# BAB IV. MEDIA DAN TEKNIS PRODUKSI KISAH SRI BADUGA

## IV.1 Penggunaan Media

Pada bab ini diuraikan keseluruhan penjelasan tentang teknis produksi dari media-media yang dibuat. Berdasarkan strategi perancangan dan konsep visual yang telah ditentukan pada bab 3, maka yang menjadi media utama dalam menginformasikan kisah Sri Baduga Maharaja adalah media video animasi berbasis *motion graphic*. Media lainnya yang menjadi media pendukung turut membantu efektivitas penyampaian informasi pada media utama.

## IV.2 Teknis Produksi

Pada perancangan informasi kisah Sri Baduga Maharaja ini menggunakan media video animasi *motion graphic*. Durasi pada video animasi *motion graphic* ini disesuaikan dengan panjang cerita dan penggunaan audio. Hasil akhir video ini menghasilkan durasi selama 07:25 detik. *Motion graphic* berdurasi 7 menit 25 detik tersebut mengisahkan perjalanan hidup Sri Baduga Maharaja sejak kecil, masa muda, setelah menjadi raja, hingga setelah wafat. Teknis produksi media video animasi berbasis *motion graphic* ini terbagi menjadi tiga bagian yaitu pra produksi, produksi, dan pasca produksi.

### IV.2.1 Tahapan Pra Produksi

Pra produksi dalam perancangan ini dimulai dengan mengumpulkan beberapa informasi mengenai tokoh Sri Baduga Maharaja. Dari sekian banyak sumber yang didapat, dipilih satu sumber buku berjudul Sejarah Jawa Barat oleh Yoseph Iskandar sebagai sumber cerita yang digunakan. Setelah sumber cerita didapatkan, maka dilakukan beberapa langkah untuk keperluan pembuatan video seperti *storyline* dan *storyboard. Storyline* dibuat untuk pembagian babak-babak cerita menjadi poin-point penting dari cerita yang dipilih. *Storyboard* dibuat untuk penjelasan lebih lanjut dari *storyline* yang telah dibuat. *Storyboard* berisi gambaran-gambaran dan sketsa kasar dari tata letak, komposisi, kehadiran karakter, latar belakang, hingga efek dan transisi.



Gambar IV.1 Buku Sejarah Jawa Barat sebagai Sumber Cerita
Sumber :
http://opac.perpusnas.go.id/uploaded_files/sampul_koleksi/original/Monograf/943008.jpg
(Diakses pada 05/072018)

### IV.2.2 Tahapan Produksi

Setelah tahapan pra produksi selesai disiapkan, maka tahapan berikutnya adalah memproduksi video animasi dengan *motion graphic* yang menjadi media utama. Alur tahapan produksi yang dilakukan dimulai dengan pembuatan aset-aset visual yang akan digunakan, kemudian memadukan aset-aset visual tersebut menjadi sebuah video. Pembuatan aset-aset visual menggunakan perangkat lunak Paint Tool SAI sebagai proses *lining* dan *painting*, lalu menggunakan Adobe Photoshop CC 2017 untuk proses pengeditan beberapa aset untuk digabungkan sesuai dan di *export* secara terpisah kedalam format PNG *Image*. Aset-aset yang dibutuhkan dikategorikan dalam beberapa jenis diantaranya adalah:

1. Aset visual karakter
2. Aset visual latar belakang
3. Aset visual properti
4. Aset visual motif
5. Aset visual tambahan

- **Aset Visual Karakter**

  Pada aset visual karakter, dibuat beberapa karakter diantaranya adalah berikut ini:

  **Karakter Tokoh Utama Sri Baduga Maharaja**

  Karakter Sri Baduga Maharaja dibuat dalam beberapa umur yaitu bayi, balita, anak-anak, remaja, dewasa, saat menyamar dan setelah menjadi raja.



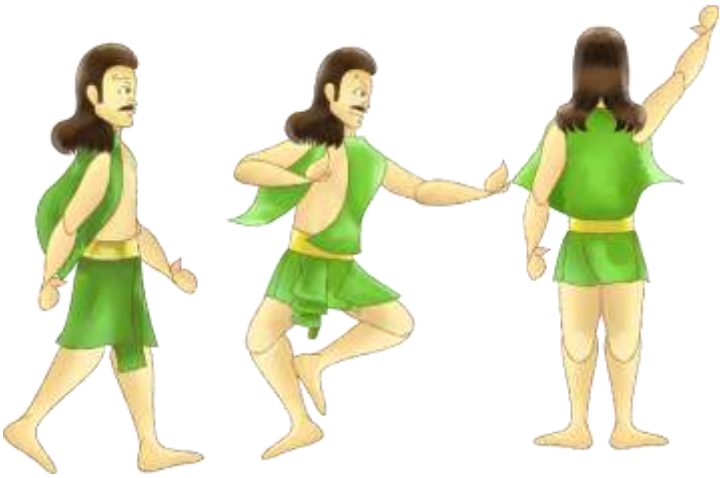
Gambar IV.2 Karakter Sri Baduga semasa kecil
Sumber : Dokumen Pribadi



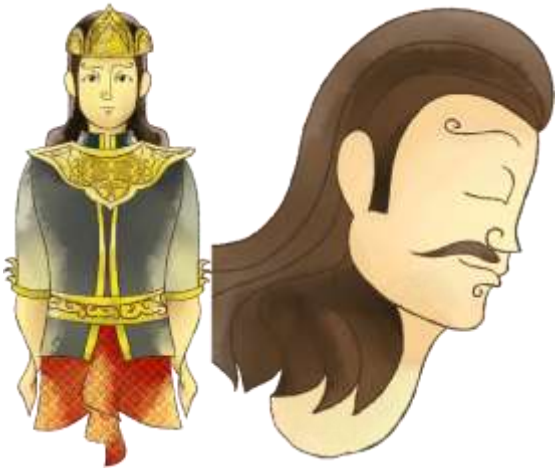
Gambar IV.3 Karakter Remaja Sri Baduga
Sumber : Dokumen Pribadi



Gambar IV.4 Karakter Sri Baduga dewasa dan raja
Sumber : Dokumen Pribadi



Gambar IV.5 Karakter Sri Baduga saat menyamar
Sumber : Dokumen Pribadi



Gambar IV.6 Karakter Sri Baduga lainnya
Sumber : Dokumen Pribadi

**Karakter Tokoh Pendamping**

Karakter tokoh pendamping merupakan tokoh-tokoh yang dianggap memiliki interaksi penting dalam bagian cerita kepada tokoh utama. Tokoh yang digambarkan adalah Ambetkasih, Subanglarang, Kentring Manik, Amuk Murugul, dan Ki Purwa Gasih



Gambar IV.7 Karakter Ambetkasih
Sumber : Dokumen Pribadi



Gambar IV.8 Karakter Subanglarang
Sumber : Dokumen Pribadi



Gambar IV.9 Karakter Amuk Murugul
Sumber : Dokumen Pribadi



Gambar IV.10 Karakter Kentring Manik
Sumber : Dokumen Pribadi



Gambar IV.11 Karakter Ki Purwa Gasih
Sumber : Dokumen Pribadi

**Karakter Tambahan dan Karakter Lainnya**

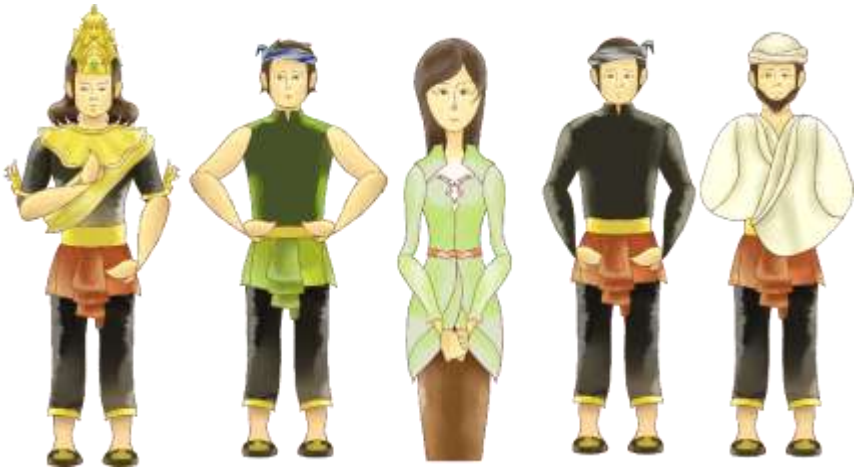
Berikut adalah karakter tambahan yang merupakan tokoh-tokoh yang masuk ke dalam cerita dan karakter lainnya yang merupakan aset tambahan untuk keperluan *ambient*.



Gambar IV.12 Karakter Kedua Orang Tua Sri Baduga
Sumber : Dokumen Pribadi



Gambar IV.13 Karakter Kakek Sri Baduga dan Raja Lainnya
Sumber : Dokumen Pribadi



Gambar IV.14 Karakter anak-anak Sri Baduga Maharaja
Sumber : Dokumen Pribadi



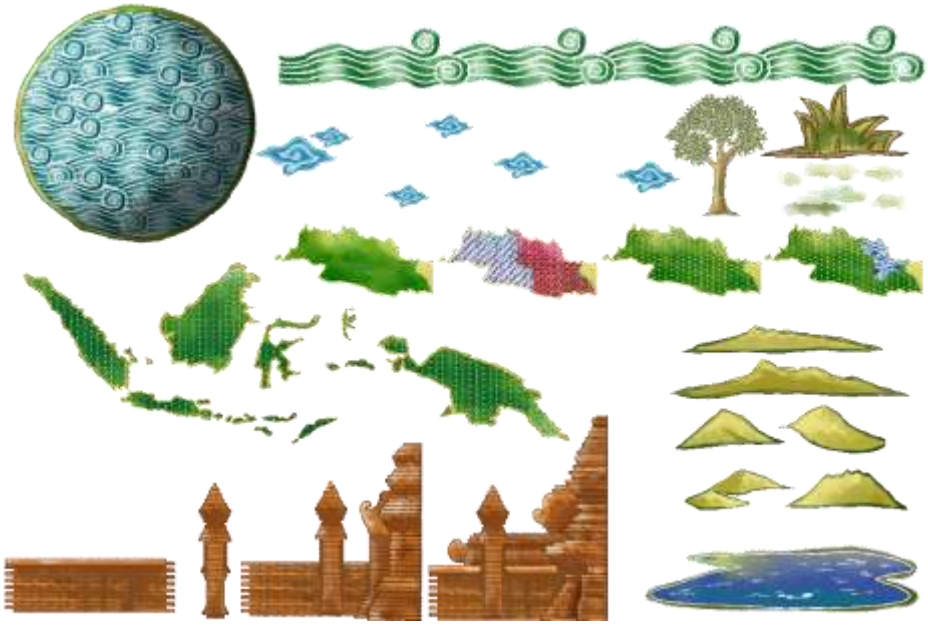
Gambar IV.15 Karakter Kakek Sri Baduga dan Raja Lainnya
Sumber : Dokumen Pribadi



Gambar IV.16 Karakter Siluet
Sumber : Dokumen Pribadi

- **Aset Visual Latar Belakang**

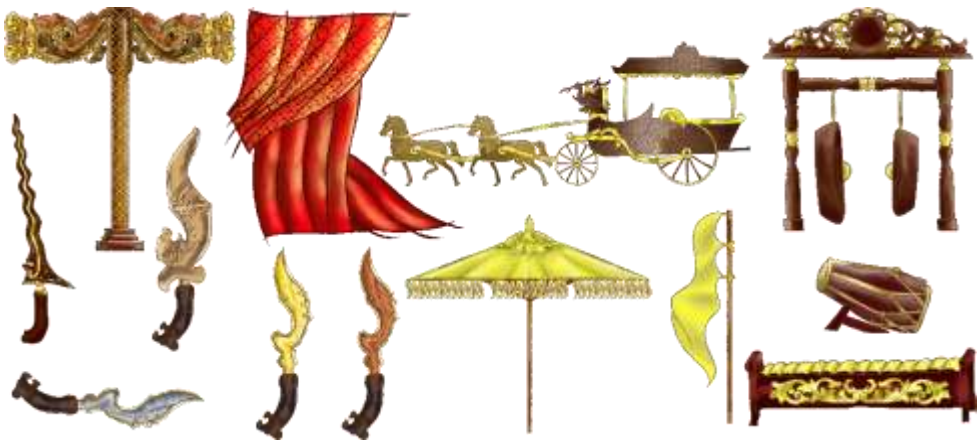
  Dalam video animasi berbasis *motion graphic* mengenai kisah Sri Baduga Maharaja ini dibutuhkan beberapa aset untuk keperluan *background*. Berikut merupakan aset-aset yang digunakan dalam latar belakang.



Gambar IV.17 Aset Latar Belakang
Sumber : Dokumen Pribadi

- **Aset Visual Properti**

  Aset Properti merupakan aset-aset visual yang berupa properti atau benda-benda.



Gambar IV.18 Aset Properti
Sumber : Dokumen Pribadi

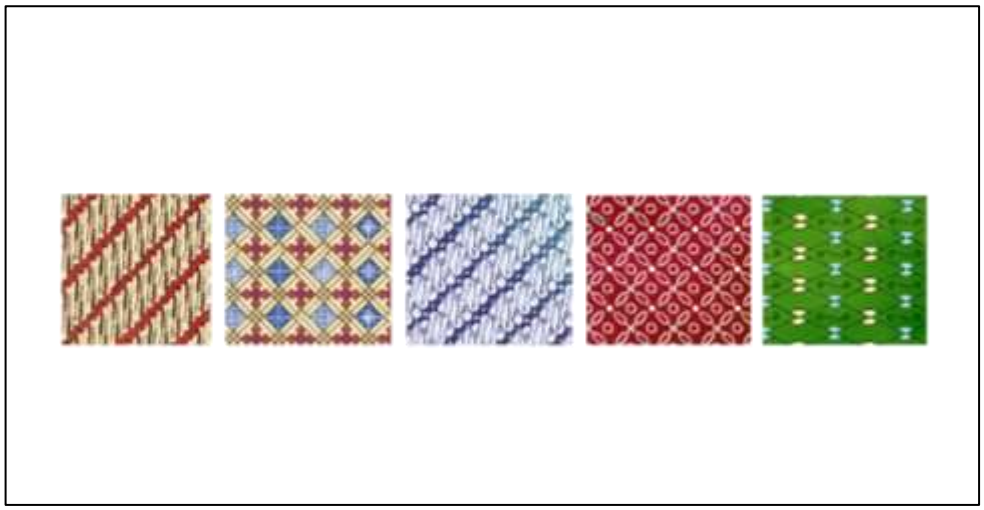
Selain benda-benda, aset properti juga bisa berbentuk bangunan. Bangunan tersebut berguna sebagai icon atau penanda dari sebuah pusat kerajaan dalam kisah sejarah Sri Baduga Maharaja.



Gambar IV.19 Aset Properti Bangunan
Sumber : Dokumen Pribadi

- **Aset Visual Motif**

  Aset visual motif merupakan penggunaan motif-motif batik yang dipakai dalam pembuatan video animasi *motion graphic* kisah Sri Baduga Maharaja. Berikut motif-motif batik yang dipakai:



Gambar IV.20 Aset Motif Batik
Sumber : Dokumen Pribadi

- **Aset Visual Tambahan**

  Aset visual tambahan merupakan gambar-gambar yang digunakan sebagai tambahan untuk menambah efek, transisi, keadaan dan suasana. Berikut adalah beberapa visual dari aset tambahan:

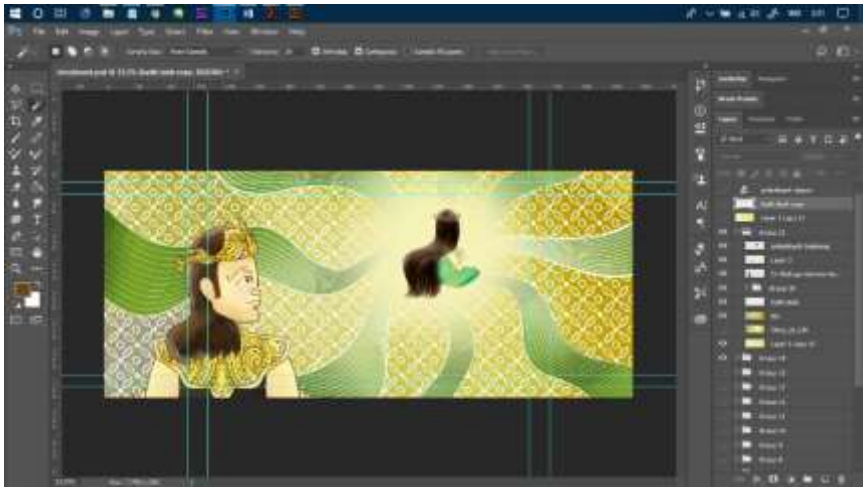


Gambar IV.21 Aset Ornamen
Sumber : Dokumen Pribadi

Keseluruhan aset visual diatas diproduksi menggunakan aplikasi *digital painting* Paint Tool Sai dan *editing* dengan Adobe Photoshop CC 2017.



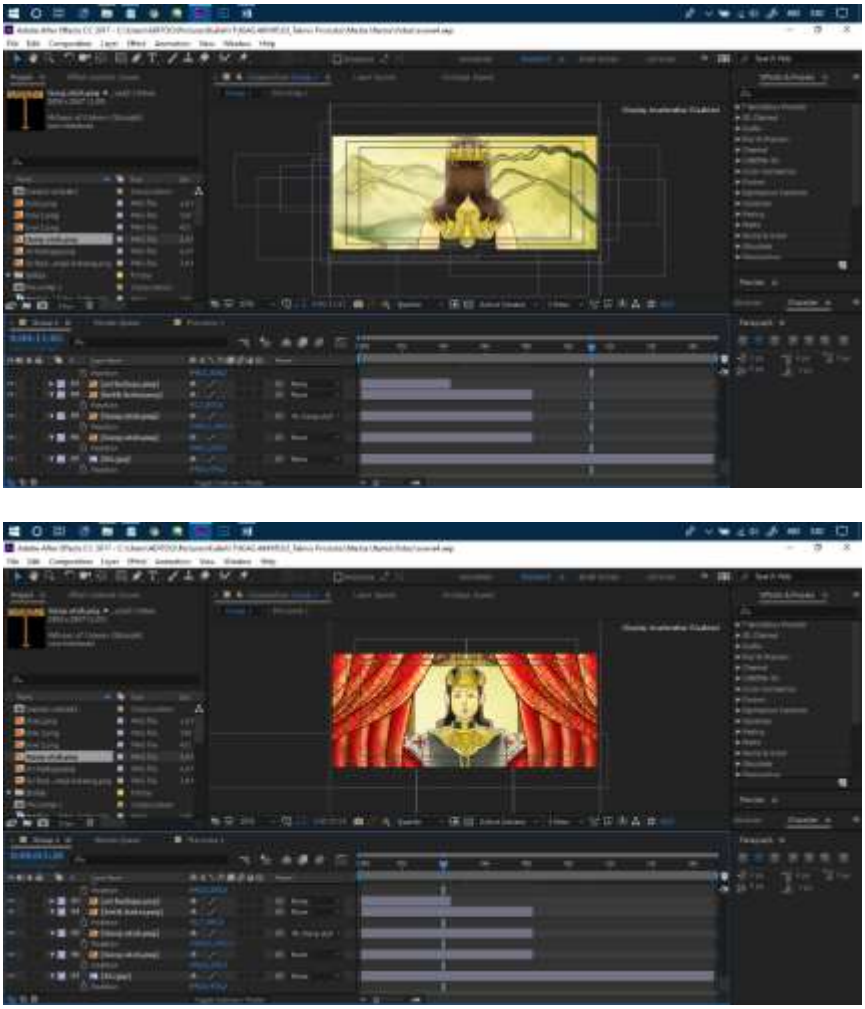
Gambar IV.22 Proses produksi aset visual
Sumber : Dokumen Pribadi



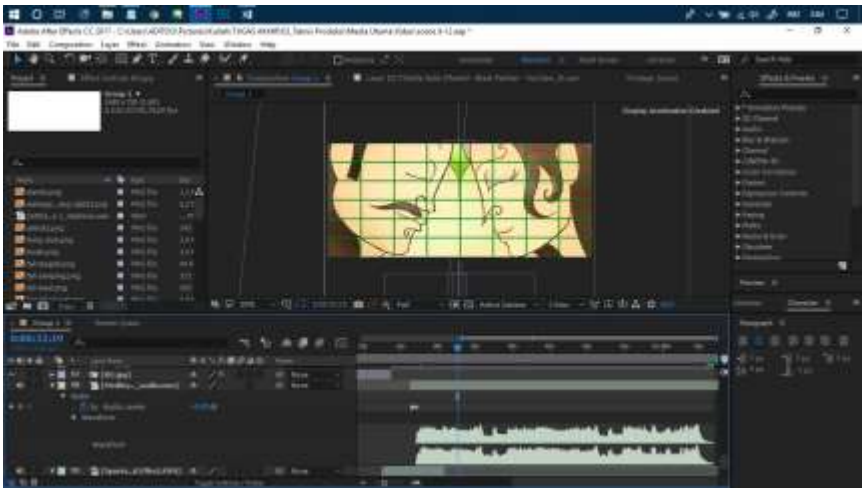
Gambar IV.23 Tahap *finishing* aset visual dan penempatan *layout*
Sumber : Dokumen Pribadi

### IV.2.3 Tahapan Pasca Produksi

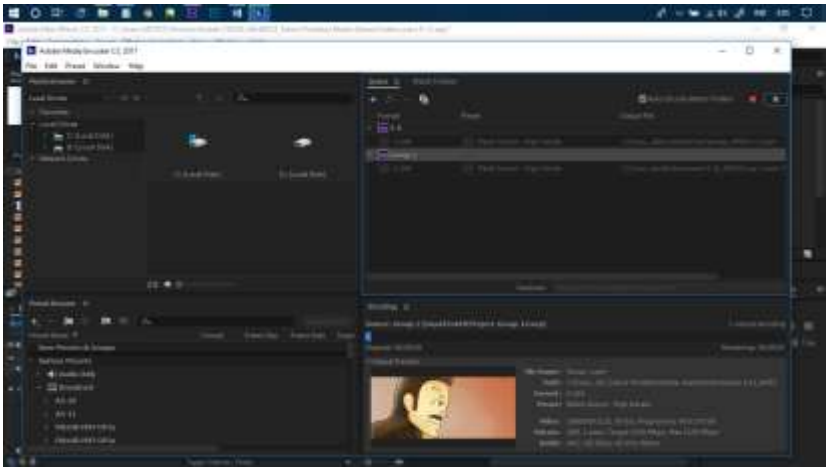
Setelah tahapan produksi tentang pembuatan aset visual telah selesai, selanjutnya adalah proses penggabungan aset-aset tersebut menjadi sebuah video animasi berbasis *motion graphic*. Aset visual karakter, latar belakang, properti, motif dan tambahan di letakkan sesuai dengan tata letak yang telah ditentukan pada *storyboard.* Proses menganimasikan aset visual dilakukan per bagian. Aset visual dalam satu bagian di berikan *keyframe* dalam bagian *position* maupun *scale* dari aset tersebut agar dapat bergerak. Setelah pergerakan aset visual sudah selesai kemudian diberikan audio-audio yang sesuai dengan tempo bagian animasi *motion graphic* tersebut. Kemudian setelah proses animasi dan penambahan audio telah selesai dilakukan *checking* agar hasil dari animasi tersebut terlihat baik. Setelah satu bagian animasi dan audio sudah terlihat baik maka dilakukan proses *rendering* menjadi file video yang telah matang. Langkah-langkah tersebut dilakukan secara berulang untuk seluruh bagian video. Setelah semua bagian telah selesai menjadi kumpulan video animasi *motion graphic* yang masih terpisah. Proses dilanjutkan kedalam penggabungan bagian-bagian video menjadi satu bagian utuh. Keseluruhan proses pasca produksi ini menggunakan perangkat lunak Adobe After Effects CC 2017. After Effects CC 2017 dipilih karena *software* ini memiliki fitur-fitur yang bisa digunakan untuk membuat sebuah video animasi *motion graphic*. Kelebihan dari *software* ini terletak pada animasi untuk *file* dalam format *bitmap.*



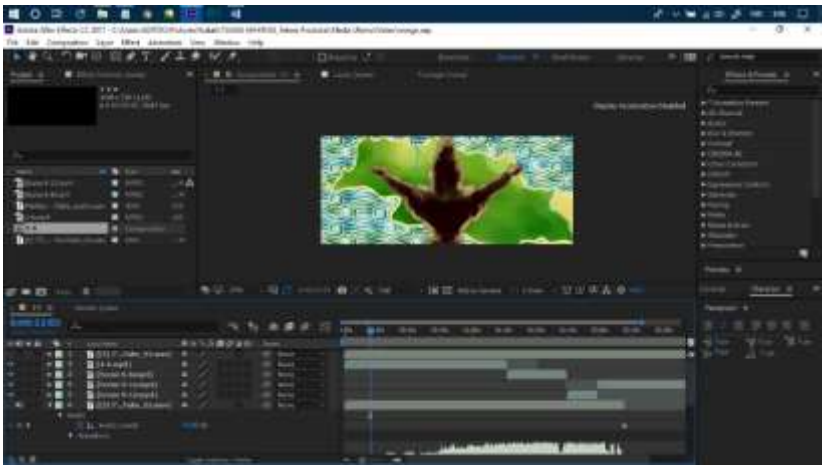
Gambar IV.24 Tahap animasi aset visual dan penempatan tata letak
Sumber : Dokumen Pribadi



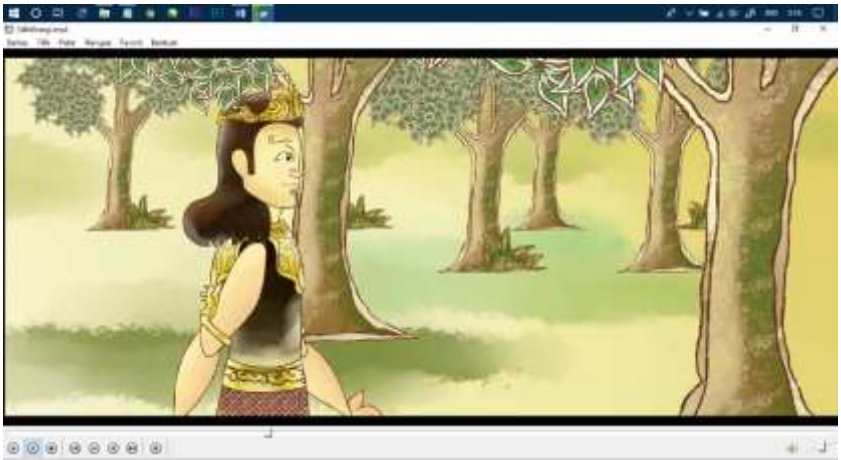
Gambar IV.25 Tahap animasi dan penggabungan audio
Sumber : Dokumen Pribadi



Gambar IV.26 Proses *rendering* animasi *motion graphic* menjadi video
Sumber : Dokumen Pribadi



Gambar IV.27 Proses Proses Penggabungan eberapa video menjadi satu
Sumber : Dokumen Pribadi



Gambar IV.28 Hasil Jadi Video Animasi *Motion Graphic*
Sumber : Dokumen Pribadi

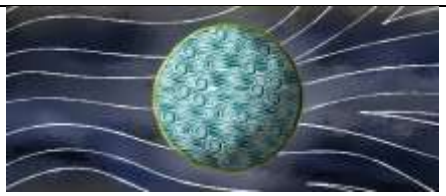
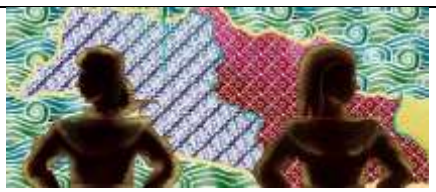
### IV.2.4 Tampilan Akhir Video Animasi *Motion Graphic*



Gambar IV.29 *Thumbnail* video yang telah selesai
Sumber : Dokumen Pribadi

Berikut merupakan penjelasan dari bagian-bagian penting dalam beberapa *scene* yang ada pada jalan cerita di film SilihWangi :

Tabel IV.1 Penjelasan *Preview* bagian film SilihWangi
Sumber : Dokumen Pribadi

| No. | Gambar | Keterangan |
|---|---|---|
| 1. |  | Penggambaran Bumi dalam film, bumi digambarkan lautan karena 2/3 permukaannya merupakan air. |
| 2. |  | Penggambaran Indonesia atau Nusantara, menggunakan tampilan batik-batik karena batik merupakan salah satu warisan budaya Indonesia. |
| 3. |  | Muncul tampilan peta pulau jawa bagian barat yang merupakan wilayah Sunda, daerah yang berwarna hijau ditandai sebagai wilayah kekuasaan tarumanagara. Ada sosok siluet seorang raja yang menandakan bahwa ada sebuah kerajaan yang dipimpin oleh seorang raja. |
| 4. |  | 2 motif batik yang berbeda sebagai tanda pemisahan kekuasaan kerajaan yang terpecah menjadi dua, Sunda bagian barat dan Galuh bagian timur. Siluet dua orang anak yang menandakan sebagai keturunan dari seorang raja menandakan kerajaan terpisah namun masih dalam keturunan yang sama. |

Tabel IV.1 Penjelasan *Preview* bagian film SilihWangi
Sumber : Dokumen Pribadi

| | | |
|---|---|---|
| 5. |  | Seorang bayi berada pada posisi tengah, di terangi oleh sebuah cahaya dan banyak awan-awan memberi pesan bahwa ada saatnya datang sseorang yang memiliki takdir baik bagi kerajaan di tanah Sunda |
| 6. |  | Tampilan kedua orang tua dari bayi tersebut. Sosok ayah dibuat memakai pakaian raja yang menandakan bayi tersebut keturunan dari raja. |
| 7. |  | Balita yang sedang *ngerondang* menandakan bahwa balita tersebut sedang menghampiri sesuatu. |
| 8. |  | Balita tersebut tumbuh menjadi seorang anak. Ditampilkan anak tersebut memakai pakaian kerajaan dengan mahkota, dan beberapa tiang-tiang yang menandakan tempat tinggal kerajaan. Ada seorang dengan rambut putih yang berarti seorang kakek. |
| 9. |  | Banyaknya tirai memberi nuansa kemewahan pada tempat tingal kerajaan. |
| 10. |  | Seseorang melihat ke sebuah pemandangan. Ini memberi arti sebuah keinginan yang ingin dilakukan. |

Tabel IV.1 Penjelasan *Preview* bagian film SilihWangi
Sumber : Dokumen Pribadi

| | | |
|---|---|---|
| 11. |  | Efek *zoom out*. Bertujuan untuk efek dramatisasi bahwa seseorang akan melaksanakan perjalanan yang jauh. |
| 12. |  | Banyak pepohonan yang bergeser dan adanya seseorang menandakan orang tersebut sedang berjalan mengembara. |
| 13. |  | Transisi menuju ke sebuah tempat yang ditandai dengan adanya pagar. Dan hadirnya seseorang yang maksudnya sebagai pemilik dari tempat tinggal yang ditemuinya. |
| 14. |  | Muncul tokoh seorang diri pada ruangan gelap hanya disinari oleh satu sumber cahaya. Memberikan nuansa keseriusan dalam fokus berlatih. |
| 15. |  | *Close Up* wajah tokoh utama untuk pengguaan detail pada ekspresi wajah. Wajah memunculkan ekspresi terpesona denga pipi memerah. |
| 16. |  | Tokoh utama melirik kepada seseorang yang disekelilingnya dihiasi batik yang tertuju pada orang tersebut. Membangun nuansa terpesona orang tersebut kepada seorang wanita. |
| 17. |  | *Zoom in*, bertujuan agar dapat menampilkan paras wanita yang dilirik kemudian wanita dibuat menoleh. |

Tabel IV.1 Penjelasan *Preview* bagian film SilihWangi
Sumber : Dokumen Pribadi

| | | |
|---|---|---|
| 18. |  | Muncul dua ekor angsa yang sedang berdekatan sebagai penggambaran rasa cinta. |
| 19. |  | Muncul bagian depan pagar dan tokoh utama yang berjalan menjauh dari gerbang, menandakan bahwa tokoh utama mulai pergi berjalan keluar. |
| 20. |  | Tokoh utama berjalan dari posisi sebelah kiri *frame* hingga ke kanan *frame* yang ditengahnya terdapat transisi untuk berganti pakaian yang menandakan penyamaran. |
| 21. |  | Siluet orang-orang yang menangkat tangan menandakan sedang ada suatu hal yang terjadi. Adanya dua orang yang sedang bertarung menandakan adanya sayembara pasanggiri. |
| 22. |  | Muncul sosok seorang puteri yang menandakan sebagai tokoh yang terlibat dalam sayembara. Penggunaan warna putih agar fokus terhadap putri tersebut dan juga sebagai waktu istirahat bagi mata pada visual hampa di sekitarnya. |
| 23. |  | Tokoh utama dengan ekspresi yang nampak marah menandakan sebuah aktivitas pertarungan. Warna latar kemerahan untuk membangu suasana pertarungan. |

Tabel IV.1 Penjelasan *Preview* bagian film SilihWangi
Sumber : Dokumen Pribadi

| | | |
|---|---|---|
| 24. |  | Ditampilkan karakter pesaing yang bergantian menandakan tokoh utama yang dapat melawan para pesaing. |
| 25. |  | Tampil tokoh utama dan tokoh pesaing dalam ukuran yang sama menandakan persaingan terakhir pada sayembara tersebut. |
| 26. |  | Tampilan tokoh utama yang mengangkat tangannya menandakan dirinya menang. |
| 27. |  | Pria dan wanita yang saling berdekatan menandakan perjodohan. |
| 28. |  | Muncul jalur hijau yang mengalir kebawah dan diakhiri tiga orang yang menandakan anak-anak dari pasangan tersebut. |
| 29. |  | Tampak hutam dan sebuah kereta kuda yang menandakan perjalanan kesebuah tempat. |
| 30. |  | Hadir seorang raja ramai dengan putri dan para pengawalnya di depan gerbang keraton meandakan suasana penyambutan seorang tamu yang ditunggu-tunggu. |

Tabel IV.1 Penjelasan *Preview* bagian film SilihWangi
Sumber : Dokumen Pribadi

| | | |
|---|---|---|
| 31. |  | Tokoh utama dan tokoh putri berdiri berdampingan dan dikelilingi oleh banyak atribut kerajaan yang menandakan nuansa pernikahan. |
| 32. |  | Tokoh utama berada di bagian bawah dan diatasnya terdapat sepasang tangan sedang memasangkan mahkota ke kepala menandakan penobatan menjadi seorang raja. |
| 33. |  | Riuh ramai atribut yang lalu lalang menambah nuansa penobatan kerajaan yang semarak. |
| 34. |  | Tokoh utama mengenakan kostum baru sebagai raja. Banyak yang melihat dirinya menjadi raja. Ini membangkitkan suasana penobatan. |
| 35. |  | Tampak dua wilayah kerajaan dengan beberapa bangunan keraton dengan posisi letaknya, kemudian berubah menyebar dari posisi pakuan. Ini menandakan bahwa dua kerajaan mulai bersatu kembali. |
| 36. |  | Salah satu keraton bergeser bergabung di Pakuan menandakan pemindahan pusat pemerintahan menjadi satu tempat. |

Tabel IV.1 Penjelasan *Preview* bagian film SilihWangi
Sumber : Dokumen Pribadi

| | | |
|---|---|---|
| 37. |  | Tokoh utama yang sedang mengangkat tangan didepan rakyatnya menandakan proses masa kekuasaanya yang akan ditampilkan setelahnya. |
| 38. |  | Penggambaran parit sebagai benteng. |
| 39. |  | Penggambaran bukit-bukit dan pagar sebagai area makam. |
| 40. |  | Penggambaran jalan yang telah diperbaiki. |
| 41. |  | Penggambaran hutan dan pagar sebagai hutan lindung. |
| 42. |  | Penggambaran bukit yang diubah menjadi telaga. Tampak tokoh utama yang sedang melihat hasil kerjanya. |
| 43. |  | Warna-warna terang berubah menjadi pucat menandakan nuansa sedih yang ditambah degan awan mendung. |
| 44. |  | Orang-orang berkumpul pada sebuah batu nisan menandakan pemakaman |

| | | |
|---|---|---|
| | | seseorang yang ditampilkan dalam visual semu disebelah kanan. |

Tabel IV.1 Penjelasan *Preview* bagian film SilihWangi
Sumber : Dokumen Pribadi

| | | |
|---|---|---|
| 45. |  | Tokoh utama dan 3 anaknya berkumpul menandakan terjadinya sebuah percakapan. Ekspresi kesedihan menandakan percakapan yang tidak menyenangkan. |
| 46. |  | Warna kebiru-biruan menandakan malam hari dengan objek berbentuk bulan sabit pada bagian tengah. |
| 47. |  | Warna hangan menandakan siang hari yang ditambah dengan visual matahari pada bagian tengah. Ini juga berguna mengartikan pergantian waktu. |
| 48. |  | Seekor burung yang sedang membawa kertas menandakan datangnya sebuah kabar. |
| 49. |  | Burung tersebut menghampiri tokoh utama menandakan bahwa kabar yang dibawa diperuntukkan kepada tokoh utama. |
| 50. |  | Tokoh utama mengangkat sebelah tangannya dihadapan pasukannya menandakan instruksi kepada pasukannya. |

Tabel IV.1 Penjelasan *Preview* bagian film SilihWangi
Sumber : Dokumen Pribadi

| | | |
|---|---|---|
| 51. |  | Tampak bangunan khas keraton cirebon pada latar dan tokoh seorang menandakan adanya raja lain di wilayah Pajajaran khususnya Cirebon. |
| 52. |  | Tokoh utama dengan ekspresi amarah ditambah dengan api-api pada latar belakang menambah suasana amarah. |
| 53. |  | Hadirnya tokoh penasihat dan menghilangnya latar api menandakan nasihat tersebut diterima tokoh utama. |
| 54. |  | Pemisahan motif batik pada daerah Cirebon menandakan pemisahan kekuasaan Cirebon dari Pajajaran. |
| 55. |  | Tanda makam kuno Sunda dan bukit bukti sebagia area makam menandakan wafatnya seseorang yakni tokoh utama. |
| 56. |  | Tampak dua orang tokoh dengan atribut pakaian yang berbeda menandakan 2 kerajaan yang berbeda. |
| 57. |  | Warna latar kemerahan menandakan ketegangan. Latar dengan dua objek bangunan berbeda kiri dan kanan menandakan dua kerajaan yang berbeda. Bagian terdepan terdapat kumpulan senjata yang berbeda. |

| | | |
|---|---|---|
| | | Keseluruhan ini menandakan adanya perselisihan dan peperangan. |
| 58. |  | Adanya Prasasti sesuai dengan kisah bahwa Prasasti tersebut sebagai salah satu tanda perdamaian dengan mengenang tokoh utama sebagai ayah dari dua kerajaan tersebut. Pepohonan yang rindang menambah nuansa dari perdamaian tersebut. |

**IV.3 Media Pendukung**

Dalam meningkatkan penyampaian informasi kepada khalayak sasaran pada media utama, sudah seharusnya diperlukan media pendukung. Kehadiran media pendukung dapat menjadi akses promosi dan juga informasi mengenai keberadaan media utama agar mudah diketahui. Berikut ini adalah media pendukung yang digunakan dalam perancangan media informasi kisah Sri Baduga Maharaja :

- **Poster**

  Poster yang dibuat dalam media pendukung ini adalah poster berukuran A3 (42cm x 29,7cm) dan A2 ( 29,7cm x 47,4cm). Ukuran ini dibuat mengikuti ukuran standar dari poster yang ada. Material yang dipilih adalah kertas jenis Artpaper 210gsm yang dilakukan *finishing* laminasi *doff* agar tahan lama. Poster dicetak sebanyak 1 rim menggunakan cetak offset separasi.

  Pada desain poster menampilkan gambar dari karakter Sri Baduga Maharaja, gunanya untuk menginformasikan visual tokoh. Selain itu, terdapat juga poster yang tidak menampilkan visual dari karakter Sri Baduga Maharaja, melainkan ditampilkan berupa prasasti batutulis sebagai tanda dari karakter Sri Baduga Maharaja. Di dalam poster juga ditampilkan beberapa informasi berupa judul dari video animasi *motion graphic* Sri Baduga Maharaja yakni Silihwangi, kemudian ditambah dengan informasi singkat mengenai apa

yang dikisahkan dalam film ini dan waktu tayang yang ditetapkan. Pada bagian latar poster ditampilkan objek-objek latar yang ada pada video animasi *motion graphic*. Hal ini bertujuan agar nuansa poster tetap senada dengan nuansa media utama. Penambahan *icon* pada poster yakni Disbudpar Jawa Barat dan Aditoo menginformasikan bahwa perancangan ini dibuat oleh pemberi mandat dan juga dikerjakan oleh yang diberi mandat.




Gambar IV.30 Beberapa visual poster yang siap dicetak
Sumber : Dokumen Pribadi

- ***Flyer***

  *Flyer* dibuat sebagai media pendukung. Ukuran yang digunakan dalam *flyer* ini adalah ukuran A5 (14,8cm x 21cm). Ukuran ini dipilih karena mengacu pada penggunaan *flyer* yang berupa selebaran informasi untuk dibagikan. Material *flyer* dipilih menggunakan kertas jenis Artpaper 160gsm karena massanya yang ringan, ukurannya yang pas, dan masih dapat digunakan dalam cetakan dengan kualitas yang tinggi. *Flyer* dicetak sebanyak 2 rim dengan menggunakan cetak offset separasi.

  Desain yang ada pada *flyer* dibuat tidak terlalu *complex* seperti poster. Pada *flyer* desain yang dibuat meliputi penambahan satu objek visual, informasi penayangan, judul film dan informasi media sosial dan ikon *mandatory*. Penampilan satu objek visual pada *flyer* bertujuan sebagai *teaser*.



Gambar IV.31 Visual *flyer* yang siap dicetak
Sumber : Dokumen Pribadi

- ***Promotional Work***

  *Promotional Work* yang digunakan sebagai media pendukung menggunakan ukuran yang cukup besar yaitu 240cm x 190cm. Penggunaan objek yang besar karena akan diletakkan pada area-area yang cukup luas seperti lobby bioskop, lobby kantor Disbudpar, dan acara pameran. Penggunaan material yang dipilih adalah Foamboard yang dicetak dengan sistem cetak grafir dan *cutting laser*.

  Desain yang dibuat pada *promotional work* yakni karakter Sri Baduga Maharaja berada di tengah yang dibelakangnya terlihat gerbang keraton dan pegunungan, kemudian bagian depan terdapat judul SilihWangi. Karakter Sri Baduga Maharaja diletakkan di depan agar menjadi perhatian utama dari desain ini. Selain itu pose yang yang dibuat pada karakter Sri Baduga Maharaja memberi pesan keramahan dan keseimbangan. Di belakang karakter Sri Baduga Maharaja terdapat gerbang keraton yang menandakan masa kerajaan. Judul di bagian depan sebagai informasi nama film dan mudah dilihat. Latar belakang pegununngan agar menambah estetik dari *promotional work* yang ditampilkan. Selain itu, pada latar belakang ditampilkan informasi berupa media sosial dari film Silihwangi dan logo *mandatory* agar tetap memberi akses informasi kepada media sosial dan mengetahui siapa yang melaksanakan perancangan infomasi kisah Sri Baduga Maharaja.



Gambar IV.32 Visual *promotional work*
Sumber : Dokumen Pribadi

- ***X-Banner***

  *X-Banner* yang dibuat dalam media pendukung ini berukuran 60cm x 160cm. Ukuran yang dipilih adalah ukuran standar *x-banner*. Penggunaan material yang dipilih adalah bahan *banner* adalah *Greyback Indoor*. *Greyback* dipilih karena dapat mencetak gambar dengan kualitas terbaik dibanding bahan *banner* lainnya.

  Visual yang ditampilkan pada *x-banner* adalah karakter Sri Baduga Maharaja menghadap belakang, gerbang keraton, informasi judul dan waktu tayang. Karakter Sri Baduga Maharaja yang menghadap belakang dengan tangan terbuka melebar memberi kesan dramatis agar terlihat gagah. Gambar gerbang keraton berguna untuk menandakan masa kerajaan Sunda. Judul diletakkan di bagian atas dan dilanjutkan dengan informasi waktu tayang film sesuai dengan alur baca atar ke bawah yang diakhiri dengan informasi media sosial di bagian bawah.



Gambar IV.33 Visual *x-banner*
Sumber : Dokumen Pribadi

- ***Notebook***

  *Notebook* yang dibuat untuk dijadikan media pendukung dipilih berukuran A5 (14,8cm x 21xm) dan A6 (10,5cm x 14,8cm). Angka tersebut dipilih karena memiliki ukuran yang cukup *compact* untuk dibawa dan cukup besar untuk dijadikan buku catatan. Penggunaan material pada *notebook* ini adalah kertas dengan jenis HVS dan Artpaper. HVS yang digunakan adalah HVS 80gsm yang digunakan pada bagian isi dari *notebook* dan Artpaper yang digunakan adalah Artpaper 210gsm yang digunakan pada bagian *cover* dari *notebook.* Bagian *cover* dilakukan *finishing* menggunakan laminasi doff. Desain yang ditampilkan pada *notebook* bagian depan adalah judul film dengan posisi miring, ini bertujuan agar ukuran judul dapat terlihat lebih besar dibanding  pada posisi tegak. Terdapat juga teks bertuliskan "*notebook*" untuk menginformasikan media yang dibuat. Pada bagian belakang dibuat karakter-karakter Sri Baduga Maharaja sejak bayi hingga dewasa. Karakter-karakter ini diurutkan berjejer yang menandakan bahwa

film animasi *motion graphic* SilihWangi ini mengisahkan kisah Sri Baduga Maharaja sejak kecil.



Gambar IV.34 Visual *Notebook*
Sumber : Dokumen Pribadi

- **Pin**

  Pin yang dibuat dalam media pendukung dipilih memiliki ukuran terpanjang 58mm. Material pin yang digunakan terdiri dari dua jenis plastik alumunium dan akrilik. Pin yang dicetak pada material plastik alumunium sebanyak 250 buah dan material akrilik sebanyak 250 buah.



Gambar IV.35 Visual Pin
Sumber : Dokumen Pribadi

- **Stiker**

  Pembuatan stiker set pada media utama menggunakan ukuran 21cm x 10cm. Ukuran ini dipilih karena memuat 5 visual stiker yang ada didalamnya. Material stiker yang digunakan adalah kertas stiker vinyl doff karena bahan ini adalah bahan yang memiliki kualitas baik untuk stiker. Stiker set dicetak sebanyak 1 rim. Desain yang dibuat dalam stiker berupa visual dari karakter Sri Baduga Maharaja, bangunan keraton, dan judul degan ukurang yang mendominasi. Judul dibuat paling besar karena agar dapat menjadi fokus pertama dalam melihat keseluruhan bagian stiker. Karakter Sri Baduga Maharaja ditampilkan untuk informasi visual dari tokoh tersebut.




Gambar IV.36 Visual Stiker
Sumber : Dokumen Pribadi

- ***Trailer***

  *Trailer* yang dibuat dalam media pendukung memiliki format video yang berbeda dengan media utama yaitu Video HD 16:9 dengan ukuran 720p selama 37 detik dan ukuran khusus untuk Instastory HD 9:16 dengan ukuran 720p selama 15 detik. *Trailer* akan diupload di beberapa media sosial salah satunya adalah Youtube dan Instagram. Pada *trailer* berisi kalimat-kalimat pendek yang dapat menimbulkan pertanyaan, kemudian ditampilkan cuplikan-cuplikan dari isi film dan diakhiri dengan judul dari film dan waktu penayangan.



Gambar IV.37 *Preview Trailer* pada Youtube dan Instastory
Sumber : Dokumen Pribadi

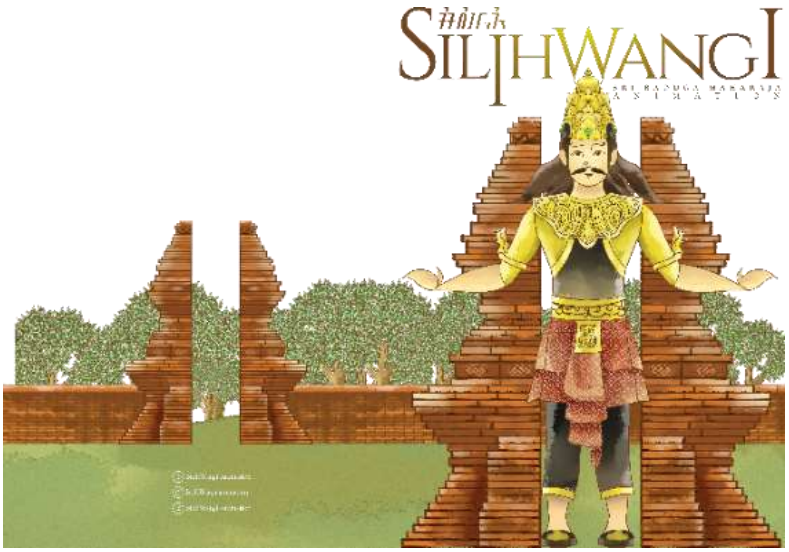
- ***T-shirt***

  *T-shirt* dibuat dalam media pendukung. Ukuran desain yang akan diaplikasikan pada *t-shirt* adalah A3. Material bahan kaos yang digunakan adalah hivetex dan material desain yang digunakan adalah material yang digunakan dalam cetak sablon DTG. DTG dipilih karena memiliki efektivitas proses sablon dalam menghasilkan banyak warna tidak seperti sablon konvensional yang membutuhkan banyak *screen*.

  Desain yang ditampilkan pada *t-shirt* yaitu karakter Sri Baduga Maharaja dengan gerbang keraton, ditambah judul dari film SilihWangi. Tata letak dari *t-shirt* diletakkan pada posisi tengah memberikan nuansa keseimbangan.



Gambar IV.38 Visual *T-shirt*
Sumber : Dokumen Pribadi



Gambar IV.38 Visual *T-shirt*
Sumber : Dokumen Pribadi

- ***Case HP***

  *Case HP* yang dibuat memiliki ukuran yang disesuaikan dengan tipe dari *smartphone* masing-masing. Karena khalayak yang dituju adalah kelas menengah, maka pemilihan tipe *smartphone* yan dipilih adalah jenis *smartphone mid-range*. Salah satu tipe *mid-range* yang dipilih adalah Xiaomi Redmi Note 3 Pro. Penggunaan material yang dipilih pada *case hp* ini adalah *hardcase* karena dapat dicetak *full area* dan daya tahan yang cukup kuat.

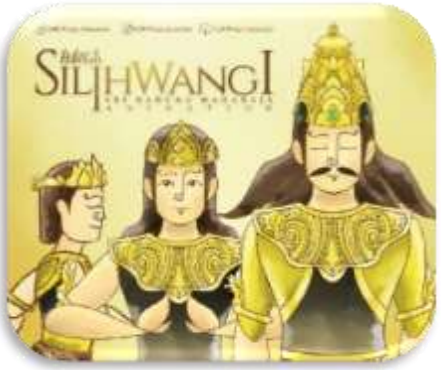
  Pada *Case HP* desain yang ditampilkan cukup sederhana menampilkan bagian belakang karakter Sri Baduga Maharaja dan judul yang ditempatkan miring disebelahnya. Karakter Sri Baduga Maharaja menghadap belakang dipilih karena *Case HP* biasa dipasang pada bagian belakang dan dapat meningkatkan rasa penasaran bagi yang melihatnya.



Gambar IV.39 Visual *Case HP*
Sumber : Dokumen Pribadi

- ***Mousepad***

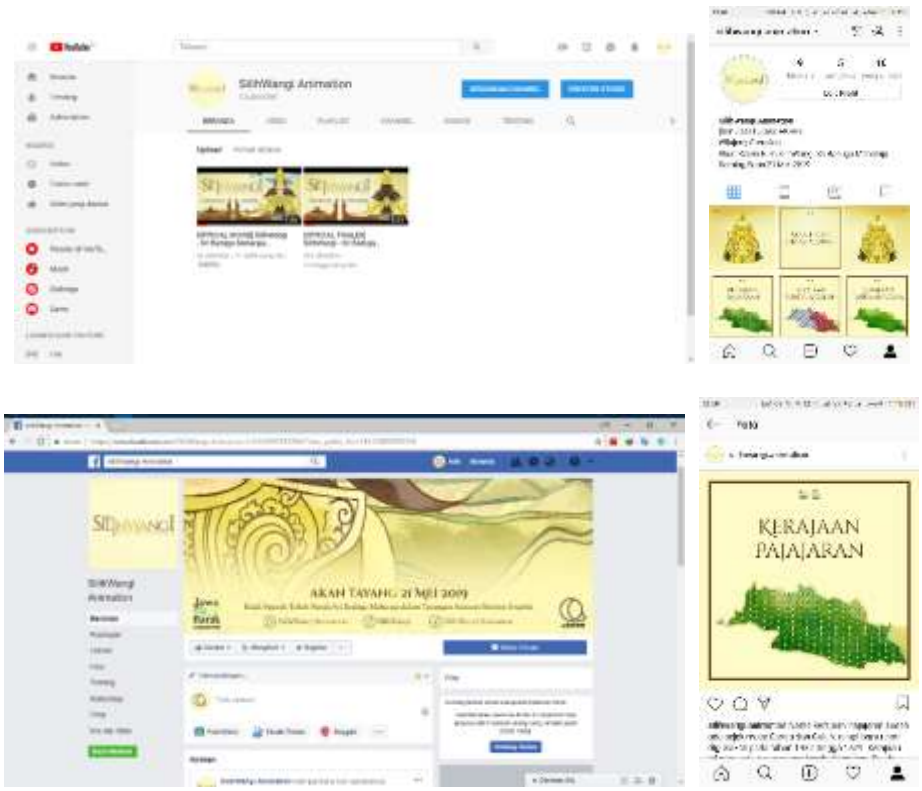
  *Mousepad* dibuat sebagai media pendukung. Ukuran *Mousepad* yang dibuat adalah 20cm x 24cm. Ukuran tersebut merupakan ukuran yang ideal untuk penggunaan *mousepad* sebagai alas tetikus. Material yang digunakan pada *mousepad* adalah *rubber* dengan ketebalan 2mm. *Mousepad* akan dicetak sebanyak 1 rim. Desain yang ada pada *mousepad* terdapat penggambaran tokoh Sri Baduga Maharaja anak-anak, remaja, dan dewasa yang menggambarkan perjalanan waktu kisah yang diceritakan dalam media utama. Kemudian ditambah judul dari film SilihWangi dan informasi beberapa media sosial yang memuat konten media utama dari perancangan ini.



Gambar IV.40 Visual *Mousepad*
Sumber : Dokumen Pribadi

- **Media Sosial Daring**

  Media sosial daring dibuat berdasarkan kebutuhan masing-masing *platform*. Instagram, Facebook, dan Youtube menjadi *platform* yang digunakan. Untuk Instagram fasilitas yang digunakan dapat berupa akun instagram yang berisi foto profil, konten visual dalam ukuran gambar 1:1, konten visual Instastory dalam ukuran 9:16. Untuk Facebook, fasilitas yang dapat digunakan adalah Laman Facebook yang berisi foto profil 180x180px, konten visual dalam rasio bebas dengan ukuran terlebar 800px, foto sampul laman dengan ukuran 828x 315px. Untuk Youtube, fasilitas yang dapat digunakan adalah Kanal Youtube yang berisi foto profil, foto sampul dengan rasio 16:2, konten visual berupa video dengan kualitas HD 720p. Desain-desain yang dibuat sesuat mengikuti apa yang dibutuhkan.




Gambar IV.41 *Preview* YouTube, Facebook dan Instagram
Sumber : Dokumen Pribadi