarga Tahi Lalat di Qbaca.com
Sumber: Data Pribadi

IV.2.1.1 Isi *E-book*

Isi *e-book* terdapat halaman-halaman berupa komik, hal ini dilakukan untuk memperlihatkan suatu kejadian, konflik dengan dialog dan informasi yang lebih padat dari halaman-halaman lain.



Gambar IV.16: Penggunaan Panel Komik Untuk Informasi
Sumber: Data Pribadi

Pada setiap *chapter* yang ada, diwakili dengan warna sesuai dengan cerita yang dibawa pada setiap *chapter*. Agar audien dapat merasakan situasi-situasi yang ada pada setiap *chapter*-nya dengan melihat latar warna *background*.



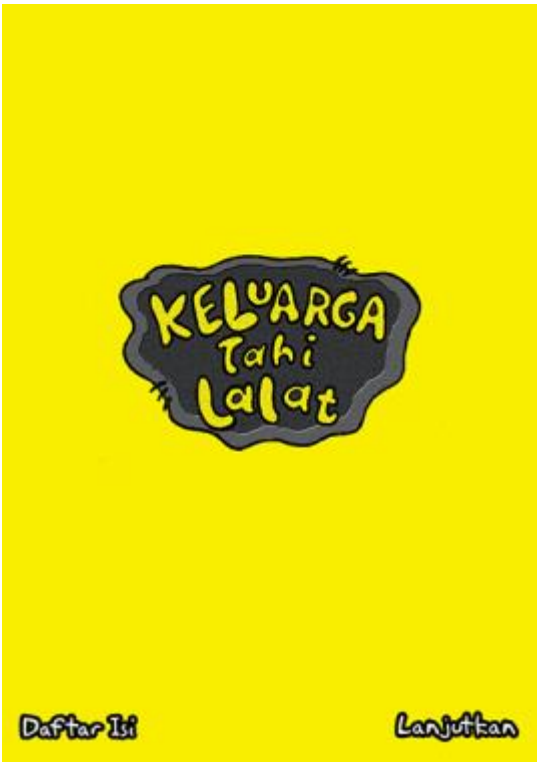
Gambar IV.17: Isi *E-book*
Sumber: Data Pribadi

Terdapat daftar isi *e-book* yang dapat menavigasikan ke *chapter* lain agar memudahkan dan pembaca dapat memilih *chapter* yang diinginkan.



Gambar IV.18: Daftar Isi *E-book*
Sumber: Data Pribadi

Pada setiap berpindah ke *chapter* berikutnya, ada sekat yang bemaksud memberitahukan audien bahwa *chapter* yang sudah dibaca sudah berpindah chapter lagi. Didalam sekat *e-book* juga terdapat navigasi untuk melanjutkan kembali *chapter* berikutnya atau kembali ke daftar isi untuk melihat-melihat menu *chapter* lainnya.



Gambar IV.19: Sekat *E-book*
Sumber: Data Pribadi

IV.2.2 Media Promosi

Selain media utama, dibutuhkan juga media pendukung yang berfungsi sebagai media promosi produk sekaligus media pengingat. Beberapa media promosi dan media pengingat yang dibuat diantaranya adalah sebagai berikut.

IV.2.2.1 Banner *Website*

Banner *website* digunakan untuk mempromosikan dan menawarkan secara persuasif, dengan *copywriting* mengajak dengan secara halus. Mengingatkan hal menyenangkan yang dapat didapat saat membaca *e-book* ini, dari pada harus melakukan hal yang sia-sia dikemudian hari. Dengan warna *corporate* menambah kesan ceria disetiap halaman website dan juga sebagai warna yang paling menonjol dan *contrast* di halaman *website* sehingga merangsang khalayak untuk melihatnya.



Gambar IV.20: Banner *Website*
Sumber: Data Pribadi



Gambar IV.21: Contoh Penempatan Banner Website
Sumber: Data Pribadi

Ukuran: 294 x 154 px
Resolusi: 72 dpi
Material: Non-Material **(**format digital .JPG)

IV.2.2.2 Poster Promosi

Poster meliputi promosi untuk media utama yaitu *E-book* dan promosi *merchandise* yang dijual secara *online*, dengan cara *pre-order* ke *email* yang sudah dicantumkan diposter. Poster dipublikasikan melalui internet, karena target audien lebih banyak bersosialisasi di media sosial. Dipromosikan di Facebook, Instagram & Twitter. Media tersebut adalah media sosial yang paling cepat untuk menawarkan keperluan promosi maupun bisnis.

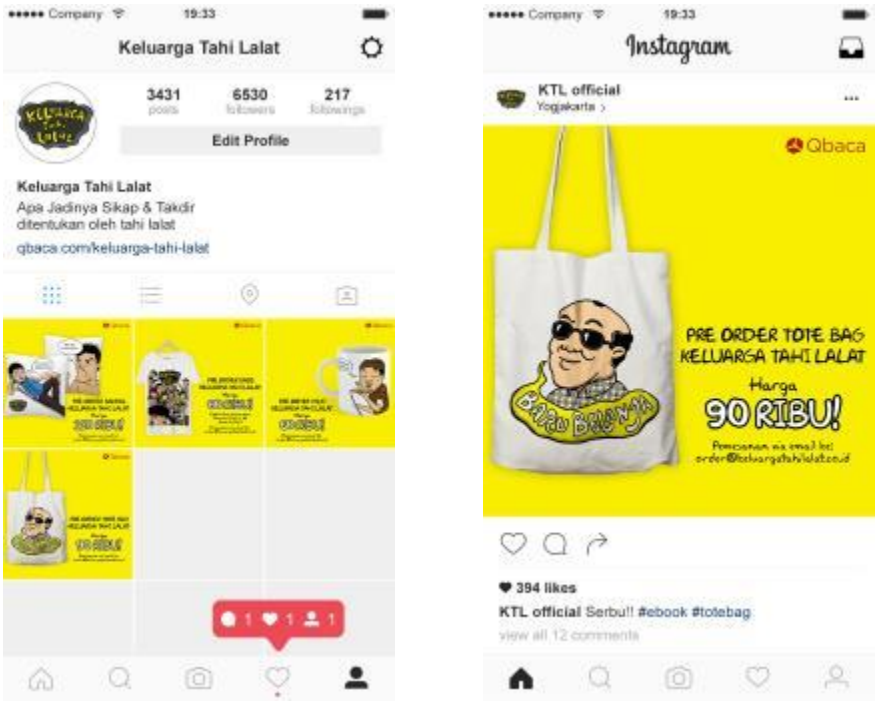


Gambar IV.22: Poster Promosi *E-book* Keluarga Tahi Lalat
Sumber: Data Pribadi



Gambar IV.23: Poster Promosi Merchandise Keluarga Tahi Lalat
Sumber: Data Pribadi

Ukuran: 2953 x 2953 px
Resolusi: 300 dpi
Material: Non-Material **(**format digital .JPG)



Gambar IV.24: Contoh Penempatan Poster di Media Sosial
Sumber: Data Pribadi

IV.2.2.3 *X-Banner*

X-banner menjadi media penarik pengunjung, baik dalam sebuah acara maupun display di depan toko buku. Warna yang digunakan adalah warna *corporate* yang sudah menjadi ciri khas pada *e-book* ini, warna kuning yang mengesankan keceriaan dan terlihat dari ilustrasi karakter-karakter yang sedang persiapan *selfie* yang tampak kacau karena ulah salah satu karakter. Memperlihatkan keakraban antar karakter yang divisualisasikan.



Gambar IV.25: Desain *X-banner*
Sumber: Data Pribadi



Gambar IV.26: *X-Banner*
Sumber: Data Pribadi

Ukuran: 160 x 60 cm
Resolusi: 300 dpi
Bahan: *Synthetic Paper* 150 gram
Teknis Produksi: *Digital Printing*

IV.2.2.4 Mini *X-Banner*

Mini *x-banner* digunakan untuk media promosi pada *booth* Keluarga Tahi Lalat, untuk mempromosikan paket harga *special* untuk pembelian *merchandise* dengan mempromosikan *e-voucher* yang terdapat di *e-book.*Agar menarik perhatian warna mini *x-banner* juga disesuaikan dengan warna *corporate* yang sudah menjadi ciri khas Keluarga Tahi Lalat. Dengan menambahkan beberapa potongan-potongan karakter untuk mendekatkan audien kepada karakter-karakter yang ada.



Gambar IV.27: Desain Mini *X-Banner*
Sumber: Data Pribadi



Gambar IV.28: Mini *X-Banner*
Sumber: Data Pribadi

Ukuran: 40 x 25 cm
Resolusi: 300 dpi
Bahan: *Synthetic Paper* 150 gram
Teknis Produksi: *Digital Printing*

IV.2.2.5 *Sticker*

Sticker adalah media promosi yang cukup efektif, berfungi sebagai media bonus dari pembelian *merchandise*. *Sticker* sebagai media promosi yang cuma-cuma. desain *sticker* menggunakan *copywriting* yang membuat orang bertanya-tanya dengan hal yang dibicarakan dan menjadi sensasi. Raut muka atau ekspresi pada karakter didalam *sticker* dibuat agar menimbulkan sensasi yang berlebihan, agar audien terkecoh dan mulai penasaran dengan perihal tersebut.



Gambar IV.29: Desain *Sticker* Keluarga Tahi Lalat
Sumber: Data Pribadi



Gambar IV.30: *Sticker* Keluarga Tahi Lalat
Sumber: Data Pribadi

Ukuran Sticker: 9.5 x 5.5 cm
Resolusi: 300 dpi
Bahan Kertas: *Sticker Cromo Paper*
Teknis Produksi: Cetak *offset Cutting Out*



Gambar IV.31: Desain *Sticker* Keluarga Tahi Lalat
Sumber: Data Pribadi



Gambar IV.32: *Sticker* Keluarga Tahi Lalat
Sumber: Data Pribadi

Ukuran Sticker: 8 x 6 cm
Resolusi: 300 dpi
Bahan Kertas: *Sticker Cromo Paper*
Teknis Produksi: Cetak *offset*

IV.2.2.6 *Paper Bag*

Paper Bag digunakan untuk keperluan membawa barang, *paper bag* disini digunakan untuk media promosi Keluarga Tahi lalat. Setiap perbelanjaan paket akan mendapatkan *paper bag*. Disamping *paper bag* juga terdapat ilustrasi Ama sedang tersenyum dengan *caption* "Baru Belanja", menjadi suatu kebanggaan dan memberitahukan audien lain bahwa audien yang baru saja berbelanja paket ini baru saja berbelanja.



Gambar IV.33: Desain *Paper Bag* Keluarga Tahi Lalat
Sumber: Data Pribadi



Gambar IV.34: *Paper Bag* Keluarga Tahi Lalat
Sumber: Data Pribadi

Ukuran Paper Bag: Tinggi 34 cm x Panjang 30 cm x Sisi 12.7 cm
Resolusi: 300 dpi
Bahan: *Artpaper* 150 gram laminasi *doff*
Teknis Produksi: Cetak *offset*

IV.2.2.7 E-Voucher



Gambar IV.35: Desain *E-Voucher* Keluarga Tahi Lalat
Sumber: Data Pribadi



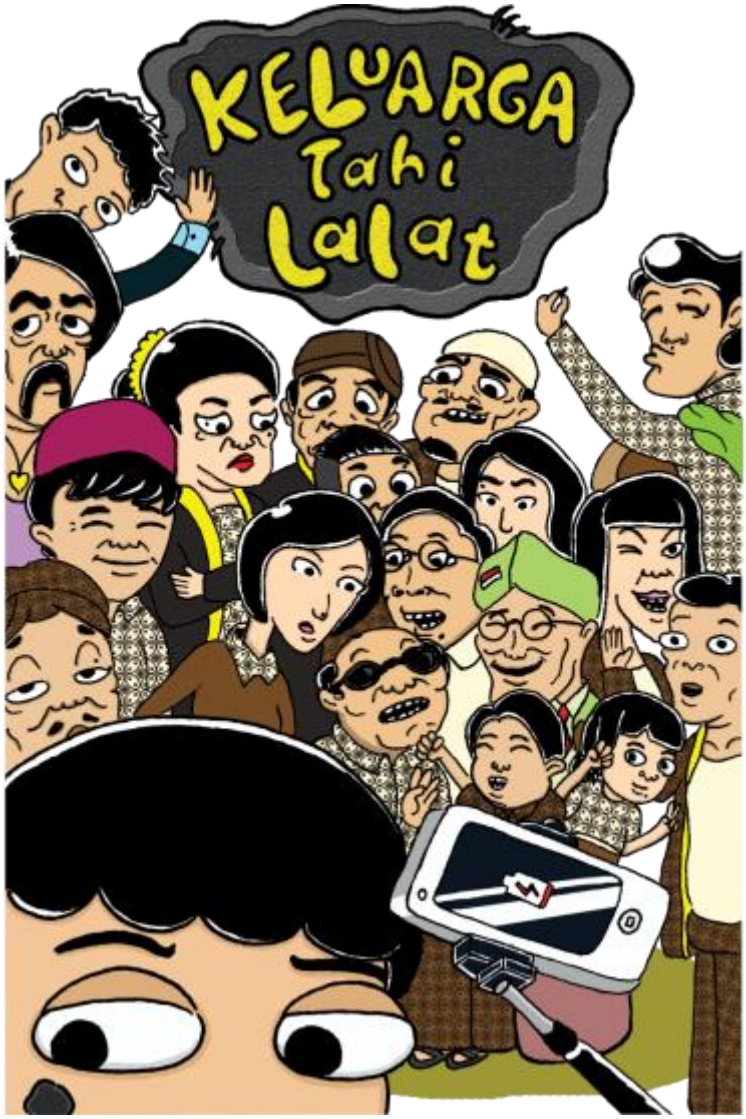
Gambar IV.36: *E-Voucher* Keluarga Tahi Lalat
Sumber: Data Pribadi

Ukuran: 1181 x 709 px
Resolusi: 300 dpi
Material: Non-Material **(**format digital .JPG)

IV.2.3 *Gimmick* dan *Merchandise*

IV.2.3.1 Kaos

Kaos adalah salah satu *merchandise* yang banyak diminati, selain harganya yang terjangkau. Bahan baju katun berbahan putih, warna putih nyaman untuk digunakan karena memantulkan sinar matahari jadi audien tidak mudah gerah saat menggunakan kaos ini.



Gambar IV.37: Desain Kaos Keluarga Tahi Lalat
Sumber: Data Pribadi



Gambar IV.38: Kaos Keluarga Tahi Lalat
Sumber: Data Pribadi

Ukuran Baju: L
Bahan Baju: Katun
Ukuran Print: A3
Resolusi: 300 dpi
Teknis Produksi: *Heat Press Transfer Polyfex Paper*

IV.2.3.2 *Tote Bag*

Tote bag adalah tas untuk berbelanja kebutuhan kecil atau juga bisa menjadi perlengkapan pelengkap untuk berpergian. Selain itu *tote bag* juga dapat menjadi pengganti kantung plastik. Disamping *Tote bag* ini terdapat ilustrasi Ama sedang tersenyum dengan *caption* "Baru Belanja", menjadi suatu kebanggaan karena sudah menggunakan *tote bag* ini.



(a) **(b)**

Gambar IV.39: Desain Samping Depan & Belakang *Tote Bag*
(a) Sumber: Data Pribadi **(b) Sumber:** Data Pribadi



Gambar IV.40: *Tote Bag* Keluarga Tahi Lalat
Sumber: Data Pribadi

Ukuran Tote Bag: 38.2 x 28.5 cm
Bahan: Canvas
Ukuran Print: A4
Resolusi: 300 dpi
Teknis Produksi: *Heat Press Transfer Polyfex Paper*

IV.2.3.3 Mug

Gimmick atau cinderamata ini diminati oleh banyak audien, karena memiliki kegunaan yang penting yaitu untuk minum dan juga bisa menjadi koleksi. Mug Keluarga Tahi Lalat yang menampilkan salah satu karakter yaitu Sakti 'Sang Pelayan'. Sakti menawarkan audien untuk minum-minum sambil bersantai dengan ajakan "*Yang Aus Yang Aus*" kalimat ini biasa digunakan oleh penjual-penjual minuman atau *softdrink* yang biasa ditemukan diterminal maupun tempat-tempat umum lainnya kehadirannya mengundang tawa, karena kadang mereka menawarkan sambil menggunakan logat bahasa daerah yang khas.



Gambar IV.41: Desain *Mug* Keluarga Tahi Lalat
Sumber: Data Pribadi



Gambar IV.42: *Mug* Keluarga Tahi Lalat
Sumber: Data Pribadi

Ukuran Print: 8 x 7.5 cm
Resolusi: 300 dpi
Bahan Mug: *Mug* Putih Import 11 oz
Teknis Produksi: *Heat Press Decal Sublime Paper*



Gambar IV.43: Desain *Packaging Mug* Keluarga Tahi Lalat
Sumber: Data Pribadi



Gambar IV.44: *Packaging Mug* Keluarga Tahi Lalat
Sumber: Data Pribadi

Ukuran: 41x 29 cm
Resolusi: 300 dpi
Bahan: *Art Paper* 260 gram
Teknis Produksi: Cetak *offset*

IV.2.3.4 Bantal

Bantal biasa digunakan untuk keperluan beristirahat dan terkadang dijadikan koleksi, Bantal Keluarga Tahi Lalat menghandari dua desain dengan menampilkan kedua karakter yang ada di Keluarga Tahi Lalat, yaitu Agung dan Karsa, kedua desain ini mengajak audien untuk bersantai dan berbaring sambil membaca *e-book* Keluarga Tahi Lalat pastinya. Dengan ajakan persuasi menggunakan bahasa Jawa dan memungkinkan untuk menggunakan peribahasa Jawa pula agar dekat dekat audien dan mengenal bahasa daerah Jawa.



Gambar IV.45: Desain Bantal Keluarga Tahi Lalat
Sumber: Data Pribadi

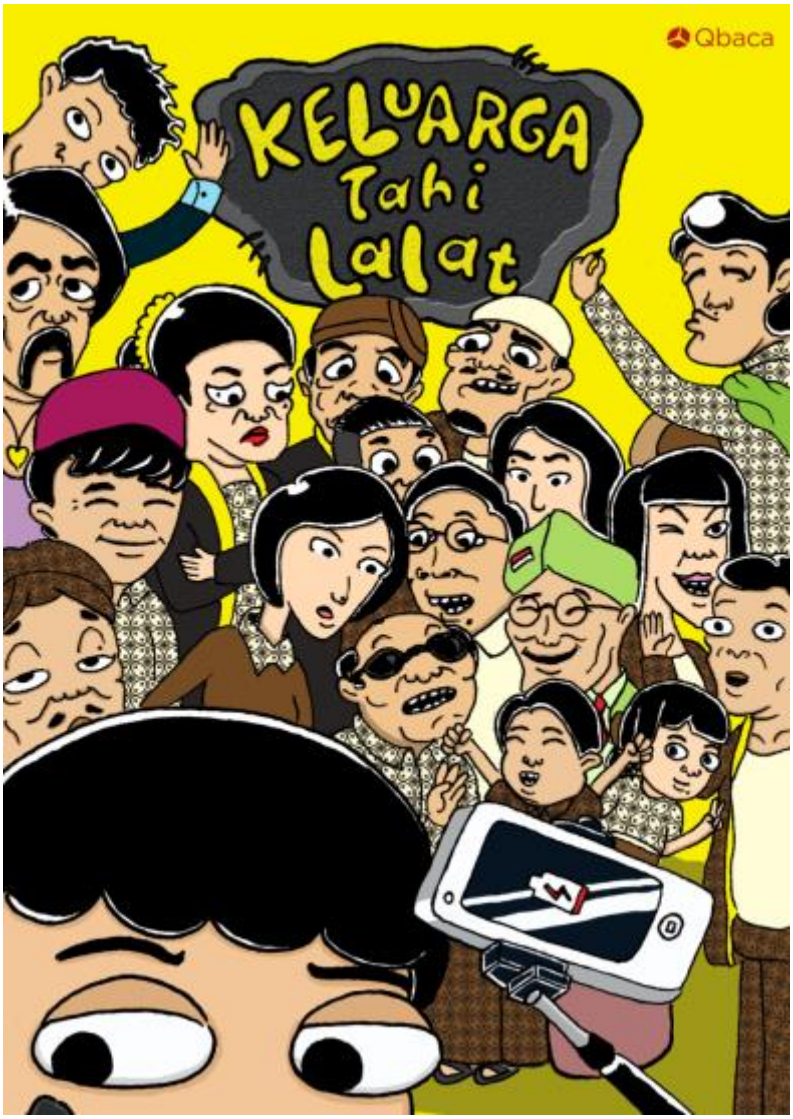


Gambar IV.46: Bantal Keluarga Tahi Lalat
Sumber: Data Pribadi

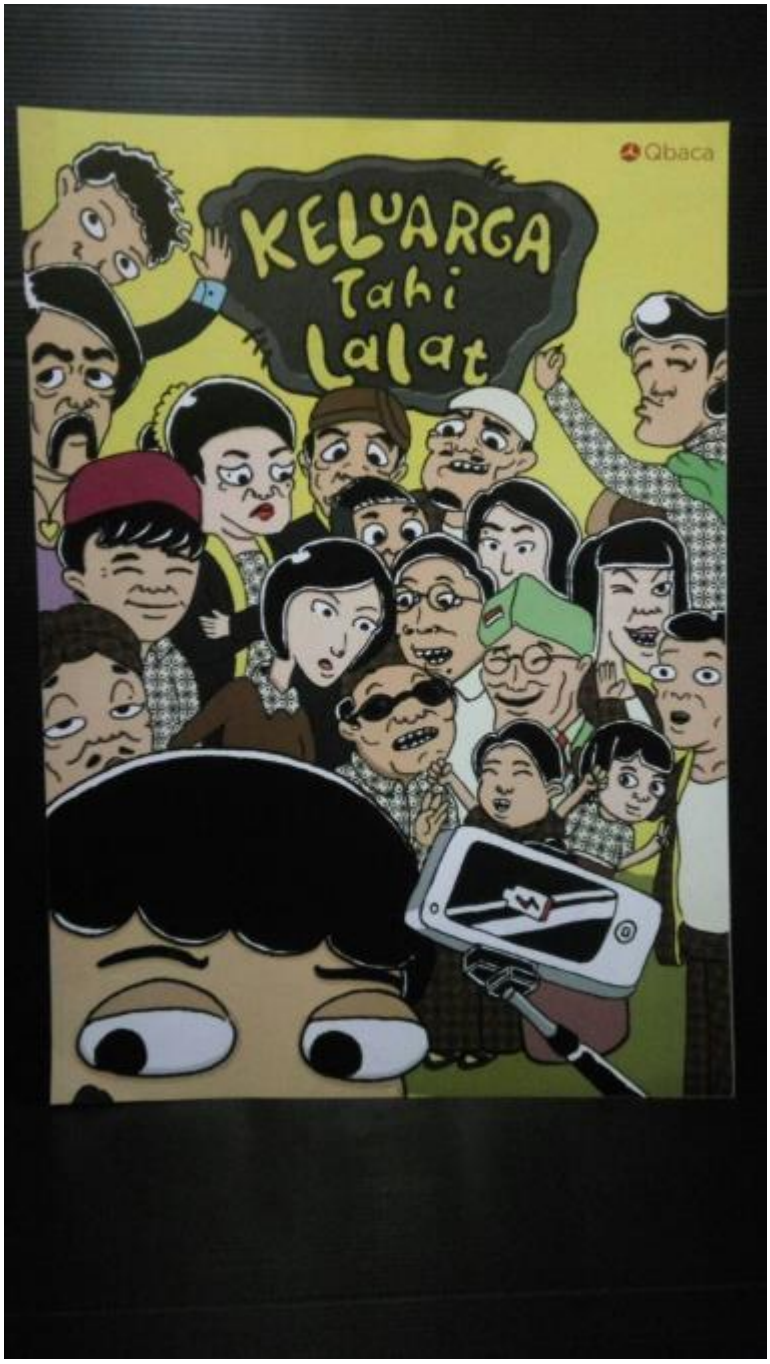
Ukuran Bantal: 40 x 40 cm
Bahan Kain: *Polyester* 75
Isi Bantal: Kapas Synthetic
Ukuran Print: 37 x 37 cm
Resolusi: 300 dpi
Teknis Produksi: *Print DTG (Direct To Garment)*

IV.2.3.5 Poster Bonus

Poster bonus sebagai hadiah karena sudah membeli paket *special* Keluarga Tahi Lalat. Sebagai apresiasi kepada audien telah membaca dan membeli *gimmick merchandise* Keluarga Tahi Lalat.



Gambar IV.47: Desain Poster Bonus Keluarga Tahi Lalat
Sumber: Data Pribadi



Gambar IV.48: Poster Bonus Keluarga Tahi Lalat
Sumber: Data Pribadi

Ukuran Kertas: A3
Bahan Kertas: *Art paper* 150 gram
Resolusi: 300 dpi
Teknis Produksi: *Digital Printing*

IV.3 Pejabaran Halaman

Berikut adalah penjabaran dari seluruh isi halaman *e-book* Keluarga Tahi Lalat yang berjumlah lima puluh enam halaman.

Tabel IV.1: Isi Seluruh Halaman *E-book*
Sumber: Data Pribadi

	Agung terjebak disuatu acara pertemuan silaturahmi keluarga besarnya, dia menemukan buku *primbon* Jawa diacara tersebut dan membacanya yang ternyata informasinya tidak sesuai dengan harapannya karena tertulis petaka buruk mengenai dirinya. Lalu secara ajaib tahi lalatnya hidup dan memberitahu isi kandungan buku *primbon* tersebut pada tahi lalat.
	Satu persatu saudara, kerabat dekat pun bermunculan saling berbagi cerita, pengalaman dan mengumbar status sosialnya, namun suasana berubah saat Ajeng kekasih Jajat tidak sengaja menumpahkan jus.

Tabel IV.1: Lanjutan Tabel Isi Seluruh Halaman *E-book*
Sumber: Data Pribadi

	Mbah Budi menceritakan pengalaman-pengalamannya saat masih muda dulu kepada cucunya, saking bersemangatnya cucunya kabur dan agung tertidur pulas karena bosan dengan cerita Budi.
	Ningsih adik Mbah Budi membuka acara kumpul keluarga dengan meriah, lalu Erca adik Mbah Jati menghampiri Ningsih dan memuji ningsih, yang ternyata tidak sampai disitu Erca menawarkan barang-barang dagangannya pada Ningsih, namun Ningsih menolak karena tidak suka dengan cara menawar Erca.

Tabel IV.1: Lanjutan Tabel Isi Seluruh Halaman *E-book*
Sumber: Data Pribadi

	Datang paman Agung, Ama adik Mbah Budi yang ketiga lalu ia menghampiri suami Ningsih bernama Brasa, Ama ingin meminjam uang untuk keperluan rumah tangganya, Brasa memerintahkan Sakti pelayannya untuk mengambil uang untuk Ama. Agam adik Budi yang kedua yang geram menghampiri Ama, ia menagih janjinya ke Ama. Namun Ama terus beralasan tidak jelas, Agam geram dan lalu menarik kaki Ama, Werdi adik bungsu Budi melerai perkelahian mereka dan lalu menasihati mereka, tak lama Tama anak laki-laki Cipta mengejek mereka dua. Sri pun tidak tinggal diam dan menasihati Tama agar bersikap sopan pada kedua Mbahnya. Agam berpamitan kepada Agung karena harus mengajar mengaji, yang ternyata Agam di jemput mobil Limosin milik lengkap dengan supirnya.

Tabel IV.1: Lanjutan Tabel Isi Seluruh Halaman *E-book*
Sumber: Data Pribadi

	Reksa saudara kembar Karsa tidak mau kalah dengan Karsa, ia menceritakan pengalamannya dengan dunia musik, kejadian tak terduga pun terjadi gitar Reksa rusak, tapi dia tidak mengetahui siapa yang merusaknya, lalu ia bertanya pada Mbah Jati. Namun Mbah Jati merahasiakannya karena cucunya lah yang merusak gitar tersebut. Lungsih anak perempuan Cipta mengaku bahwa ia lah yang merusak gitar tersebut, Lungsih sebenarnya berbohong agar kakaknya Tama tidak kena marah pamannya. Lalu Reksa memaafkannya karena ia tidak mungkin marah terhadap keponakan tercintanya itu, Tama pun mengakui kesalahannya dan meminta maaf kepada pamannya, Reksa pun memaafkan Tama.

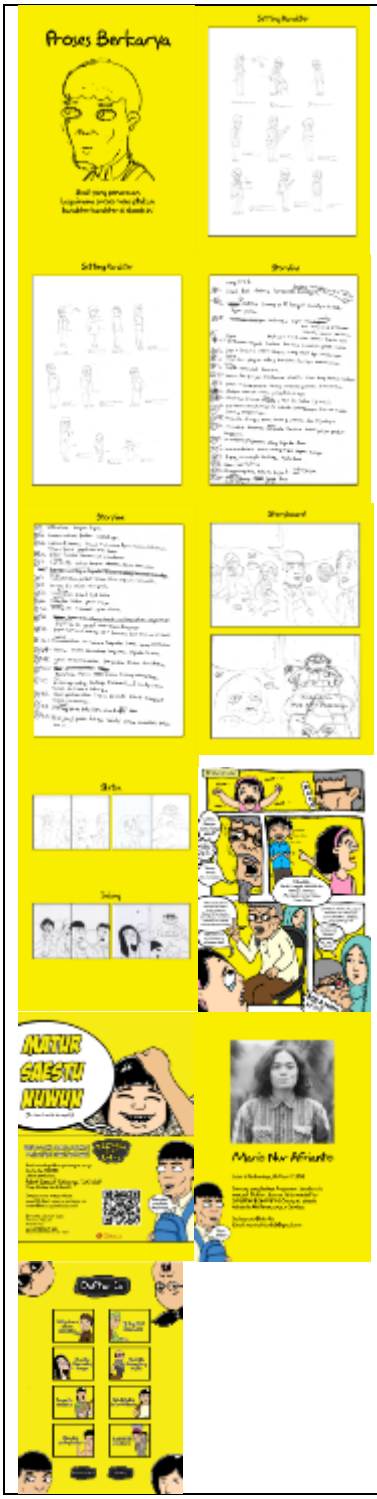
Tabel IV.1: Lanjutan Tabel Isi Seluruh Halaman *E-book*
Sumber: Data Pribadi

	Sri, Ajeng dan Mbah Jati bercakap-cakap tentang jadwal kelahiran anak Sri dan Cipta, lalu Mbah Jati menghitung budget yang dikeluarkan oleh Sri dan Cipta jika anaknya sudah lahir.
	Karsa kakak Agung yang ketiga terlambat datang karena terkena musibah, melihat itu Sakti menawarkan minuman kepada Karsa. Namun Karsa harus membayarnya jika sudah meminumnya, Karsa bertanya kakaknya Jajat bagaimana bisa dirinya mendapatkan wanita secantik Ajeng, lalu jajat menceritakannya namun yang diceritakannya adalah bohong. Cipta pun menyindir saudara-saudaranya yang belum mempunyai pasangan, membuat saudaranya menjadi putus semangat. Namun tidak dengan Karsa dia bertekat untuk menikah tahun depan.

Tabel IV.1: Lanjutan Tabel Isi Seluruh Halaman *E-book*
Sumber: Data Pribadi

	Seseorang menyuruh Reksa & Karsa untuk memotong ayam, namun mereka menolak karena takut. Sebagai gantinya Gugul anak Agam bersedia melakukannya, selepas itu Lungsih meminta pada Gugul untuk menggendongnya keliling pekarangan rumah Ningsih, Gugul pun mau melakukannya. Gugul dan Lungsih pun berhenti karena Gugul dipanggil Brasa untuk mengambil sebagian kecil hadiah karena sudah mau menolong memotong ayam tadi.
	Lungsih dan Tama sedang berlarian di pekarangan rumah, namun Lungsih terjatuh Agung pun menolong Lungsih. Sri pun berterima kasih pada Agung karena sudah menolong Lungsih, Punggung tahi lalat Agung menjelaskan tahi lalat kedua yang ada pada diri Agung yang tersembunyi. Agung sudah mengetahui berbagai macam sifat, kepribadian dan keberuntungan keluarganya, ia pun menerima segala kelebihan dan kekurangan yang ada pada dirinya, memaklumi setiap prasangka buruk dan tetap berfikir positif karena sesuatu yang baik tidak datang dari hal baik juga. Lalu ia bertanya kepada Punggung, namun Punggung diam dan tak bersuara lagi.

Tabel IV.1: Lanjutan Tabel Isi Halaman
Sumber: Data Pribadi

	Beberapa tahun kemudian Agung semakin tua dan memiliki cucu, Cucu berlari sambil menangis menghampiri Agung. Cucunya merasa sedih karena saudara-saudara lainnya mengejek tahi lalatnya. Lalu Agung pun menceritakan pengalamannya bersama Punggung kepada cucunya, namun cerita Agung teralihkan karena ada pelayan cantik yang mengalihkan pangan Agung, cucunya pun berteriak memanggil nama Mbahnya.