

BAB IV. MEDIA DAN TEKNIS PRODUKSI

IV.1 Media Utama

Produk utama dari perancangan ini adalah membuat buku cerita ilustrasi *pop-up*. Dalam *pop-up* memiliki mekanisme tersendiri yang nantinya bisa membuat gambar terlihat kesan 3D atau bergerak dengan memanfaatkan lipatan buku.

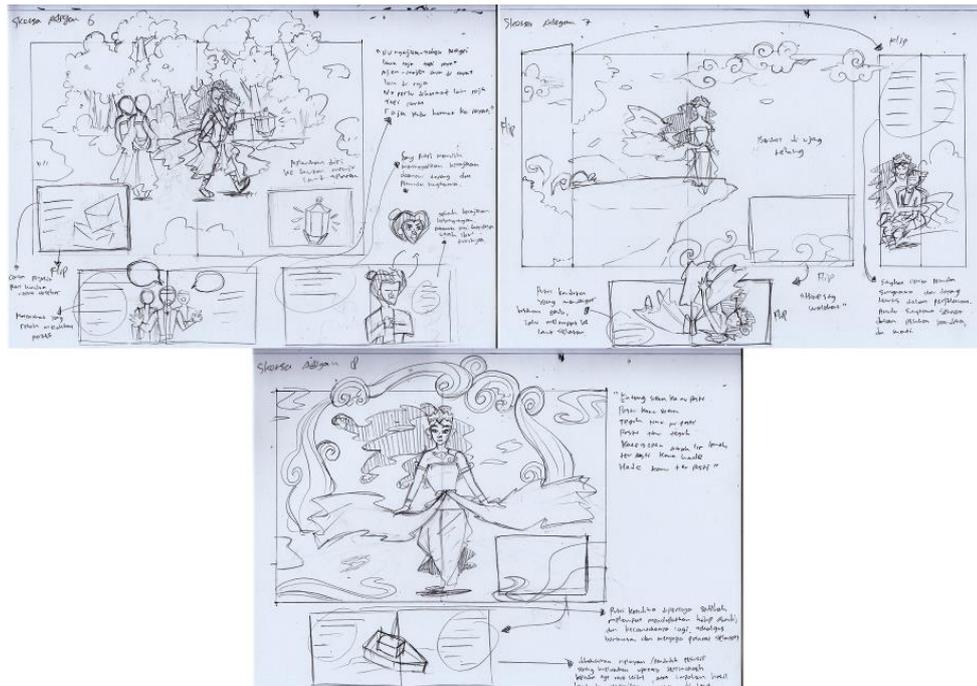
Sebelum memulai untuk membuat *pop-up book* ada beberapa hal yang perlu diperhatikan, diantaranya adalah material yang digunakan dan mekanisme dalam membuat *pop-up*. Karena dalam membuat *pop-up book* dibutuhkan mekanisme yang cukup rumit dan kertas yang cukup kuat. Untuk itu perancangan media *pop-up book* Putri Kandita ini dilakukan menjadi 4 tahapan, yaitu membuat Konsep, pembuatan mekanisme dan pola lipatan, membuat ilustrasi, dan finishing.

- **Penentuan Konsep**

Dalam mulai menentukan konsep, dibagi menjadi beberapa tahap kembali. Pertama-tama yang dilakukan adalah mencari narasumber untuk mengumpulkan data dan melengkapi kejelasan cerita, agar nantinya cerita lebih terarah dan jelas, agar isu-isu mengenai Ratu Pantai Selatan bisa teratasi dengan baik. Tak hanya data seputar cerita, namun juga data meliputi aset-aset visual lingkungan yang akan diterapkan pada cerita.

Selanjutnya setelah data didapat, mulailah tahap selanjutnya yaitu membuat sinopsis dari cerita putri Kandita yang digunakan, yaitu merujuk pada novel karya Aan Merdeka Permana yang berjudul Putri Kandita Kemelut Putri Prabu Siliwangi. Setelah sinopsis selesai, barulah membuat *storyline*, yaitu ide utama cerita yang dibagi kebeberapa adegan penting. *Storyline* nantinya menjelaskan alur cerita lebih rinci, karena dijelaskan didalamnya meliputi naskah cerita, latar tempat dan waktu.

Tahap selanjutnya adalah menyusun *storyboard*, yang didalam prosesnya meliputi menyusun layout dan menentukan objek-objek visual apa saja yang nantinya akan dibuat *pop-up*, serta deskripsi mekanisme *pop-up* yang akan dipakai



Gambar IV.3 Contoh Sketsa Storyboard 3.
Sumber : Pribadi (2018)

Setelah *storyboard* diselesaikan, langkah selanjutnya adalah menentukan alat dan material dalam membuat media buku *pop-up*. Mempertimbangkan buku *pop-up* memakai banyak seni lipatan kertas layaknya origami, maka kertas yang dipakai haruslah kertas yang kokoh dan tidak mudah rusak urat kertasnya, agar saat dilipat nanti tidak merusak hasil *print out* dan karya yang telah dibuat. Material kertas yang dipakai adalah menggunakan *artpaper* 310 gram yang nantinya dilaminasi dingin *doff*, guna melindungi tinta hasil print pada karya agar lebih awet, terhindar dari goresan dan lebih tahan terhadap air.

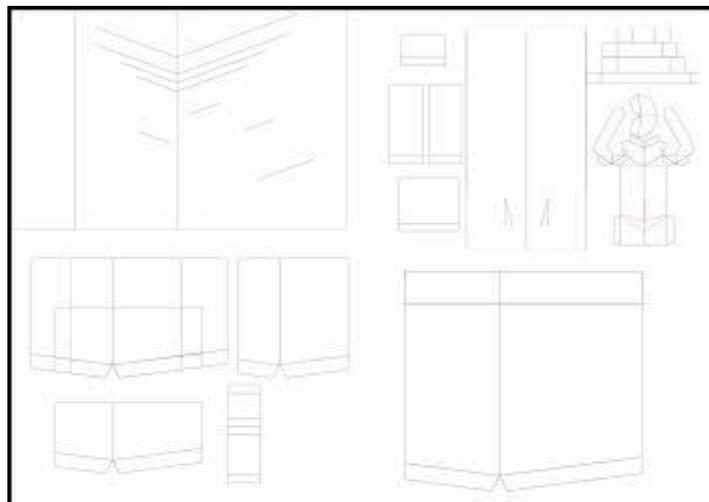
Selanjutnya melakukan sketsa terhadap karakter yang terlibat dalam cerita nantinya, yaitu karakter Prabu Siliwangi, Kandita, ibu dan kakak tiri, lalu pemuda sungkawa. Sketsa dari karakter Prabu Siliwangi diambil dari lukisan yang ada sebelumnya, lalu untuk karakter kaka tiri dan ibu tiri dilakukan dengan melihat kepada referensi karakter serupa yaitu dalam cerita bawang merah bawang putih. Referensi putri kandita diambil dari lukisan-lukisan Nyi Roro Kidul, lalu diinterpretasi kembali secara pribadi dengan tidak menghilangkan cirikhas yang melekat. Sedangkan pemuda Sungkawa diambil dari interpretasi prajurit kerajaan Sunda pada masa itu.



Gambar IV.4 Sketsa Studi Karakter.
Sumber : Pribadi (2018)

- **Pembuatan Mekanisme dan Pola *Pop-up***

Dalam tahap ini masuk kepada proses pembuatan mekanisme lipatan *pop-up book* sesuai yang sudah terkonsep pada *storyboard*. Proses ini meliputi pengukuran jarak lipatan, sudut lipatan, mengatur posisi *pop-up* dan aset visual lain dalam satu halaman *spread* agar saling berkesinambungan. Untuk membuat mekanisme disini digunakan material kertas *thic papper* 210 gram, sebagai *dummy* pola. Lalu alat yang digunakan dalam pembuatan mekanisme *pop-up* ini meliputi penggrais besi dan mika 30cm, pisau *cutter* 30 derajat dan 60 derajat, *cutting matt*, *gunting*, pena dan pensil, lem cair UHU.



Gambar IV.5 Contoh Pola Dasar Hasil Perhitungan.
Sumber : Pribadi (2018)



Gambar IV.6 Contoh Pola Dasar Saat Diterapkan.
Sumber : Pribadi (2018)

Penerapan pola dasar dan mekanisme *pop-up* pada setiap halaman tentu beragam, tergantung kepada suasana dan bentuk visual yang dibutuhkan untuk dilakukan *pop-up*. Sedangkan untuk teknik *pop-up* yang digunakan adalah sebagai berikut.

- a) *V-Fold*
- b) *Parallelogram*
- c) *Box*
- d) *Floating Panel*
- e) *Pulling Tab*
- f) *M-Fold*
- g) *Automated Pull Strip*
- h) *Twisting Mechanism*
- i) *Moving Arms*
- j) *45 Degree Fold*
- k) *Off Centre Pops Up*

- **Penerapan Ilustrasi**

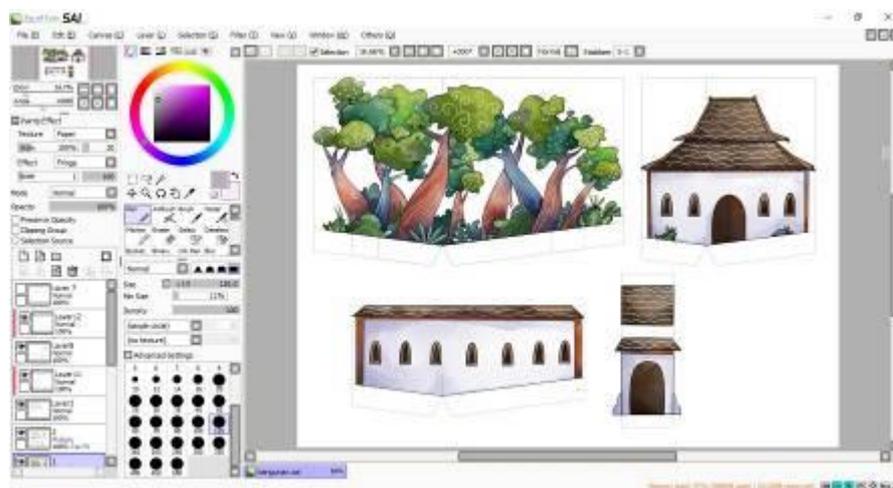
Setelah pola dasar dirasa sudah tepat dan mekanisme telah benar, tahap selanjutnya adalah membuat ilustrasi pada acuan pola yang telah dibuat. Proses pembuatan ilustrasi dilakukan secara digital pada laptop dengan bantuan alat *pen tablet* sebagai alat bantu menggambar secara digital. Lalu untuk *software* yang dipakai adalah *Paint Tool Sai*, yang merupakan *software* yang dikhususkan untuk digital painting.

Ilustrasi yang menjadi acuan sesuai dengan yang telah dituangkan kedalam storyboard sebelumnya, lalu pola-pola dasar sebagai acuan batas area menggambar dari ilustrasinya. Proses dimulai dengan membuat lineart dari ilustrasi.



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

Setelah *lineart* dirasa cukup, selanjutnya masuk kepada proses pewarnaan *lineart* yang telah dibuat. Pewarnaan dilakukan pada layer yang berbeda dengan *lineart*. Pada layer yang digunakan untuk proses mewarnai diberi efek tekstur kertas, dan brush yang digunakan memiliki efek seperti cat air, agar bisa memiliki kesan manual yang sangat ekspresif di dalam karyanya.



Gambar IV.8 Pemberian Warna pada *lineart*.
Sumber : Pribadi (2018)

Setelah proses mewarnai ilustrasi telah selesai, tahap selanjutnya adalah *save as file* yang telah dibuat kedalam format .Jpg dengan resolusi 300 dpi. Karena *output file* dari *software Paint Tool Sai* berformat RGB seluruhnya, yang berarti RGB merupakan format warna cahaya yang digunakan pada layar. Maka perlu dilakukan konversi terlebih dahulu menjadi format yang menunjang untuk *print out*, yaitu format CMYK. Untuk melakukan konversi tersebut digunakanlah aplikasi *Adobe Photoshop*. *Software adobe photoshop* sendiri juga digunakan untuk meletakkan teks narasi dan berbagai *typografi* serta editing gambar.

- ***Finishing***

Tahap selanjutnya dari perancangan *pop-up book* adalah setelah *file* siap maka dilakukan *print out* ke tempat percetakan. Material final menggunakan *artpaper* 310 gram, 260 gram dan 120 gram tergantung kebutuhan. Lalu agar kertas kokoh serta untuk menaikkan kualitas kertas perlu melakukan laminasi dingin *doff*. Laminasi berguna agar karya yang tercetak dalam material *artpaper* bisa lebih aman untuk dilipat, serta meminimalisir kotoran ataupun air dan bercak tangan berminyak pada kertas.

Setelah hasil cetak karya beres, tahap selanjutnya adalah proses memotong pola yang ada menggunakan *cutter pen* dan *cutter* untuk sisi pola yang detil atau rumit, lalu menggunakan bantuan penggaris besi untuk sisi potongan yang lurus. Setelah selesai memotong, proses selanjutnya adalah merangkai dan menempel pola-pola *pop-up* hingga menjadi satu halaman utuh.



Gambar IV.9 Contoh Halaman Yang Telah Disusun.
Sumber : Pribadi (2018)



Gambar IV.10 Contoh Halaman Yang Telah Disusun (2).
Sumber : Pribadi (2018)

Total ada 8 halaman *spread*, yang akan disatukan dengan lem aibon, lalu dilakukan jilid memakai teknik jilid *hardcover* dengan laminasi *doff*.



Gambar IV.11 Tampilan Media Utama.
Sumber : Pribadi (2018)

- **Tampilan Akhir Karya**

Pada tampilan akhir karya akan dijelaskan visual-visual yang ada pada setiap halaman secara detail kembali.

1) Halaman *Spread* 1

Pada halaman *spread* yang pertama di perlihatkan intepretasi visual *landscape* lingkungan alam kerajaan Pajajaran. Terdiri dari gapura dan bangunan yang merujuk pada arsitektur Keraton Kasepuhan Cirebon yang memiliki cirikhas arsitektur kerajaan *Sunda* yang masih ada. Lalu di belakangnya terdapat visual pepohonan dan gunung, yang menggambarkan alam saat itu yang masih asri dan indah karena masyarakatnya pandai menjaga alam. Penggunaan warna yang dominan cerah kuning menyimbolkan kebahagiaan dan ketentraman yang ada di kerajaan.



Gambar IV.12 Tampilan *Spread* Halaman 1 Tengah.
Sumber: Pribadi (2018)

Lalu pada bagian samping halaman terdapat halaman lipatan tambahan yang berfungsi untuk meletakkan narasi, juga berisi *pop-up* tambahan berupa gambaran Prabu Siliwangi yang merupakan raja Pajajaran yang bijaksana dan dihormati pada saat itu.



Gambar IV.13 Tampilan *Spread* Halaman 1 Samping.
Sumber: Pribadi (2018)

2) Halaman *Spread* 2

Di halaman yang kedua, tampilan yang paling pertama dilihat yaitu visual dari Putri Kandita yang sedang menari dengan gemulai di dalam ruangan. Visual putri Kandita muncul dengan posisi paling teratas yang berarti eksistensinya cukup penting dalam cerita. Lalu di diikuti dengan visual dari pemain gamelan untuk menambah suasana dan kesan berdimensi. Di pojok sebelah kanan atas halaman ada seorang perajurit yang mengintip secara diam-diam yang dibuat interaktif dengan menggeser kertas yang bertanda *toong* dalam bahasa Indonesia berarti intip.



Gambar IV.14 Tampilan *Spread* Halaman 2 Tengah (a).
Sumber: Pribadi (2018)



Gambar IV.15 Tampilan *Spread* Halaman 2 Tengah (b).
Sumber: Pribadi (2018)

Lalu di sisi samping kembali dibuat halaman tambahan sebagai tempat narasi cerita berada. Lalu pada lipatan tambahan tersebut terdapat *pop-up* yang menjelaskan tumbuh kembang putri Kandita dari visual bayi hingga menjadi gadis yang cantik yang mulai menggunakan pakaian hijau kesenangannya. Serta tak lupa juga memberikan kata-kata atau pesan moral dari visual dan narasi yang ditampilkan.



Gambar IV.16 Tampilan *Spread* Halaman 2 Samping.
Sumber: Pribadi (2018)

3) Halaman *Spread* 3

Pada halaman ke tiga yang menjadi pusat perhatian adalah *landscape* dari saung yang berada di tengah kolam di taman. Saung tersebut merupakan tempat di mana putri Kandita biasa berada ketika sedang melamun sendirian, dan di saung tersebut pula benih-benih cinta sejati antara pemuda Sungkawa dan putri Kandita mulai tumbuh. Dimana pada satu saat dalam saung tersebut mereka berdua sedang memegang tangan satu sama lain, mulai mengerti satu sama lain, dan mulai menerima perbedaan masing-masing, sehingga keberadaan saung yang berada di tengah kolam bisa menambah dan memunculkan kesan lebih romantis, bak putri dan pangeran yang sedang saling jatuh cinta di dunia dongeng.



Gambar IV.17 Tampilan *Spread* Halaman 3 Tengah.
Sumber: Pribadi (2018)

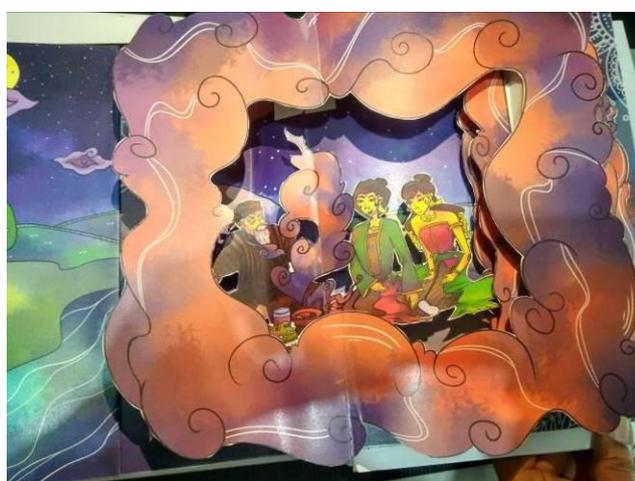
Lalu di sudut kiri dan kanan bawah terdapat lipatan tambahan untuk memberikan narasi cerita. Lipatan bawah kiri terdapat *pop-up* bunga berwarna merah muda yang bermekaran dengan penambahan visual hati yang menggambarkan cinta yang sedang bersemi antara Sungkawa dan Kandita. Serta disebelah kanan ada visual ibu tiri dan kakak tiri yang mengintip dari kejauhan, dengan ekspresi dengki terhadap kebahagiaan putri Kandita dan pemuda Sungkawa.



Gambar IV.18 Tampilan *Spread* Halaman 3 Samping.
Sumber: Pribadi (2018)

4) Halaman *Spread* 4

Pada halaman ke empat, pada tengah halaman yang menjadi pusat daya tarik visualnya adalah aktivitas teluh yang dilakukan ahli teluh suruhan ibu tiri dan kakak tiri putri Kandita di pesisir Pantai Selatan. Asap yang berlapis-lapis mengepul keluar menyelimuti sekitaran mereka. Kegiatan teluh ini bermaksud ditujukan kepada putri Kandita dan ibunya di kerajaan agar mereka cepat disingkirkan dari kerajaan Pajajaran. Banyak di dominasi warna gelap karena aktivitas dilakukan pada malam hari, dan merupakan aktivitas bermuatan negatif.



Gambar IV.19 Tampilan *Spread* Halaman 4 Tengah.
Sumber: Pribadi (2018)

Lalu pada bagian samping kiri dibuat lipatan tambahan untuk meletakkan narasi cerita. Terdapat *pop-up* sebagai penjelas dari narasi bahwa ibu tiri dan kakak tirinya tersebut pergi ketika malam hari menuju pesisir laut selatan, dimana ahli teluh itu berada, untuk meminta bantuan menyingkirkan keberadaan putri Kandita dari kerajaan.



Gambar IV.20 Tampilan *Spread* Halaman 4 Samping.
Sumber: Pribadi (2018)

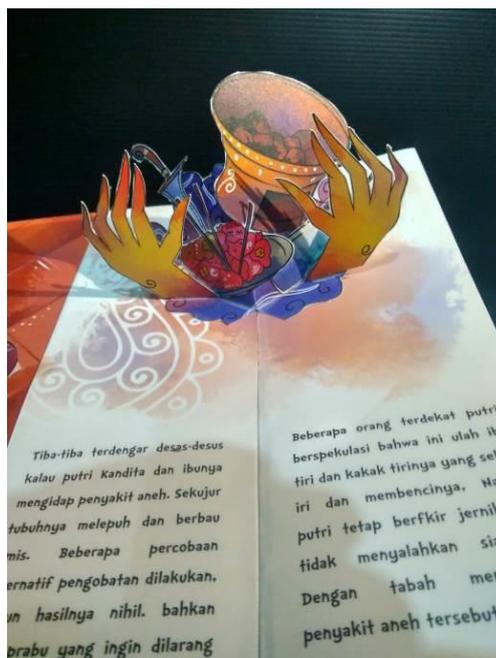
5) Halaman *Spread* 5

Di halaman ke lima pada bagian tengah halaman menampilkan visual putri Kandita yang sedang terbaring di atas ranjangnya tiba-tiba terkena teluh bersama sang ibunya mendampingi di sebelahnya. Putri berekspresi sangat kaget karena tubuhnya dan sang ibu tiba-tiba mengeluarkan bau busuk dan dipenuhi bercak-bercak hitam menandakan adanya penyakit yang sangat mengkhawatirkan di tubuh kedua orang itu. Lalu penerapan visual asap seperti dihalaman sebelumnya menandakan adanya aura negatif yang muncul di sekeliling putri Kandita, menandakan bahwa teluh berhasil dikirimkan dari pantai selatan kepada putri Kandita dan ibunya.



Gambar IV.21 Tampilan *Spread* Halaman 5 Tengah.
Sumber: Pribadi (2018)

Pada sisi kanan halaman difungsikan sebagai tempat bernarasi. Lalu ada *pop-up* benda benda klenik, yang menyimbolkan segala pengobatan alternatif dan dokter telah didatangkan untuk mengatasi penyakit yang menyerang kandita serta ibunya, namun tetap hasilnya nihil.



Gambar IV.22 Tampilan *Spread* Halaman 5 Samping.
Sumber: Pribadi (2018)

6) Halaman *Spread* 6

Pada halaman ke enam, menampilkan visual putri Kandita yang tengah kabur dari kerajaan menuju hutan. Di sebelah kanan halaman menampilkan visual Kandita yang lemas tak berdaya di gendong oleh pemuda Sungkawa kekasihnya yang siap menemani Kandita baik susah maupun senang. Dan di sebelah kiri terdapat visual Nyi Sri Dewi Parang Hayu yang merupakan ibu kandung Putri kandita berjalan emas sambil ditemani beberapa dayang yang setia ikut menemani perjalanan mereka. Di bagian tengah ada visual pohon yang besar menandakan mereka sudah berada di hutan. Penggunaan warna yang gelap menandakan aktivitas dilakukan pada malam hari saat semua orang kerajaan sedang terlelap pulas.



Gambar IV.23 Tampilan *Spread* Halaman 6 Tengah.
Sumber: Pribadi (2018)

Lalu di bagian bawah kiri halamn ada tambahan lipatan untuk menyampaikan narasi. Lalu ada *pop-up* beberpa masyarakat kerajaan yang seperti mengajukan protes tentang kehadiran penyakit putri Kandita, dan meminta raja untuk segera mengambil keputusan yang bijak. Mendengar desas-desus inilah akhirnya Kandita melarikan diri secara diam-diam.



Gambar IV.24 Tampilan *Spread* Halaman 6 Samping.
Sumber: Pribadi (2018)

7) Halaman *Spread* 7

Pada halaman ke tujuh menunjukkan bahwa putri Kandita telah sampai di akhir perjalanan, yaitu dia berdiri sendiri di ujung tebing laut selatan di pagi hari. Lalu ada lipatan kecil di sebelah kanan yang menandakan dia memutuskan untuk melompat setelah mendengar bisikan gaib.

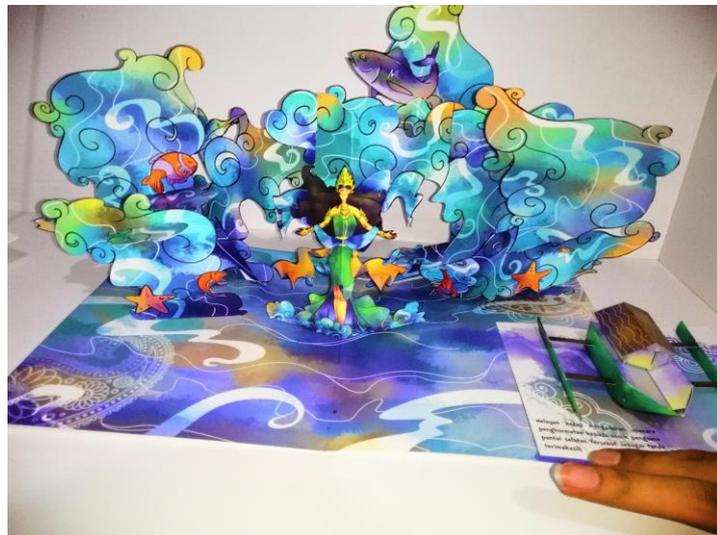


Gambar IV.25 Tampilan *Spread* Halaman 7.
Sumber: Pribadi (2018)

Di sisi kiri halaman yang berfungsi untuk menyampaikan narasi, terdapat visual pemuda Sungkawa yang tewas akibat melindungi sang putri dari serangan musuh selama perjalanan.

8) Halaman *Spread* 8

Halaman delapan merupakan bagian dari akhir cerita. Dimana visual yang ditampilkan haruslah yang terbaik dan paling menarik. Untuk itu pada tengah halaman ada sosok Putri Kandita yang telah menjadi cantik kembali dengan pakaian yang lebih megah lagi. Di kelilingi gulungan ombak yang besar dan diikuti kehadiran biota laut disekitarnya yang melompat seiring arah ombak. Hal ini menandakan bahwa dialah sang penguasa laut selatan, sang penjaga laut Selatan beserta makhluk didalamnya.



Gambar IV.26 Tampilan *Spread* Halaman 8.
Sumber: Pribadi (2018)

Lalu di kanan bawah ada lipatan tambahan yang digunakan untuk menyampaikan narasi, jika di buka akan ada visual kapal nelayan. Kapal itu dimaksudkan bahwa keberadaan putri Kandita yang telah menjadi penguasa laut selatan berperan juga sebagai yang memerikan hasil laut bagi nelayan selama ini.

IV.2 Media Pendukung

Adanya media pendukung disini adalah sebagai pembantu promosi dan pengenalan bagi media utama yang telah dibuat. Media pendukung dibagi kepada beberapa kategori sebagai berikut untuk memudahkan mengatur pendistribusiannya.

- Poster

Poster cetak nantinya akan dibuat berukuran A2 dengan kertas *artpaper* 160 gram laminasi dingin *doff* agar kualitas kertas dan warna lebih tahan lama menghadapi perubahan suhu dan cuaca sekalipun. Dicitak secara *offset* sebanyak 10 rim atau 5000 lembar lalu disebar ke kota-kota besar di Jawa Barat.



Gambar IV.27 Tampilan poster.
Sumber : Pribadi (2018)

Layout dalam poster menggunakan sistem arah baca dari atas ke bawah, dan dari kiri ke kanan yang biasa di terapkan di lingkungan audiens. Typografi *segera terbit* dibuat besar untuk mengundang perhatian sekaligus menginformasikan bahwa buku akan segera terbit dalam waktu dekat. Penggunaan aksesoris yang selaras dengan bukusebagai identitas visual dari produk, visual buku di sebelah kiri sebagai pengenalan fisik buku, dan ada ilustrasi tokoh utama putri kandita di sebelah kanannya difungsikan sebagai penekanan tokoh yang diceritakan dalam buku. Lalu logo *mandatory* ada di sebelah kiri bawah.

- *X-Banner*

Fungsi *X-banner* sebagai penanda *event* launching sedang berlangsung. *Media X-banner* merupakan media promosi yang memiliki bidang potrait dengan ukuran umum 60 cm x 160 cm, memiliki penyangga berbentuk “X” di belakangnya untuk dapat didirikan. Bahan yang digunakan untuk membuat *X-Banner* adalah *grayback*.



Gambar IV.28 Tampilan *X-Banner*.
Sumber : Pribadi (2018)

Menampilkan ilustrasi putri Kandita yang paling menonjol, dikarenakan merupakan tokoh utama yang diceritakan dalam buku. Pada sisi atas *X-Banner* ditempatkan logo *mandatory* dan judul buku sebagai informasi mengenai buku yang dijual. Lalu di bagian bawah ditempatkan tipografi bahwa buku telah terbit yang di *framing* dalam lingkaran agar terlihat kontras dengan *background*, ditambah keterangan buku bisa didapat.

- Promosi *Online* dan Media Sosial

Ukuran yang dibuat pada media online yaitu 800 x 800 pixel yang digunakan postingan dalam media sosial. Dan ukuran 2000 pixel untuk digunakan pada website Bhuana Ilmu Populer. Promosi juga dilakukan melalui media sosial instagram dalam bentuk iklan dan *fanpage*.



Gambar IV.29 Tampilan buku dalam website BIP.
Sumber : Pribadi (2018)



Gambar IV.30 Tampilan buku dalam website BIP 2.
Sumber : Pribadi (2018)

- *Standee Character*

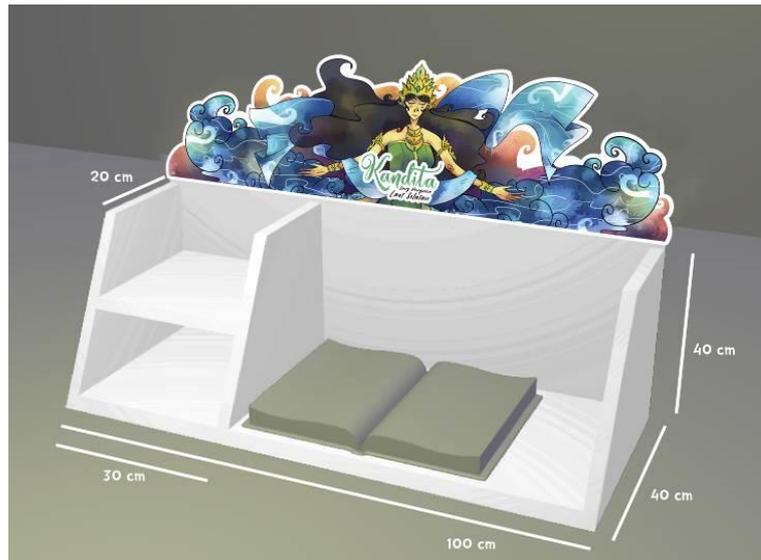
Standee ini diaplikasikan sebagai media *remind* bagi produk, juga bisa difungsikan sebagai media berfoto. Material yang digunakan adalah bahan spanduk yang akan di print setinggi 160 cm, lalu dilapisi oleh *infraboard* pada bagian belakang agar *standee* dapat berdiri setelahnya di beri penyangga.



Gambar IV.31 Tampilan *standee character*.
Sumber : Pribadi (2018)

- *Display Rak Buku*

Rak buku khusus ini berfungsi untuk menempatkan produk buku di toko buku agar terlihat lebih menonjol dan menarik perhatian, karena nantinya di tempatkan bersama buku-buku baru dan *best seller*. Kehadiran rak buku juga menandakan bahwa event launching sedang atau baru berlangsung. Rak sebelah kiri yang berukuran kecil dan memiliki 2 tingkat difungsikan untuk meletakkan *merchandise* yang nantinya bisa didapatkan secara terpisah atau satu paket dengan buku, sedangkan di sebelah kanan diperuntukan media utama dalam posisi terbuka.



Gambar IV.32 Tampilan Dasar Rak Buku.
Sumber : Pribadi (2018)

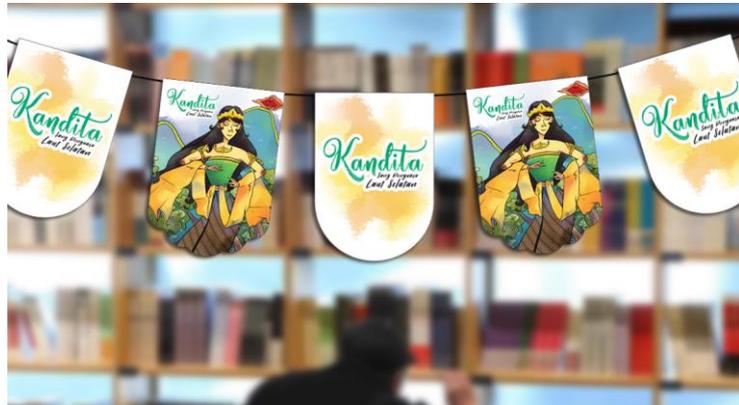
- Dekorasi *Event*

Backdrop dari *event* launching akan dibuat dalam ukuran 4 x 2 m. lalu akan diletakkan panggung kecil dengan lebar sama dengan *backdrop*, namun tinggi hanya 20 cm.



Gambar IV.33 Tampilan *Backdrop Event*.
Sumber : Pribadi (2018)

Selain *backdrop*, ada *flagchain* yang dibuat dalam ukuran 14.75 x 21 cm di kertas asrtpaper 160 gram. Flagchain dibuat dalam 2 bentuk dan visual yang berbeda yang satu bervisual judul buku yang sedang dipromosikan, dan yang satu lagi tampak visual putri Kandita dengan potongan yang lebih bermain.



Gambar IV.34 Tampilan *Flagchain Event*.
Sumber : Pribadi (2018)

- Tempat Pensil

Dengan mempertimbangkan status audiens yang masih bersekolah dasar, maka dibuatlah media yang cukup dekat dengan kehidupan audiens. Yaitu membuat tempat pensil berukuran 21 x 8 cm, menggunakan bahan poly kanvas *fullprint*. Diperuntukan sebagai tempat untuk menyimpan *stationary* yang dimiliki audiens.



Gambar IV.35 Tampilan Tempat Pensil.
Sumber : Pribadi (2018)

- *Tumbler*

Melihat mobilitas anak-anak yang sering berpergian baik ke sekolah maupun ke tempat lain yang jaraknya lumayan jauh, audiens perlu membawa botol minum yang sifatnya portable sebagai bekal air minum agar tidak kehausan di jalan. Untuk itu material yang digunakan adalah tumbler plastik. Teknis *print* gambar dengan *artpaper* 160 gram, lebar sisi atas 24 cm, lebar sisi bawah 16 cm dan tinggi 15 cm. Nantinya hasil *print* akan ditempel pada sisi *tumbler* lalu dilapisi mika di bagian luar.



Gambar IV.36 Tampilan Tumbler.
Sumber : Pribadi (2018)

- *Bantal*

Bantal menjadi *mercandise* yang digunakan, karena sering digunakan audiens saat beristirahat di rumah. Bentuknya yang aman dan nyaman bagi anak menjadi nilai tambah bagi *merchandise* ini, karena audiens bisa berkegiatan seperti belajar, menulis, ataupun membaca dengan ditemani bantal ini. Bantal menggunakan bahan *hipolytex* dengan ukuran 40 x 40 cm. Bahan *hipolytex* tebal berwarna mengkilap dengan tekstur lembut di sisi dalam dan kuat serta elastis di luar yang memberikan kesan rapih.



Gambar IV.37 Tampilan Bantal.

Sumber : Pribadi (2018)

- Gantungan Kunci

Termasuk kedalam *merchandise* yang berukuran kecil, namun pengaruh gantungan kunci bagi promosi begitu besar. Dibuat dengan bahan akrilik dengan tinggi 6 cm *print* dua sisi.



Gambar IV.38 Tampilan Gantungan Kunci

Sumber : Pribadi (2018)

- Kaos

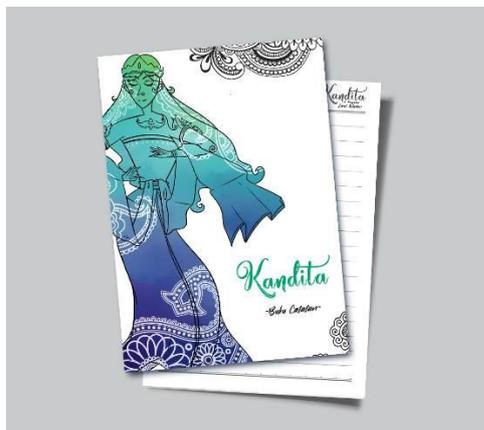
Melihat pada kegiatan anak-anak yang sering berpergian keluar rumah dan sering diajak liburan, perlu sekiranya membuat media yang cocok digunakan pada saat-saat santai seperti itu. Menggunakan ukuran anak dengan bahan microfiber yang mengikuti bentuk badan, bertekstur lembut dan berpori sehingga sejuk saat digunakan.



Gambar IV.39 Tampilan Kaos.
Sumber : Pribadi (2018)

- Buku Catatan

Buku catatan dibuat dengan ukuran A5, menggunakan jilid *softcover* laminasi *doff* dengan isi sebanyak 50 halaman berbahan hvs 80 gram, setiap halaman memiliki garis-garis yang ditujuakn untuk memudahkan acuan menulis.



Gambar IV.40 Tampilan Buku.
Sumber : Pribadi (2018)

- Pin

Penggunaan pin sebagai aksesoris yang dibagikan secara gratis kepada setiap pengunjung yang ada di dekat *event launching* ataupun setiap pembelian produk buku. Pin dibuat dalam diameter 5,8 cm dan dilaminasi *doff*. Pin dibuat dalam 3 desain yang berbeda agar lebih bervariasi.



Gambar IV.41 Tampilan Pin.
Sumber : Pribadi (2018)

- Stiker Set

Sama halnya dengan pin, fungsi dari stiker adalah ikut serta dalam menunjang promosi penjualan media utama yaitu *pop-up book*. Stiker nantinya akan diproduksi menggunakan kertas stiker vinyl yang di *cutting* agar stiker terpotong sesuai pola. Ukuran set stiker adalah 10 x 25 cm, yang didalamnya berisi 2 pose variasi putri Kandita dan 1 judul bukunya.



Gambar IV.42 Tampilan Stiker Set.
Sumber : Pribadi (2018)