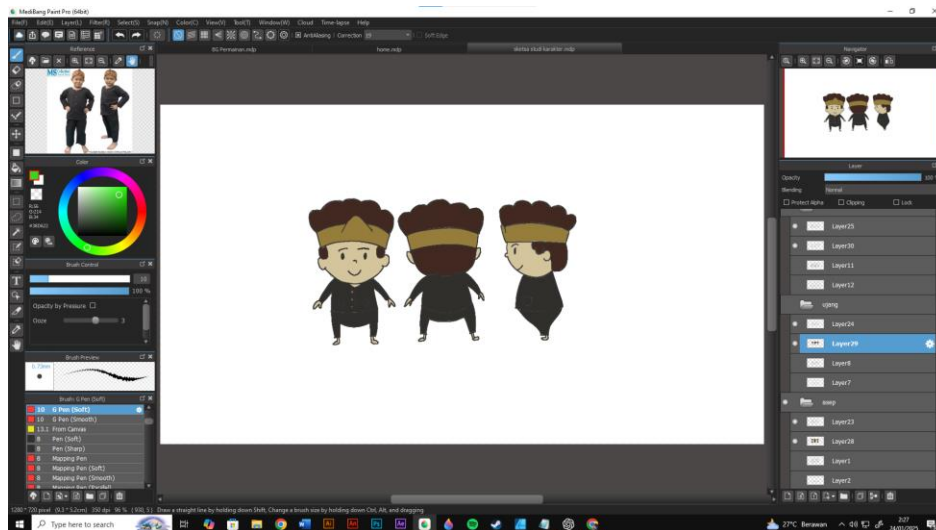


BAB IV MEDIA & TEKNIS PRODUKSI

IV. 1 Teknis Produksi

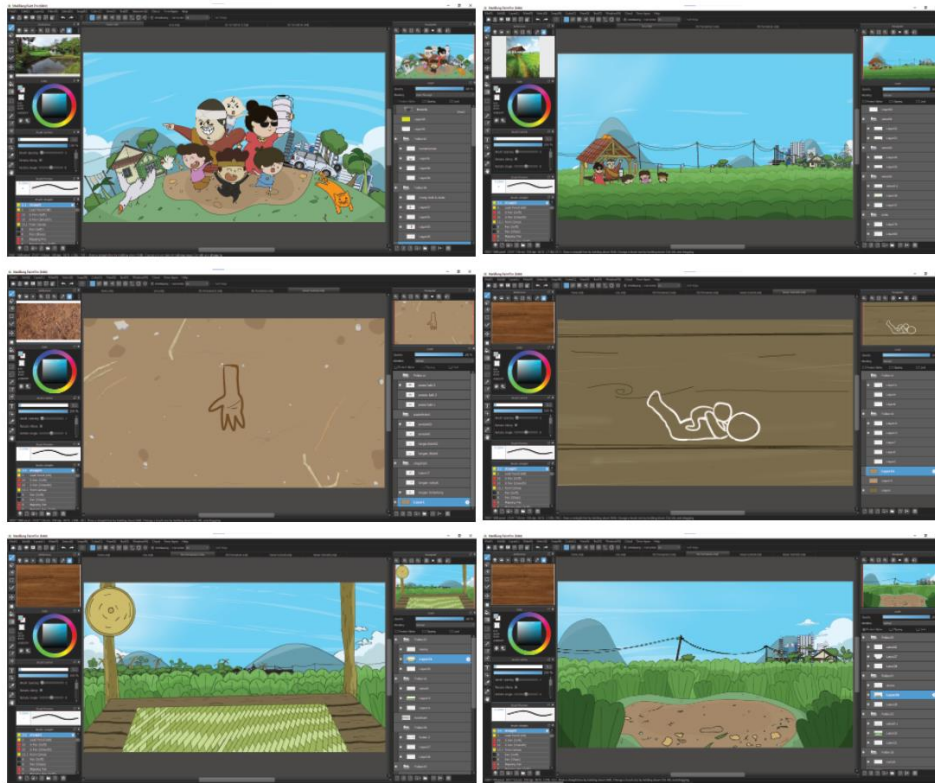
Tahapan produksi perancangan diimplementasikan dalam pembagian kecil rencana. Rencana diurutkan pada proses awal yang membutuhkan bentuk kasar dari rancangan. Hal itu sangat bermanfaat karena mempermudah perancangan untuk menghasilkan rancangan terbaik. Proses perancangan awal, diawali dengan membuat sketsa atau *prototype* yang kemudian diajukan serta didiskusikan untuk bentuk yang terbaik. Rancangan kasar pada perancangan ini menggunakan sketsa digital dengan program aplikasi Medibang di perangkat Windows. Hal yang menjadi dasar visual dari objek adalah nuansa Indonesia.



Gambar IV.1 Studi Karakter
Sumber : Dokumen Pribadi (2024)

Bagian pertama ini bertujuan untuk membuat karakter yang bertemakan kebudayaan Indonesia. Studi karakter tersebut merupakan bagian dari sketsa rancangan awal, yang nantinya akan dikembangkan kembali.

Peninjauan dilakukan dan objek visual pendukung adegan ditambahkan. Penambahan objek tersebut menghasilkan adegan yang lebih hidup dan beragam. Objek-objek yang ditambahkan juga merupakan objek yang bernuansa Indonesia. Seperti tiang listrik, salah satu merk mobil yang sering dijumpai di Indonesia, dan objek lainnya.



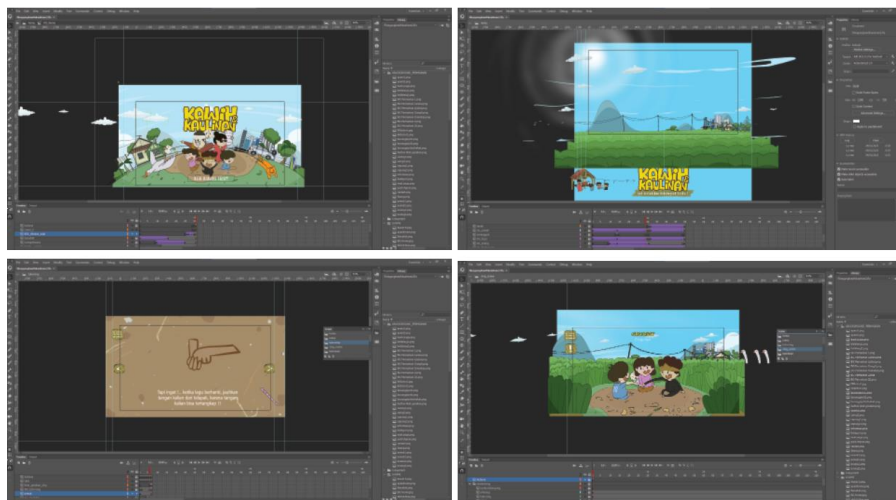
Gambar IV.4 Sketsa Pembaharuan Rancangan
Sumber : Dokumen Pribadi (2024)

Setelah semua bagian ide konsep diwarnai, desain *prototype* bagian dari materi disusun kembali dan menjadi gambaran aplikasi untuk dikonversi menjadi bagian adegan layar. Sebelum dikonversi menjadi bagian dari perancangan aplikasi, setiap objek di-*export* menjadi ekstensi berbentuk .png, hal tersebut dilakukan guna mempermudah pemberian kode interaktif dan animasi.

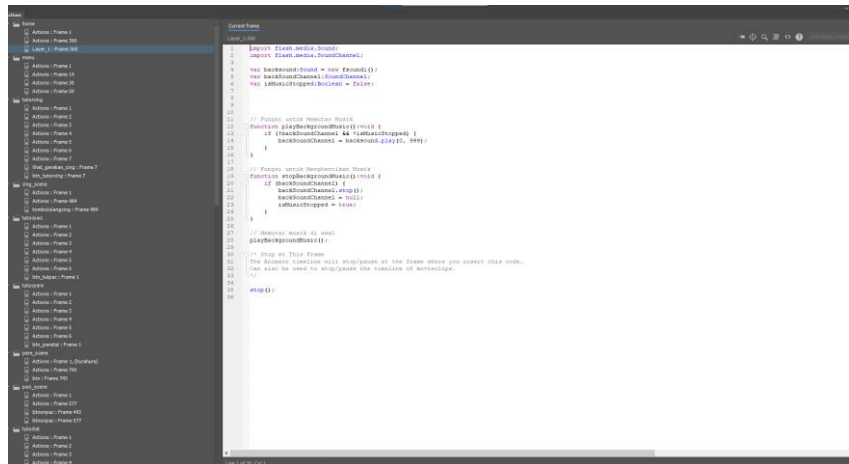


Gambar IV.5 Sebagian Aset
Sumber : Dokumen Pribadi (2025)

Aset-aset di-import ke dalam *software* Adobe Animate dan dikelompokkan ke dalam sebuah folder terkait dengan *scene-scene* tertentu. Lalu, aset dimasukkan ke dalam *stage* dan diberikan perintah-perintah untuk membuatnya menarik. Beberapa bagian dari keseluruhan aset juga merupakan objek yang berasal dari *software*-nya sendiri, yang kemudian dikonversi menjadi tombol dan diberi perintah melewati kode Actionsript 3.0.

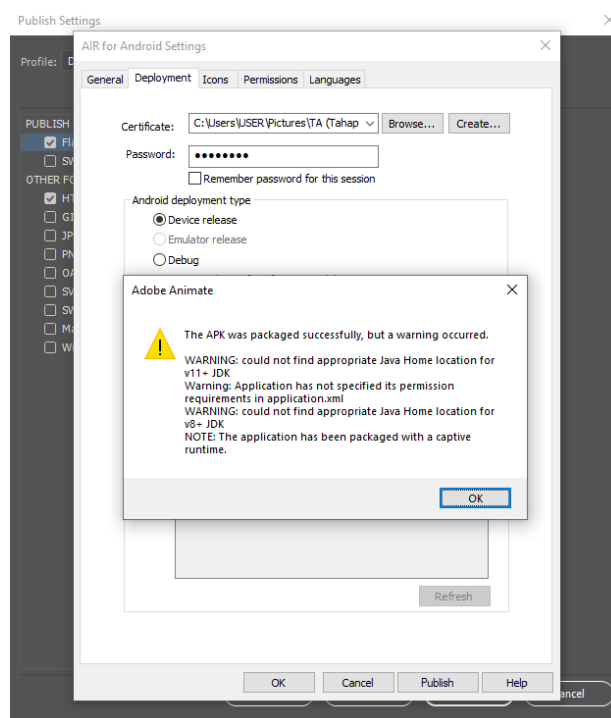


Gambar IV.6 Stage Animate
Sumber : Dokumen Pribadi (2025)



Gambar IV.7 Kode Actionsript 3.0
Sumber : Dokumen Pribadi (2025)

Kemudian untuk mengonversinya menjadi aplikasi android dari ekstensi berkas Animate (swf), digunakan pengaturan publikasi AIR SDK. Pengaturan tersebut diunduh terlebih dahulu dari situs resminya di peramban. Setelah diatur dalam pengaturan hanya tinggal diatur dalam pengaturannya hingga dimuat untuk menjadi berkas ekstensi .apk atau aplikasi android.



Gambar IV.8 Pengaturan Ekstensi
Sumber : Dokumen Pribadi (2025)

IV. 2 Media Utama

Media utama merupakan aplikasi android bernama *Kawih & Kaulinan*. Penamaan tersebut merupakan gambaran bentuk konten yang ada di dalamnya. Kontennya yakni berisi tata cara dan *kawih*-nya, sehingga penamaannya tersebut lebih cocok dengan *Kawih & Kaulinan*. Media tersebut memiliki resolusi layar 1280x720 px atau dengan rasio 16:9 *landscape*. Media ini bisa langsung dipasangkan pada android versi minimal 5.0 atau Lollipop dengan cara akses instalasi sesuai merk hp. Setelah terpasang, media aplikasi akan tersedia di laman menu android dan bisa langsung dibuka.

1. Bagian adegan pertama, yang muncul ketika aplikasi dibuka adalah pengenalan logo dari *mandatory* aplikasi. Logo yang muncul yakni Disparbud, Yayasan Cangkurileung, serta Komunitas Hong. Munculnya logo tersebut secara *fade in*.



Gambar IV.9 *Scene Mandatory*
Sumber : Dokumen Pribadi (2025)

Setelah muncul logo dari *mandatory*, *fade in* objek yang selanjutnya muncul adalah pesan dari Kang Dedi Mulyadi (tokoh ternama Sunda), yang mengatakan bahwasannya Output dari permainan tradisional adalah kebahagiaan. Penyampaian kalimat tersebut adalah sebagai pengetahuan bahwa *kaulinan* ini merupakan permainan tradisi yang tidak berakhiran menguntungkan sebagian pihak, tetapi kesenangan dan kebahagiaan merupakan sesuatu yang didapatkan dari permainan ini.



Gambar IV.10 *Scene* Pesan Tokoh
Sumber : Dokumen Pribadi (2025)

Berikutnya muncul ke bagian adegan awal atau pembuka dari aplikasi. Pada adegan ini diperlihatkan karakter barudak yang berbahagia dengan orang dewasa mendampinginya. Latar pada bagian ini diperlihatkan nuansa Indonesia dengan beberapa objek visual yang mendukung di dalamnya. Kucing oranye yang menjadi yang terkenal dengan keabsurdannya, soang dan ayam yang terkenal sering ditemukan di halaman depan rumah orang perkampungan Sunda, lalu ada jenis mobil yang sering ditemukan di Indonesia, kabel listrik, rumah kampung khas perkampungan Sunda, ayunan dari ban, hingga pegunungan dan perkotaan yang terlihat berada jauh di belakang. Logo juga diletakan di bagian belakang karakter sebagai fokus utama ketika masuk. Pada bagian bawah terdapat kalimat yang berisikan perintah “Klik Dimana Saja” yang berarti dengan meng-klik layar maka layar akan berpindah dan membuka adegan lain. Interaksi tersebut merupakan aktifitas interaksi awal dari aplikasi ini.



Gambar IV.11 Scene Pembuka
Sumber : Dokumen Pribadi (2025)

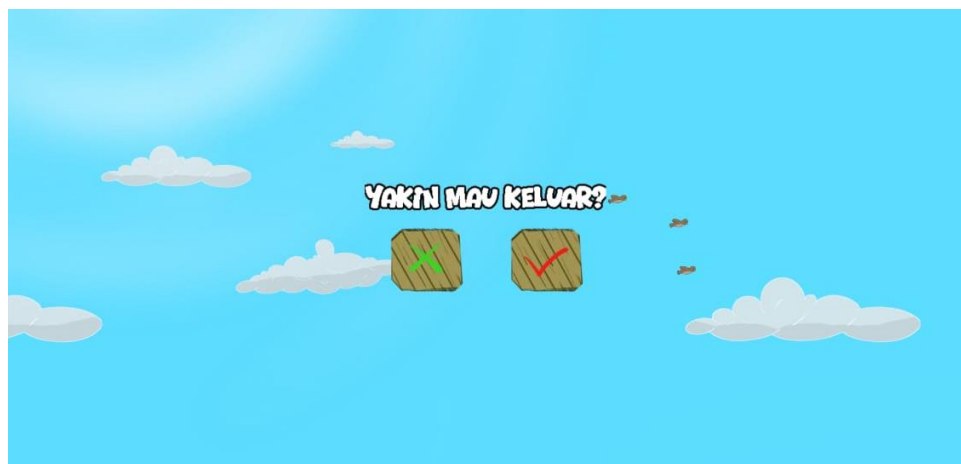
2. Bagian adegan menu, pengguna aplikasi akan dihadapkan dengan bagian menu utama. Menu ini berisikan pemandangan ladang luas dengan saung berada di tengahnya. Logo ditambahkan juga dengan *sub-headline* dibagian bawahnya yang berisikan kalimat “Ayo Lestarikan Kebudayaan Sunda” kalimat tersebut diperlukan karena aplikasi ini bertujuan untuk mengenalkan kembali kebudayaan Sunda agar tetap lestari. Beberapa animasi hewan seperti burung dan soang diperlihatkan disini, burung yang terbang hingga soang yang mengejar belalang, bergerak lalu Lalang. Adapun juga pesawat terbang yang tampak jauh sedang *take off* di belakang kota. Karakter-karakter yang berada di saung pun bergerak, dan interaksi ketika orang-orang tersebut di klik adalah menyapa kita dengan pose-pose tertentu. Pada bagian ini juga dimuat tombol penghubung menuju bagian lainnya. Tombol tersebut adalah tombol “BERMAIN”, “TENTANG”, dan “X” sebagai penanda keluar.



Gambar IV.12 Scene Menu
Sumber : Dokumen Pribadi (2025)

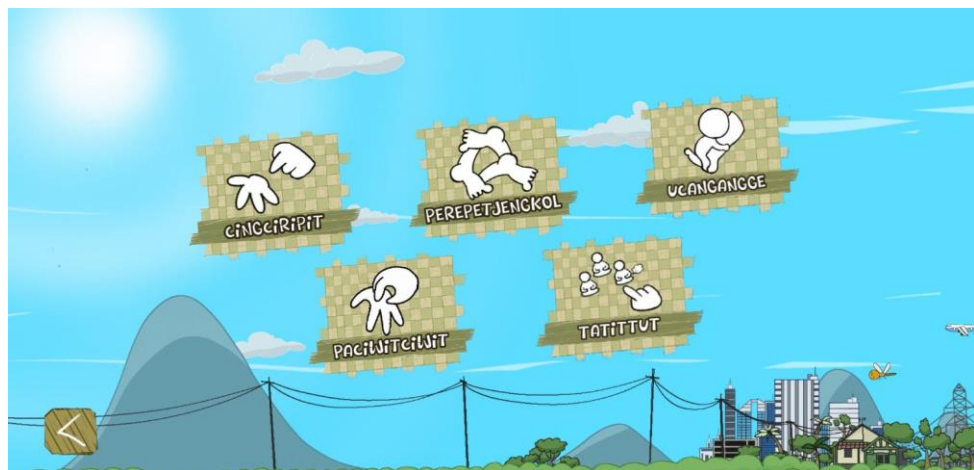


Gambar IV.13 Interaksi Karakter di Menu
Sumber : Dokumen Pribadi (2025)



Gambar IV.14 Opsi “X” untuk Keluar Aplikasi
Sumber : Dokumen Pribadi (2025)

Adegan opsi tombol “BERMAIN” memindahkan secara bergerak ke atas ke arah langit dan memunculkan bagian kategori *kaulinan*. Tombol terbentuk dari ikon yang mencirikan permainanannya ditambah anyaman sebagai dasar latar permainan. Ketika tombol tersebut di klik, maka pengguna akan menuju ke bagian dalam permainan yang didahulukan oleh tata cara memainkannya. Terdapat juga tombol kembali di adegan ini. Capung yang sering ditemukan ditempat yang asri akan terlihat terbang di bagian adegan ini.

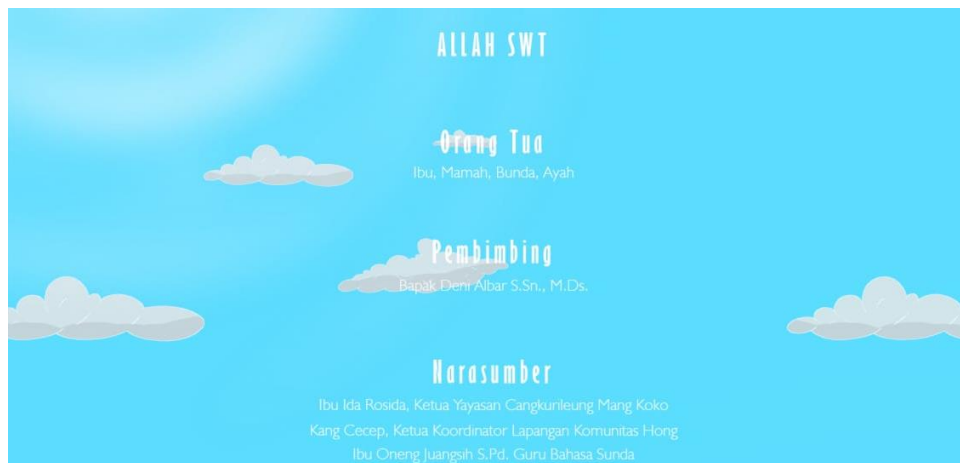


Gambar IV.15 Menu Pilihan
Sumber : Dokumen Pribadi (2025)

Selanjutnya ketika tombol “TENTANG” di klik, maka akan bergerak ke bawah ke tanah dan menampilkan info singkat tentang pembuatan aplikasi. Tabel pada tentang berisikan tombol “MAKASIH BUAT ^<..” yang menuju ke adegan kredit aplikasi, yang berisikan ucapan terimakasih kepada pihak yang berkontribusi. Pihak-pihak tersebut diantaranya Allah SWT, Orang Tua, Pembimbing, Narasumber, Penyedia Aset Bunyi, Pengisi Suara dan lain sebagainya. Bagian ini tidak memiliki tombol kembali, hanya bisa menunggu, dan akses selesai selanjutnya akan otomatis kembali ke bagian awal aplikasi. Selain itu dalam tabel tentang berisikan wajah perancang, profil, serta versi dari aplikasi yakni, 1.0.0.



Gambar IV.16 Scene Tentang
Sumber : Dokumen Pribadi (2025)



Gambar IV.17 Scene Kredit
Sumber : Dokumen Pribadi (2025)

3. Bagian “BERMAIN” *kaulinan*, bagian ini merupakan interaksi pengguna ketika mengakses tombol-tombol *kaulinan* pilihannya. Tombol aksesnya yaitu, “Cingciripit”, “Paciwitciwit”, “Perepet jengkol”, “Ucangangge”, dan “Tattittut”. Semua tombol akan menuju ke bagian berbeda dan diawali dengan tata cara memainkannya. *Kaulinan* juga terdapat 2 latar yang berbeda, bagian pertama dimainkan di tanah ladang oleh *barudak*, dan yang kedua latar berada di saung dan diperankan oleh *barudak* serta orang tua pendamping.

- CINGCIRIPIT

Setelah tombol ini ditekan adegan akan beralih ke bagian tata cara permainan. Latar tempat permainan ini beralaskan tanah. Sehingga tata cara permainannya berlatarkan tanah.



Gambar IV.18 Pembukaan Tutorial *Cing Ciripit*
Sumber : Dokumen Pribadi (2025)

Pada bagian ini berisikan informasi yang perlu dilakukan sebelum memulai permainan. Aturan yang perlu dilakukan adalah mengajak terlebih dahulu 3 orang teman. Lalu dengan meng-klik bagian layar maka akan berlanjut ke tata cara berikutnya.



Gambar IV.19 Tutorial *Cing Ciripit* 1
Sumber : Dokumen Pribadi (2025)

Bagian selanjutnya dari dari tutorial, yang menampilkan telapak tangan dengan perintah salah satu dari pemain harus menempatkan telapak tangannya. Diberikan juga opsi kembali dan selanjutnya. Jika pengguna ingin kembali ada opsi kategori yang akan mengembalikan pengguna ke menu pilihan *kaulinan*.



Gambar IV.20 Tutorial *Cing Ciripit 2*
Sumber : Dokumen Pribadi (2025)

Bagian ini berisikan perintah untuk menunjuk ke arah bawah. Visualisasinya diperlihatkan tangan dengan telunjuk mengarah ke arah bawah.



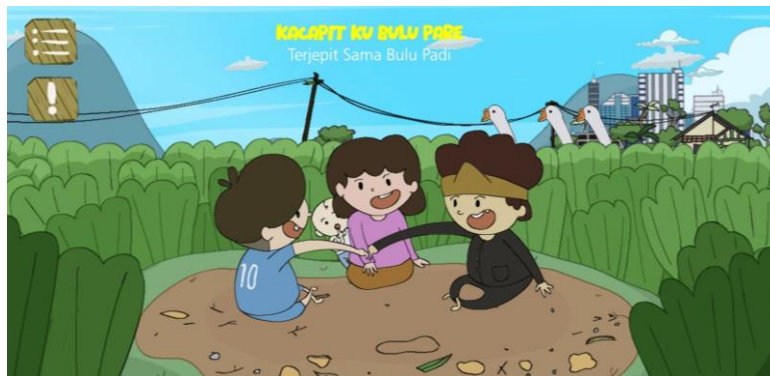
Gambar IV.21 Tutorial *Cing Ciripit 3*
Sumber : Dokumen Pribadi (2025)

Bagian selanjutnya memerintahkan para pemain untuk menghentakan jarinya pada telapak tangan. Disini juga tersedia animasi gerakan telunjuk ke bawah untuk memperlihatkan secara spesifik.



Gambar IV.22 Menuju Adegan *Cing Ciripit*
Sumber : Dokumen Pribadi (2025)

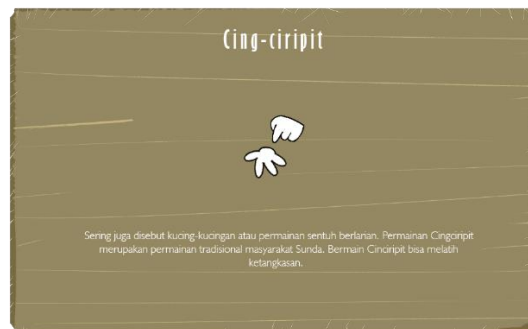
Opsi terakhir bagian tutorial adalah menuju adegan anak bermain, yang disediakan tombol untuk mengakses adegan tersebut.



Gambar IV.23 Adegan bermain *Cing Ciripit*
Sumber : Dokumen Pribadi (2025)



Gambar IV.24 Adegan Akhir *Cing Ciripit*
Sumber : Dokumen Pribadi (2025)



Gambar IV.25 Informasi *Cing Ciripit*
Sumber : Dokumen Pribadi (2025)

Adegan ini memperlihatkan anak-anak bermain *kaulinan* diiringi dengan suara dari *kawih*-nya. Digambarkan animasi soang yang berlari di belakangnya untuk menambah kesan lokal. Opsi yang ada disini adalah tombol kategori, informasi dan tombol ulang. Pengguna juga bisa menghentikan gerakan anak dengan menekan layar.

- PACIWITCIWIT



Gambar IV.26 Pembukaan Tutorial *Paciwit-ciwit Lutung*
Sumber : Dokumen Pribadi (2025)

Perintah selanjutnya punggung tangan sebagai bagian dasar ditempatkan, lalu pemain lainnnya akan mencubit bagian tangan tersebut kemudian dilanjutkan dengan tangan lainnnya yang mencubit.



Gambar IV.27 Tutorial *Paciwit-ciwit Lutung* 1
Sumber : Dokumen Pribadi (2025)



Gambar IV.28 Tutorial *Paciwit-ciwit Lutung 2*
Sumber : Dokumen Pribadi (2025)

Pada tahap tata cara selanjutnya diberikan animasi pergerakan tangan mengganti dari bawah ke atas, sesuai dengan cara bermain. Animasi dibuat karena untuk memperlihatkan cara bermain lebih dekat dan memberikan pemahaman lebih mudah.



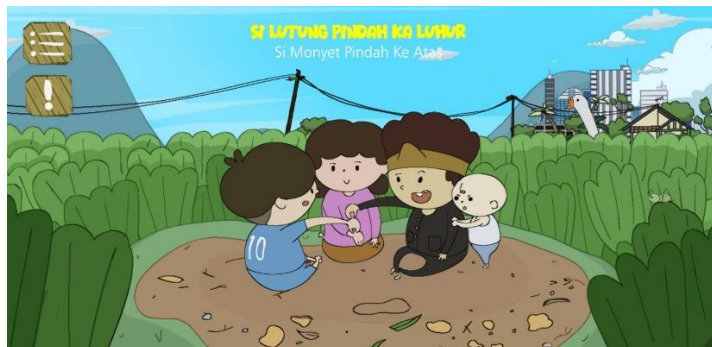
Gambar IV.29 Tutorial *Paciwit-ciwit Lutung 3*
Sumber : Dokumen Pribadi (2025)

Sama halnya dengan adegan sebelumnya ketika tutorial berakhir pengguna akan ditunjukan untuk melihat visualisasi animasi permainan.



Gambar IV.30 Tutorial *Paciwit-ciwit Lutung* 4
Sumber : Dokumen Pribadi (2025)

Pada adegan permainan *Paciwit-ciwit Lutung*, pengguna diperlihatkan anak-anak yang sedang bermain. Tiga orang anak bermain permainan tersebut dan satu anak balita sedang memperhatikannya. Ketika layar di klik anak tersebut akan terkejut dan marah karena telah diganggu. Pada latar belakang terlihat soang yang mengincar belalang. Namun belalang lebih cerdik dan selalu berhasil menghindari tangkapan soang. Dalam adegan juga terdapat tanda seru yang berisikan informasi tentang permainan tersebut.



Gambar IV.31 Adegan Bermain *Paciwit-ciwit Lutung*
Sumber : Dokumen Pribadi (2025)



Gambar IV.32 Interaksi Karakter *Paciwit-ciwit Lutung*
Sumber : Dokumen Pribadi (2025)



Gambar IV.33 Informasi *Paciwit-ciwit Lutung*
Sumber : Dokumen Pribadi (2025)

- PEREPET JENGKOL



Gambar IV.34 Pembukaan Tutorial *Perepet Jengkol*
Sumber : Dokumen Pribadi (2025)

Tata cara awal permainan yaitu dengan menekuk bagian kaki ke arah belakang. Kemudian kaki dari anak lainnya ditempatkan pada bagian tengkuk hingga mengait pada kaki tersebut.



Gambar IV.35 Tutorial *Perepet Jengkol 1*
Sumber : Dokumen Pribadi (2025)



Gambar IV.36 Tutorial *Perepet Jengkol 2*
Sumber : Dokumen Pribadi (2025)

Kaki dari pemain ketiga akan mengunci kaki lainnya. Sehingga kaki anak-anak akan menggantung ke belakang dengan berdiri hanya dengan satu kaki. Pada bagian ini pengguna akan diperlihatkan cara animasi kaki bergerak ke atas dan ke bawah. Selanjutnya akan ditunjukkan tombol untuk melihat contoh anak-anak bermain.



Gambar IV.37 Tutorial *Perepet Jengkol 3*
Sumber : Dokumen Pribadi (2025)



Gambar IV.38 Menuju Adegan *Perepet Jengkol*
Sumber : Dokumen Pribadi (2025)

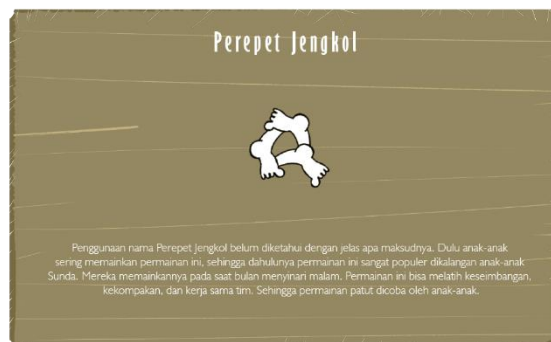
Adegan yang memperlihatkan anak-anak meloncat-loncat ini supaya pengguna melihat secara bagaimana cara memainkannya. Karena pada tutorial hanya memperlihatkan kaki yang menyilang. Alasan dari tidak ditunjukkannya kaki yang berkait pada saat bermain, karena *blocking* yang memungguni layar penglihatan. Dalam adegan ini juga diperlihatkan burung yang berlalu lintas dan juga ayam yang seperti mengerti apa yang ia lihat. Ketika ingin mengetahui informasi dari permainan pengguna tinggal meng-klik bagian tanda seru saja.



Gambar IV.39 Adegan *Perepet Jengkol*
Sumber : Dokumen Pribadi (2025)

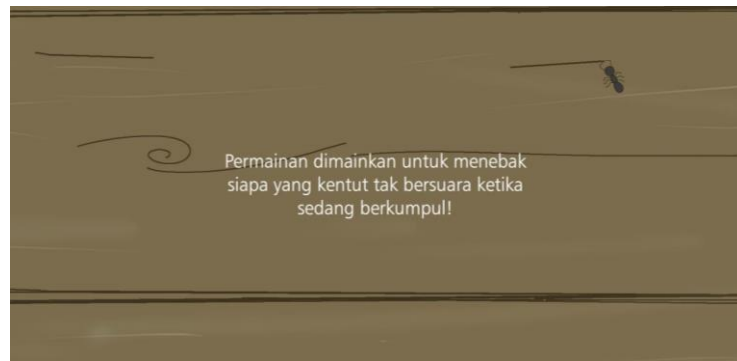


Gambar IV.40 Adegan Akhir *Perepet Jengkol*
Sumber : Dokumen Pribadi (2025)



Gambar IV.41 Informasi *Perepet Jengkol*
Sumber : Dokumen Pribadi (2025)

- TATITUT



Gambar IV.42 Tutorial Awal *Tat Tit Tut*
Sumber : Dokumen Pribadi (2025)

Tata cara permainan tebak-tebakan ini, yaitu digunakan ketika seseorang dalam kelompok kentut tak bersuara. Latar dari permainan ini adalah papan saung yang dilalui oleh beberapa semut. Tutorial menunjukkan 3 orang yang diantaranya merupakan seseorang yang kentut. Lalu dilanjutkan dengan animasi tangan yang bergerak menunjuk satu persatu, dengan *pop up* bacaan *Tat Tit Tut*.



Gambar IV.43 Tutorial *Tat Tit Tut* 1
Sumber : Dokumen Pribadi (2025)



Gambar IV.44 Tutorial *Tat Tit Tut* 2
Sumber : Dokumen Pribadi (2025)

Kemudian dibagian akhir tutorial pengguna akan diberitahu bahwa tunjukan yang berada di akhir merupakan kemungkinan tersangka kentut tak bersuara, namun pelaku tidak pasti hanya sebatas prasangka. Setelah itu pengguna akan ditunjukan ke bagian tombol yang menuju adegan *Tat Tit Tut*.



Gambar IV.45 Tutorial *Tat Tit Tut* 3
Sumber : Dokumen Pribadi (2025)



Gambar IV.46 Menuju Adegan *Tat Tit Tut*
 Sumber : Dokumen Pribadi (2025)

Cerita adegan ini berlatar di sebuah saung, dan anak-anak sedang makan bersama. Objek pendukung sebagai tanda anak-anak melakukan makan bersama yakni hadirnya rantang, dan berbagai menu makanan khas Sunda lalaban dan tahu tempe. Pada akhir adegan seseorang yang ditunjuk akan kentut dan mengejutkan kucing.



Gambar IV.47 Adegan *Tat Tit Tut*
 Sumber : Dokumen Pribadi (2025)

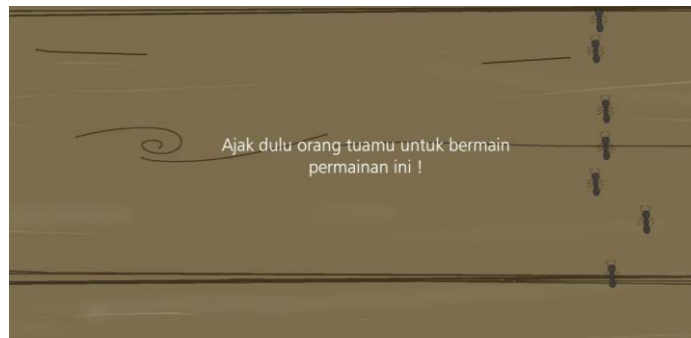


Gambar IV.48 Adegan Akhir *Tat Tit Tut*
Sumber : Dokumen Pribadi (2025)



Gambar IV.49 Informasi *Tat Tit Tut*
Sumber : Dokumen Pribadi (2025)

- UCANGANGGE



Gambar IV.50 Tutorial Awal *Ucang Angge*
Sumber : Dokumen Pribadi (2025)

Pada bagian tata cara pertama anak-anak diperintahkan untuk mengajak orang tuanya terlebih dahulu. Orang tua diperintahkan untuk berbaring dengan kaki yang ditekuk. Lalu orang tua harus mendudukan anaknya pada bagian kaki tersebut.



Gambar IV.51 Tutorial *Ucang Angge* 1
Sumber : Dokumen Pribadi (2025)



Gambar IV.52 Tutorial *Ucang Angge* 2
Sumber : Dokumen Pribadi (2025)

Setelah itu gambar dianimasikan bergerak ke bawah dan ke atas. Terakhir anak-anak akan diseluncurkan oleh orang tuanya ke pangkuan. Adegan dilanjutkan dengan perintah melihat keseruan permainan.



Gambar IV.53 Tutorial *Ucang Angge* 3
Sumber : Dokumen Pribadi (2025)



Gambar IV.54 Menuju Adegan *Ucang Angge*
Sumber : Dokumen Pribadi (2025)

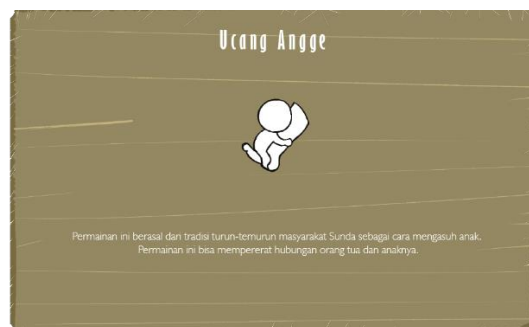
Pada adegan ini diperlihatkan anak yang diayunkan oleh orang tua. Adegan tersebut berlatar di saung dengan objek tambahan rantang, pisang goreng, kopi hitam, dan kipas *hihid*. Pada akhir adegan anak tersebut akan berpindah kepangkuan orang tua sambil tertawa.



Gambar IV.55 Adegan Awal *Ucang Angge*
Sumber : Dokumen Pribadi (2025)



Gambar IV.56 Adegan akhir *Ucang Angge*
Sumber : Dokumen Pribadi (2025)



Gambar IV.57 Informasi *Ucang Angge*
Sumber : Dokumen Pribadi (2025)

IV. 3 Media Pendukung

- *X-Banner*

X-Banner merupakan media promosi pendukung media utama dalam perancangan ini. Media ini akan diletakan di sekolah, atau tempat umum lainnya yang banyak ditempati anak-anak bermain. Media akan diletakan pada sudut pandang yang banyak dilihat, biasanya *lobby* sekolah, koridor, atau tempat terbuka lainnya.

Ukuran : 60x160 cm

Bahan : Luster

Format : *Digital Printing, Potrait.*



Gambar IV.58 *X-Banner*

Sumber : Dokumen Pribadi (2025)

- *Poster A3*

Poster A3 merupakan poster umum yang sering terlihat. Media ini penyebarannya lebih dahulu dibandingkan dengan media lainnya. Poster ini akan diletakan di tempat yang ramai anak-anak seperti mading sekolah, taman dan juga lainnya.

Ukuran: A3 (29,7 cm x 42 cm)

Bahan: *Art paper*; 260 gsm

Format: Cetak digital, *Potrait*, CMYK



Gambar IV.59 Poster A3

Sumber : Dokumen Pribadi (2025)

- *Instagram Feeds*

Feeds akan diposting pada saat awal promosi. Menggunakan postingan *Ig* agar penyebarluasan informasi lebih luas dan untuk keefektifan pembiayaan promosi karena memposting di *ig* itu gratis. Hanya tinggal meminta akun tertentu untuk menjadi pengiklan secara gratis.

Ukuran: 1080x1350 px atau rasio 4:5

Format: *Potrait*, RGB



Gambar IV.60 Ig Feeds
Sumber : Dokumen Pribadi (2025)

- Kaos

Kaos menjadi pakaian umum yang sangat sering dipakai oleh berbagai macam kalangan umur. Kenyamanan saat digunakan menjadikan kaos sebuah pakaian yang banyak digandrungi terkhusus oleh anak-anak. Kaos bisa menjadi *merchandise* aplikasi yang banyak diinginkan oleh anak-anak.

Ukuran: XL untuk anak-anak

Bahan: Katun

Format: Cetak DTF



Gambar IV.61 Kaos
Sumber : Dokumen Pribadi (2025)

- *Hoodie*

Hoodie menjadi pakaian yang trendi di era modern. *Hoodie* ini akan menjadi incaran para anak dan menjadi suvenir terkeren dalam acara *launching* aplikasi. Model pakaian ini akan dibagikan pada anak-anak beruntung di acara tersebut.

Ukuran: XL untuk anak-anak

Bahan: Katun

Format: Cetak DTF



Gambar IV.62 *Hoodie*

Sumber : Dokumen Pribadi (2025)

- *Topi*

Topi akan diberikan pada anak-anak melalui acara *event* berlangsung. Topi ini diberikan sebagai hadiah keberuntungan bagi anak-anak dalam acara tersebut. Tentunya topi ini bisa dipakai ketika siang hari disaat matahari sedang terik.

Ukuran: 54x17 cm

Bahan: Kain Kanvas

Format: Cetak DTF



Gambar IV.63 Topi
Sumber : Dokumen Pribadi (2025)

- *Tote bag*

Tote bag menjadi kantong umum untuk mengurangi penggunaan plastik. Kantong ini akan dibagikan kepada anak-anak dalam acara pengenalan aplikasi.

Ukuran: 25x30 cm

Bahan: Blacu

Format: Cetak DTF



Gambar IV.64 *Tote Bag*
Sumber : Dokumen Pribadi (2025)

- *Hand Fan*

Kipas digunakan ketika gerah. Kipas ini akan diberikan pada anak-anak pada saat acara berlangsung dengan cara membagikannya. Kipas menjadi barang yang dibagikan secara percuma kepada anak-anak.

Diameter: 15 cm

Bahan: *Art paper* untuk bagian kipas, dan plastik untuk gagang

Format: Cetak *digital*, laminasi *glossy*



Gambar IV.65 *Hand Fan*
Sumber : Dokumen Pribadi (2025)

- *Tumbler*

Tumbler ini akan dibagikan kepada anak-anak yang beruntung. Anak-anak biasanya membawa air ke sekolahan. Media ini bisa mendukung promosi aplikasi karena digunakan ke sekolah yang merupakan tempat berkumpulnya anak-anak.

Ukuran: 6,5x23 cm

Bahan: *Stainless steel*

Format: Cetak laser, potrait, CMYK



Gambar IV.66 *Tumbler*
Sumber : Dokumen Pribadi (2025)

- *Key Chain*

Gantungan Kunci kunci akan dibagikan kembali kepada anak-anak yang beruntung. Media ini bisa digantung dimana saja termasuk diresleting tas anak-anak. Dibentuk dengan animasi kartun yang lucu sehingga bisa menyukainya.

Ukuran: 3x3 cm

Bahan: Akrilik

Format: Cetak laser, CMYK



Gambar IV.67 *Key Chain*
Sumber : Dokumen Pribadi (2025)

- *Mug*

Mug akan dibagikan pada anak-anak yang beruntung. *Mug* dibuat dengan gambar karakter agar menarik. Benda ini akan dibagikan kepada anak-anak pada saat acara.

Ukuran: Diameter 8,5 cm x tinggi 9,5 cm

Bahan: Keramik

Format: Cetak UV



Gambar IV.68 *Mug*

Sumber : Dokumen Pribadi (2025)

- *Standee Figure*

Standee Figure sama seperti gantungan kunci, *figure* ini bisa menjadi media promosi efektif juga bagi anak-anak. *Figure* ini menjadi *merchandise* yang didapatkan lewat hadiah promosi. *Figure* ini biasanya bisa disimpan dan dikoleksi.

Ukuran: 6x8 cm

Bahan: Akrilik

Format: Cetak laser, CMYK



Gambar IV.69 Standee Figure
Sumber : Dokumen Pribadi (2025)

- Stiker

Stiker akan menjadi hadiah *merchandise* dari promosi aplikasi. Media ini efektif untuk mempromosikan aplikasi.

Ukuran: A5 (21x14,8 cm) *kiss cut*, dan *die cut* 3x3 cm

Bahan: *Vinyl glossy*

Format: Cetak offset, potrait, CMYK



Gambar IV.70 Stiker
Sumber : Dokumen Pribadi (2025)

- Pembatas Buku

Pembatas buku akan diberikan sebagai *merchandise* pada promosi aplikasi. Media ini digunakan untuk membatasi halaman yang telah dibaca dan untuk melanjutkannya.

Ukuran: 10x3 cm

Bahan: *Art Paper*

Format: *Digital print*, Laminasi Glossy, CMYK



Gambar IV.71 Pembatas Buku
Sumber : Dokumen Pribadi (2025)