

BAB IV. MEDIA DAN TEKNIS PRODUKSI

IV.1 Media Utama

IV.1.1 Teknis Produksi

Dalam perancangan media informasi buku *otaku* ini ada beberapa teknis produksi yang perlu diperhatikan yang di antaranya adalah konsep media, spesifikasi media, teknis produksi dan perwujudan material. Buku *otaku* ini menggunakan format ukuran A5 dengan ukuran 14,8cm x 21cm dan memiliki 25 lembar dan 50 halaman. Format A5 digunakan untuk membuat sebuah buku yang mudah dibawa kemana-mana dan bisa dijadikan bacaan disaat senggang, selain itu pemilihan ukuran A5 dipilih untuk mendapatkan kesan buku yang terlihat seperti komik dan dapat disimpan di rak komik.

Teknik produksi yang digunakan dalam perancangan buku ini adalah dengan menggunakan teknik cetak *digital printing* pada pemesanan melalui *preorder* guna membuat kualitas warna pada buku yang lebih detail dan juga akurat, dan teknik cetak *offset* untuk pencetakan masal setelah buku rilis di toko buku. Buku akan dilapisi 2 cover yang merupakan cover penutup dan cover utama, cover penutup akan menggunakan material *artpaper* 140gr dengan laminasi *glossy* sementara untuk cover utama akan menggunakan material *artpaper* 250gr tanpa laminasi untuk membuat cover yang kokoh. Buku akan menggunakan *hardcover* yang berguna untuk menambah tingkat durabilitas buku dan juga tingkat keekslusifitasannya. Material lain yang digunakan adalah material yang ditujukan untuk isi buku atau konten buku yang menggunakan *artpaper* 140gr. Pemilihan *artpaper* berguna untuk membuat buku yang ringan dibawa dan nyaman ketika dibaca, dan memiliki tingkat kualitas warna yang tajam.

IV.1.2 Konsep Desain

Konsep yang digunakan dalam perancangan buku ini adalah *minimalist*, dengan tetap menitikberatkan kedinamisan visual tanpa terlihat kaku. Gaya visual yang digunakan pun merupakan campuran dari gaya visual *flat design* dan *anime*. Selain membuat

desain minimalis yang terkesan dinamis, penggunaan gaya visual *anime* juga ditujukan untuk mengikuti topik yang sedang dibahas. Adapun tahapan proses pembuatan buku sebagai berikut:

a. Sketsa

Tahap awal dalam rancangan media informasi buku *otaku* ini adalah membuat sketsa karakter, sketsa menggunakan teknik manual dengan alat tulis seperti pensil, penghapus dan *sketchbook*. Pada tahap sketsa ini, gambar yang dibuat merupakan gambaran dari karakter yang akan digitalisasi.



Gambar IV.1 Sketsa Awal Kitsune
Sumber : Dokumentasi Pribadi (2019)

Pada tahapan sketsa, desain karakter kitsune masih berupa gambaran dan memiliki banyak perubahan di tahap selanjutnya, di tahap sketsa kasar ini, Kitsune menggunakan penutup mata dan tidak memiliki rambut yang mirip seperti telinga rubah. Penutup

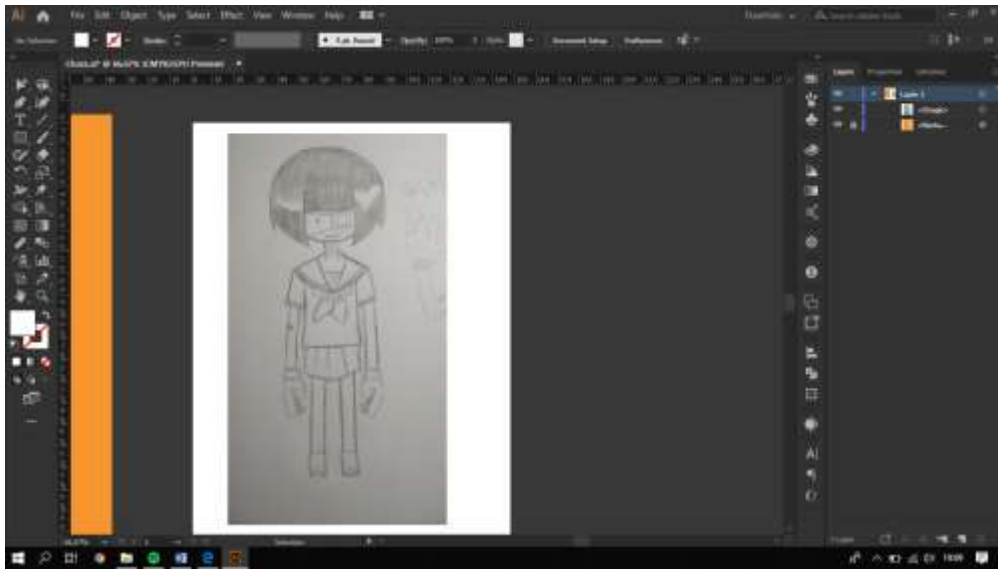
mata di sketsa ini awalnya merupakan sebuah *homage* untuk karakter *anime* Rikka Takanashi yang terkenal dengan penutup matanya. Kitsune menggunakan pakaian *sailor* Jepang yang berguna sebagai referensi dari *anime* yang sangat populer yaitu *sailor moon*.



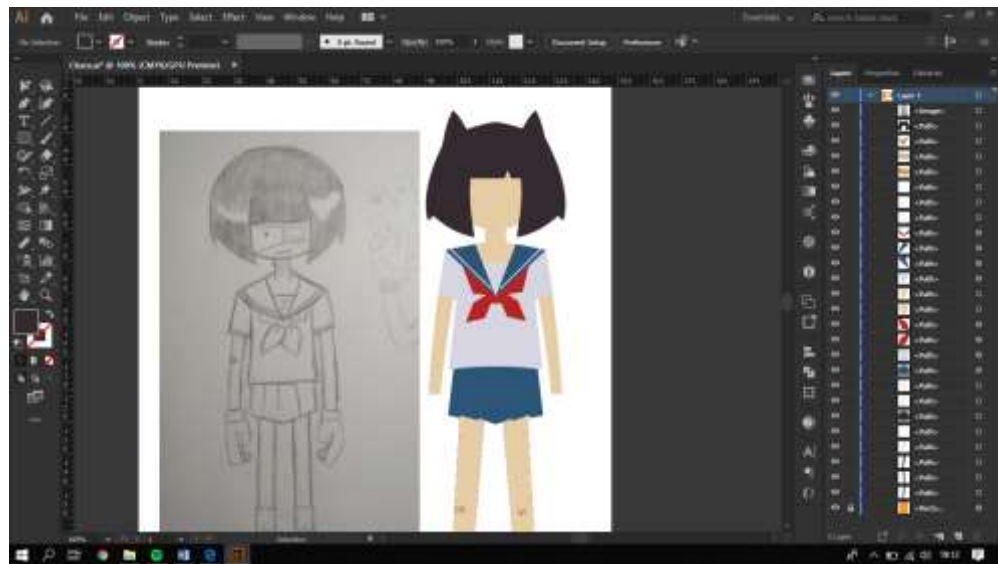
Gambar IV.2 Sketsa kasar Kitsune
Sumber : Dokumentasi Pribadi (2019)

b. Digitalisasi

Setelah tahapan sketsa selesai, sketsa yang sudah rapi akan dilanjutkan menuju digitalisasi. Proses digitalisasi menggunakan *software* Adobe Illustrator yang merupakan *software* menggambar digital berbasis *vector*. Karakter yang sudah dimasukkan akan di-*tracing* kembali menggunakan *pentool*. Adapun proses men-*tracing* dengan mengisi *base color*, yang kemudian diberikan detail kepada ilustrasi.

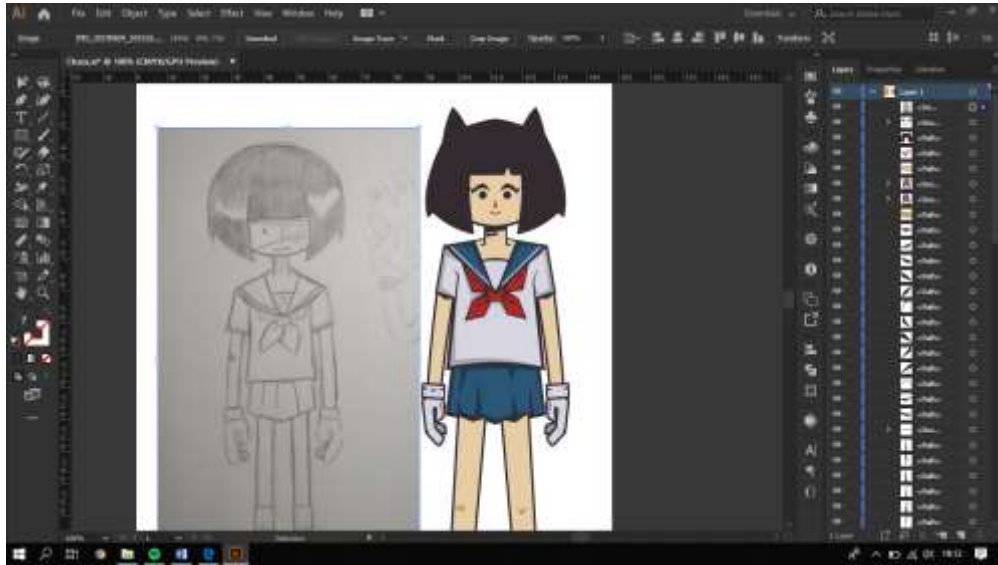


Gambar IV.3 Sketsa yang sudah dimasukkan
Sumber : Dokumentasi Pribadi (2019)



Gambar IV.4 *Tracing base color*
Sumber : Dokumentasi Pribadi (2019)

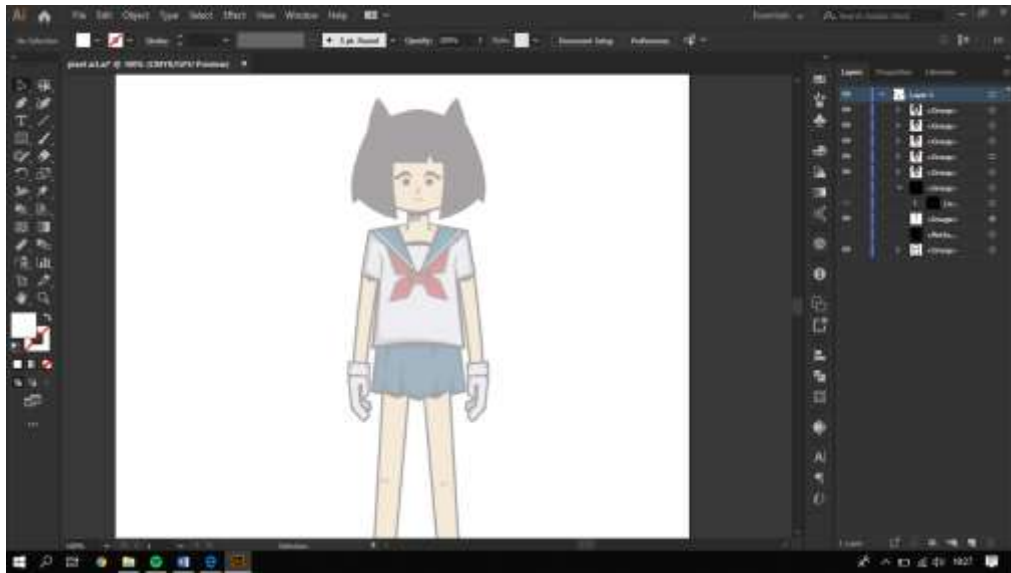
Dengan melakukan *base color* terlebih dahulu ini akan memudahkan penambahan detail di tahap selanjutnya.



Gambar IV.5 *Base Color* diberi detail
Sumber : Dokumentasi Pribadi (2019)

Penambahan detail yang dimasukkan pada ilustrasi adalah penambahan wajah, *shadow* yang berupa warna *flat* dan penegasan *outline* di setiap ornamen karakter, seperti baju, tangan, sarung tangan, dasi, rok dan kaki. Penegasan *outline* berguna sebagai penambahan volume terhadap karakter, dan sisi dinamis pada karakter. Untuk warna *shadow* menggunakan warna yang *flat* guna menghindari efek-efek yang membuat ilustrasi memiliki efek 3D, yang melenceng dari gaya visual yang direncanakan, *flat design*.

Pembuatan sketsa tidak hanya fokus pada satu karakter, melainkan semua karakter dan perubahan gesture yang ada pada karakter. Pembuatan sketsa pada elemen desain, memiliki tahapan yang sama yaitu, sketsa dan digitalisasi, pada tahapan digitalisasi juga menggunakan proses yang sama. Berbeda dengan salah satu ilustrasi yang menggunakan gaya visual *pixel-art*, pada gaya visual ini tahapan pembuatan desain sedikit berbeda.



Gambar IV.6 Referensi digital untuk ilustrasi bergaya *Pixel-art*
Sumber : Dokumentasi Pribadi (2019)

Dalam pembuatan karakter Kitsune yang menggunakan gaya visual *pixel-art*, tahap pertama adalah menggunakan karakter Kitsune yang sudah di digitalisasikan dan dijadikan referensi atau aset yang akan kembali di *tracing*. Dalam pembuatan gaya visual *pixel-art*, metode *tracing* menggunakan *grid* yang kemudian satu persatu kotak yang tersedia diwarnai sesuai dengan referensi yang sudah ada.



Gambar IV.7 Kotak diberi warna satu persatu sesuai referensi
Sumber : Dokumentasi Pribadi (2019)

Setelah semua ilustrasi karakter sudah didigitalisasikan, tahapan selanjutnya adalah pembuatan konten yang dilakukan tanpa melalui sketsa manual. Untuk membuat sketsa layout konten, tidak menggunakan sketsa manual yang digambar di buku, melainkan dengan membuat sketsa *layout* yang dibuat dengan membuat beberapa pilhan, yang nanti akan diasistensikan. Untuk pembuatan layout, tidak memiliki tahapan khusus, ini karena banyak dan beragamnya konten yang akan disampaikan. Dalam pembuatan konten ada layout utama yang merupakan *margin* untuk ilustrasi dan *bodytext*, hal ini dibuat untuk membuat buku yang tetap memiliki irama atau tata letak yang rapi, dan juga acak di saat yang bersamaan.



Gambar IV.8 Layout utama
Sumber : Dokumentasi Pribadi (2019)

Dalam upaya membuat konten buku tetap rapi dan tertata, *layout* yang digunakan adalah dengan membuat margin untuk konten dan ilustrasi. Berikut adalah beberapa gambar dari konten dan ilustrasi yang ada di dalam buku.



Gambar IV.9 Cover belakang dan depan buku *otaku*.
 Sumber : Dokumentasi Pribadi (2019)

Dalam bagian *cover* utama bagian depan dan belakang. Ilustrasi yang digunakan adalah ilustrasi dari Kitsune dengan menggunakan teknik pengambilan gambar *close up* untuk memberikan detail pada muka karakter Kitsune. Warna yang digunakan sendiri adalah penggunaan warna yang dominan pada warna hitam dan putih atau bisa dibilang dengan warna monokrom. Warna putih pada berguna sebagai warna utama yang bertujuan untuk membuat nuansa bersih yang merujuk pada usia remaja yang masih perlu adanya arahan dalam pembentukan karakter. Untuk warna gelap digunakan sebagai kontras warna antara konten yang ada di *cover*, warna merah juga dipakai untuk menandai konten penting seperti nama pengarang dari buku. Dalam *cover*, konten yang tersedia adalah sinopsis, *review* buku, *mandatory*, *barcode*, logo buku dan logo *mandatory*.



Gambar IV.10 Cover pembuka setiap sesi
Sumber : Dokumentasi Pribadi (2019)

Dalam pembuatan buku, setiap konten yang dibuka melalui 2 halaman pembuka yang saling menempel. Kedua halaman ini menggunakan elemen visual yang berfokus pada ilustrasi dari Kitsune dan juga Garda. Halaman pembuka menggunakan 2 halaman agar ilustrasi terlihat jelas dan transisi dari konten sebelumnya bisa berpindah dengan baik. Dalam halaman ini, konten yang ada dalam halaman pembuka ini adalah ilustrasi dan juga judul dari konten yang akan dibahas. Judul dari konten sendiri menggunakan bahasa Jepang *hiragana* agar menyesuaikan dengan konten yang dibahas. Penggunaan warna sendiri menggunakan warna gelap dari palet warna yang sudah dipilih.

Pada judul dari halaman pembuka menggunakan font *geomanist* versi *light* untuk menimbulkan nuansa minimalis. Untuk font *hiragana* sendiri adalah font Kozuka Gothic dengan ketebalan *light* yang ditambahkan dengan gaya *text tracking* untuk membuat jarak antar huruf memiliki spasi yang signifikan.



Gambar IV.11 Kata pengantar buku *Otaku*
 Sumber : Dokumentasi Pribadi (2019)

Kata pengantar pada buku *otaku* menggunakan 2 halaman yang berfokus pada paragraf dari penulis. Dalam halaman kata pengantar, ilustrasi yang digunakan adalah siluet dari dua karakter yang muncul pada buku. Ini bertujuan untuk membuat halaman yang tidak terfokus pada ilustrasi, melainkan kepada konten yang ada atau kalimat kata pengantar. Layout yang digunakan pada desain ini sendiri adalah dengan menggunakan format posisi *center* dengan kata pengantar yang berada di tengah dengan judul dan ilustrasi berada diatas kata pengantar.



Gambar IV.12 Ilustrasi dari halaman Kata Pengantar
 Sumber : Dokumentasi Pribadi (2019)



Gambar IV.13 Daftar isi dan Pengenalan karakter buku *Otaku*
 Sumber : Dokumentasi Pribadi (2019)

Daftar isi dan pengenalan karakter digunakan sebagai salah satu konten pembuka. Tata letak yang digunakan dalam konten ini adalah menggunakan format posisi konten *center* dengan *alignment text* rata kiri. Warna yang digunakan dalam konten ini sendiri merupakan semua warna yang ada pada palet warna yang sudah disediakan. Ini bertujuan untuk membuat konten pengenalan warna apa saja yang akan dimunculkan dalam buku *otaku*. Konten yang tersedia dalam halaman ini adalah Daftar isi dan Pengenalan Karakter, Daftar isi tidak mencakup semua konten melainkan bagian utama konten dan sub konten, untuk meminimalisir penomoran halaman yang berlebihan.

Dalam halaman pengenalan karakter, desain yang digunakan adalah desain yang biasa digunakan dalam film-film detektif. Karakter Kitsune dan Garda di muatkan dalam foto cetak yang ditempel oleh perekat. Untuk menambah nilai estetika dari halaman, kata *hiragana* dari Daftar isi dan Pengenalan Karakter, disematkan menjadi bagian dari *background*. Dengan menggunakan warna yang menyerupai warna *background* yang digunakan.



Gambar IV.14 Konten sesi kedua buku *Otaku*
Sumber : Dokumentasi Pribadiribadi (2019)



Gambar IV.15 Konten sesi kedua buku *Otaku (2)*
Sumber : Dokumentasi Pribadiribadi (2019)

Untuk Konten pertama, desain yang digunakan sama seperti tata letak yang sudah dijelaskan pada bagian tata letak. Penggunaan ilustrasi akan mengikuti dengan konten yang sedang dibahas. Pada halaman konten pertama, ilustrasi yang digunakan adalah Kitsune yang sedang ber-*cosplay*. Pada konten pertama, penggunaan warna putih merupakan warna utama, karena menyesuaikan dengan bagian konten yang sedang dibahas yang merupakan pengertian dasar dari *otaku* itu sendiri.

Penggunaan ilustrasi juga didukung dengan bantuan panel yang menyerupai komik. Ini bertujuan untuk menjelaskan konten yang sedang dibahas. Penggunaan warna hitam pada konten ini juga bertujuan untuk membuat kontras warna antara *background* dan text, selain warna hitam, warna merah digunakan untuk menunjukkan informasi yang penting, dan juga sebagai tambahan nilai estetika.



Gambar IV.16 Konten sesi ketiga buku *Otaku*
 Sumber : Dokumentasi Pribadi (2019)



Gambar IV.17 Konten sesi ketiga buku *Otaku (2)*
 Sumber : Dokumentasi Pribadi (2019)

Dalam konten ketiga, tata letak yang digunakan masih sama dengan tata letak yang digunakan dalam konten sebelumnya. Yang berbeda dari konten lain adalah, penggunaan warna dan ilustrasi yang lebih ditekankan. Konten ketiga membahas tentang informasi mengenai hobi ataupun jenis-jenis *otaku*. Dalam konten ini, perbincangan antara Garda dan juga Kitsune diikutsertakan. Penggunaan warna pada konten ini difokuskan pada warna-warna cerah seperti oranye, *background* sendiri dibantu dengan ditambahkan bantuan ilustrasi siluet ataupun *hiragana* yang sesuai dengan konten yang sedang dibahas.



Gambar IV.18 Ilustrasi Kitsune yang mengikuti konten tentang *videogame*.
 Sumber : Dokumentasi Pribadi (2019)



Gambar IV.19 Konten sesi ketiga buku *Otaku* (3)
 Sumber : Dokumentasi Pribadi (2019)

IV.2 Media Pendukung

Dalam membantu untuk mengingat ataupun meningkatkan jumlah khalayak kedalam media utama perlu dibuatnya media pendukung. Media pendukung akan berperan sebagai pembantu proses promosi dari media utama dan dalam dalam perancangan buku *otaku* ini media pendukung memiliki jenis, yaitu Tahapan promosi, *merchandise* dan *gimmick*. Berikut konsep dan teknis produksi dari masing-masing media pendukung:

- Poster cetak dan Digital

Untuk membantu promosi perilisan buku, poster cetak dan digital dibuat dengan menggunakan format yang berbeda. Dalam pembuatan poster cetak, menggunakan format A3 dengan ukuran 29,7cm x 42cm. Pemilihan Poster cetak dengan format A3 berguna untuk membuat poster yang akan bagus jika terlihat dari kejauhan, dan ukuran A3 memiliki ukuran yang pas untuk masing-masing di kampus ataupun sekolah. Poster cetak menggunakan material *artpaper* 140gr, supaya mudah ditempel dan disebar.

Desain yang digunakan sendiri adalah menggunakan format posisi *center* dengan ilustrasi atau gambar dari buku berada di posisi tengah yang diikuti dengan *tagline* dan sinopsis buku.



Gambar IV.20 Poster cetak buku *otaku*
Sumber : Dokumentasi Pribadi (2019)

Poster cetak menggunakan warna putih untuk mengikuti palet warna yang ada pada cover buku *otaku*, serta membuat kontras antara *foreground* dan *background*. Untuk poster digital menggunakan format banner Facebook dengan ukuran 1080px x 312px, 1080px x 1080px ini bertujuan untuk membuat poster yang memiliki kualitas gambar *High Definition* baik untuk *gadget* ataupun komputer.



Gambar IV.21 Poster Digital buku *otaku*
 Sumber : Dokumentasi Pribadi (2019)



Gambar IV.22 Poster Digital buku *otaku*
 Sumber : Dokumentasi Pribadi (2019)

Dalam poster digital, tata letak yang digunakan adalah dengan menggunakan ilustrasi dari Kitsune dan Garda yang dijadikan *background* utama. Untuk poster digital yang berformat *banner* akan menggunakan ilustrasi atau gambar dari buku yang diikuti dengan link yang akan menuju pendaftar *preoder* buku.

- *X-banner*

X-banner dibuat dengan tujuan untuk mempromosikan buku disaat perilisan buku, dan juga sebagai penanda tentang *booth* yang ada di event Comifuro13. *X-banner* dibuat dengan menggunakan material *flexy* Korea 440 *hires* dengan ukuran 60cm x 160cm. Penggunaan material *flexy* Korea adalah untuk membuat *x-banner* yang memiliki kualitas warna yang baik, proses cetak pun menggunakan cetak digital supaya warna lebih tajam dan tahan lama. Dalam *x-banner* menggunakan ilustrasi dari Kitsune dan garda yang sedang berada di belakang buku yang seolah-olah sedang mempromosikan buku tersebut. Adapun elemen visual lainnya seperti balon kata yang ada pada posisi atas *x-banner* yang bertujuan untuk menyesuaikan dengan tema *manga* yang dibahas didalam buku.



Gambar IV.23 *X-Banner* buku *otaku*
 Sumber : Dokumentasi Pribadi (2019)

- *Flyer*

Untuk membantu promosi yang lebih meluas, ketika masa promosi dan masa ketika perilisan, dibutuhkan *flyer* yang ditujukan untuk dibagikan kepada masyarakat yang lewat ataupun orang-orang yang berada ketika event berlangsung. Penggunaan *flyer* selain disebar di event tempat perilisan, *flyer* akan disebar di beberapa event Jepang lainnya. *Flyer* menggunakan ukuran 12cm x 18cm, guna membuat selebaran yang mudah untuk disebar, *flyer* akan menggunakan kertas *artpaper* 140gr dan menggunakan cetak digital. Desain yang digunakan dalam pembuatan *flyer* sendiri sama seperti pembuatan poster cetak, dengan beberapa konten yang dibuang, seperti sinopsis buku, yang bertujuan untuk meminimalisir dan menguatkan *whitespace* yang ada dalam *flyer*.



Gambar IV.24 Desain *flyer* buku *otaku*
Sumber : Dokumentasi Pribadi (2019)

- *Motion graphic*

Sebagai salah satu media promosi digital, *motion graphic* akan berfokus di platform Instagram, terutama platform utamanya yaitu *instastory*. Penggunaan *instastory* akan berguna untuk menjangkau audiens yang lebih luas selain Facebook. *Motion graphic* juga akan berguna untuk menunjukkan bagaimana jika karakter Kitsune bergerak di sebuah video. Format yang digunakan dalam *motion graphic* ini adalah menggunakan 1080px x 1920px vertikal. Ini karena fitur *instastory* yang menggunakan format vertikal. *Motion graphic* tidak akan menggunakan musik, melainkan efek-efek suara untuk membuat video yang memiliki kesan dinamis dari efek suara yang dihasilkan.



Gambar IV.25 Urutan *slide motion graphic*
 Sumber : Dokumentasi Pribadi (2019)

- *Standing Character*

Untuk membuat dekorasi yang lebih menarik di booth perilsan buku *otaku* nanti *standing character* akan digunakan dan berisikan ilustrasi full dari Kitsune. Selain digunakan untuk perilsan buku nanti, *standing character* juga digunakan pada 2 minggu awal ketika buku sudah dirilis di toko buku. Ukuran yang digunakan adalah 160cm x 60cm menggunakan bahan *foamboard* dengan bantuan teknologi *cutting* laser, supaya potongan karakter tidak terlihat jelek dan rapih. Ilustrasi yang digunakan dalam *standing character* sendiri adalah ilustrasi dari Kitsune yang sedang melambaikan tangan kepada, ini bertujuan untuk membuat sebuah ilustrasi yang menyambut para orang-orang yang hadir pada saat perilsan buku.



Gambar IV.26 Desain *Standing* Karakter
Sumber : Dokumentasi Pribadi (2019)

- *Totebag*

Selain dijadikan merchandise yang dijual secara terpisah, *totebag* akan berguna sebagai *packaging* untuk buku *otaku* dan hadiah yang sudah didapat. *Totebag* menggunakan penutup resleting dan bahan canvas dengan printing digital dan berukuran 30cm x 10cm x 38cm. Dalam pembuatan *totebag*, desain yang digunakan tidak terlalu rumit, karena *totebag* sendiri akan digunakan sebagai *packaging* buku *otaku*, Desain yang digunakan akan ilustrasi dari Kitsune dengan logo dan *tagline* yang berupa penjelasan singkat mengenai buku.



Gambar IV.27 Desain *Totebag*
Sumber : Dokumentasi Pribadi (2019)

- *T-Shirt*

Baju lengan pendek akan digunakan sebagai salah satu media pendukung yang diperuntukkan sebagai hadiah eksklusif ketika *pre-order*. Bahan baju menggunakan *cotton-combed 30s* dengan sablon *rubber*. Sablon karet ditujukan untuk membuat warna dari baju terlihat lebih cerah dan tidak terlihat buram. Desain baju akan menggunakan ilustrasi Kitsune yang sedang mewakili salah satu jenis *otaku* yaitu *otaku gamers*.



Gambar IV.28 Desain *mock-up* baju buku *otaku*
Sumber : Dokumentasi Pribadi (2019)



Gambar IV.29 Desain Baju buku *otaku*
Sumber : Dokumentasi Pribadi (2019)

- Stiker

Stiker akan memiliki fungsi sebagai salah satu hadiah ketika membeli buku dengan cara *preorder*. Stiker akan menjadi pengingat khalayak kepada media utama. Ukuran stiker akan berukuran 5cm x 5cm untuk membuat desain stiker yang mudah dan cocok untuk ditempel dimana saja. Bahan stiker akan menggunakan stiker jenis *chromo* dengan laminasi *doff*, ini berupaya untuk membuat stiker lebih tahan lama.



Gambar IV.30 Desain Stiker buku *otaku*
Sumber : Dokumentasi Pribadi (2019)

- Gantungan Akrilik

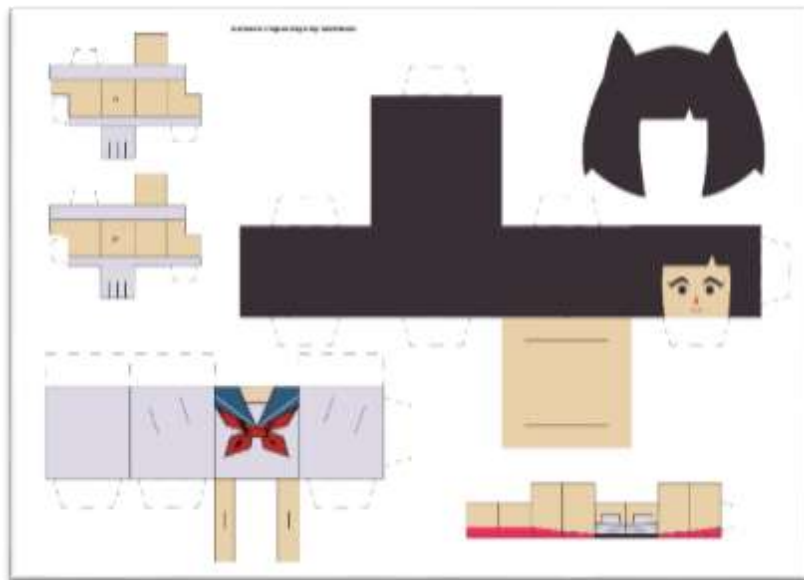
Dalam pembuatan gantungan akrilik desain menggunakan logo yang sudah diberikan informasi mengenai sejarah *otaku*, hal ini berguna untuk membuat khalayak selalu mengingat informasi yang ada di buku. Akrilik akan dibuat berukuran 6cm x 2.1cm dengan menggunakan desain di bagian depan tidak menggunakan bagian belakang, ini menghindari pembuatan desain yang *readiblitynya* tidak dapat dibaca.



Gambar IV.31 Desain *merchandise* gantungan kunci akrilik buku *otaku*
Sumber : Dokumentasi Pribadi (2019)

- *Papercraft*

Papercraft bertujuan untuk membuat hadiah setiap pembelian buku, pemilihan *papercraft* sebagai media pendukung adalah untuk membuat pajangan di kamar, seperti hobi yang dilakukan oleh para *figure otaku*. Desain *papercraft* menggunakan karakter kitsune yang gaya visualnya dirubah menjadi gaya *minecraft.papercraft* akan menggunakan kertas format A5 yang dipisah perbagian menjadi 2 bagian. Kertas yang akan digunakan adalah jenis kertas *artpaper 260gr* untuk membuat kertas yang tidak mudah rusak ketika dilipat-lipat. Untuk mempermudah pembuatan desain *papercraft* bagi para pembaca, ilustrasinya sendiri disertai dengan garis bantu untuk menggunting dan juga melipat bagian yang seharusnya dilipat atau digunting.



Gambar IV.32 Desain *papercraft* buku *otaku*
Sumber : Dokumentasi Pribadi (2019)



Gambar IV.33 Hasil jadi *papercraft* buku *otaku*
Sumber : Dokumentasi Pribadi (2019)

- *Tent card*

Tent card kan menjadi salah satu media pendukung yang mempromosikan harga buku dan juga informasi mengenai *preorder*. *Tent card* akan digunakan di saat perilisan buku di Comifuro nanti. Bahan yang akan digunakan adalah menggunakan kertas artpaper 140gr berukuran A5 atau 14,8 x 21cm. *Tent card* akan dilapisi dengan figura akrilik supaya kertas tidak berterbangan.. Desain yang diterapkan dalam *tent card* ini adalah menambahkan balon kata pada Kitsune yang berupa petunjuk kepada para konsumen. Ilustrasi yang digunakan sama seperti ilustrasi yang ada pada *cover* depan buku *otaku*,



Gambar IV.34 Desain *Tent card*
Sumber : Dokumentasi Pribadi (2019)

- *Flag chain*

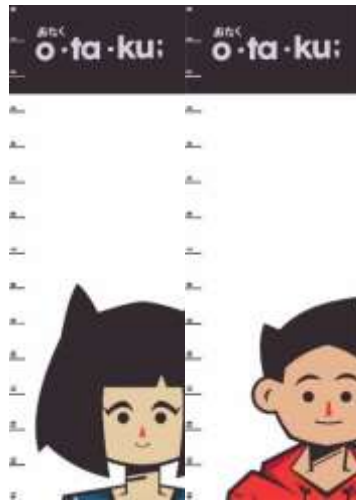
Flag Chain akan berfungsi sebagai dekorasi dari meja yang digunakan di *booth* nantinya. *Flag Chain* selain sebagai dekorasi juga ikut membantu mendorong promosi visual dari buku *otaku*. *Flag chain* akan menggunakan format 17cm x 11cm dengan kertas *artpaper* 130gr tanpa laminasi. Tali yang akan digunakan akan menggunakan tali tambang kecil berukuran kurang lebih 4-5 meter. *Flag chain* sendiri menggunakan ilustrasi dan juga logo sebagai pendorong promosi. *Flag chain* sendiri menggunakan format segilima dengan bentuk yang memanjang kebawah, dan disertai garis bantu agar pemasangan tali tidak sulit.



Gambar IV.35 Desain *Flag chain*
Sumber : Dokumentasi Pribadi (2019)

- Pembatas Buku

Sebagai salah satu *gimmick*, pembatas buku akan berguna sebagai penanda bagi si pembaca. Pembatas buku akan berukuran 14cm x 5cm dengan format vertical. Ini bertujuan untuk membuat pembatas buku yang pas untuk buku *otaku* dan juga bisa dibuat sebagai pembatas buku komik. Kertas yang digunakan adalah *Artpaper* 250gr guna membuat pembatas buku memiliki durabilitas yang kuat dan tidak mudah terlipat.



Gambar IV.36 Desain Pembatas buku
Sumber : Dokumentasi Pribadi (2019)

- *Wobbler*

Wobbler berguna untuk penanda harga dan posisi buku, *wobbler* akan digunakan pada saat perilisan buku dan juga saat buku sudah tersedia di toko buku. *Wobbler* akan berguna sebagai pembantu promosi visual dan juga penyedia informasi mengenai harga yang ada buku *otaku*. *Wobbler* akan menggunakan kertas *artpaper* 230gr agar kertas tidak mudah robek atau runtuh ketika tersentuh orang yang berlewatan. Ukuran yang akan digunakan adalah ukuran 8cm x 8cm. Ilustrasi dari *wobbler* ini sendiri adalah menggunakan ilustrasi dari Kitsune yang sama dengan *cover* buku. Adapun elemen visual tambahan seperti garis putus-putus, yang digunakan untuk estetika semata.



Gambar IV.37 Desain *wobbler*
Sumber : Dokumentasi Pribadi (2019)