BAB IV TEKNIS PRODUKSI DAN APLIKASI MEDIA

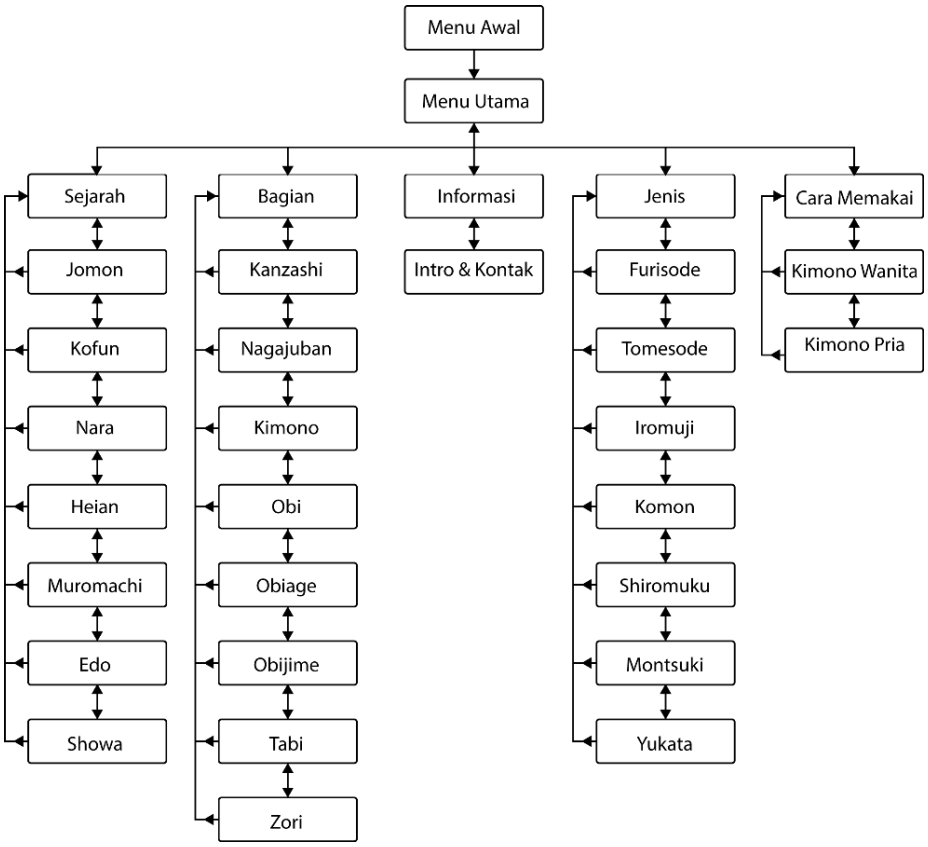
VI.1 Teknis Produksi

Berdasarkan strategi perancangan dan konsep visual yang telah dibuat maka media utama yang akan dibuat adalah media pembelajaran interaktif animasi. Seluruh data yang telah dikumpulkan dirangkum ke dalam satu media. Media ini berisi mengenai informasi mengenai pengetahuan dasar dari kimono seperti sejarah singkat, bagian-bagian kimono, jenis-jenis kimono dan cara pemakaian kimono.

IV.1.1 Pra Produksi

Sebelum tahap produksi media pembelajaran kimono, diperlukan beberapa tahap agar pesan yang disampaikan dapat diterima dengan baik oleh khalayak sasaran, tahapannya adalah sebagai berikut :

- ***Sitemap***



Gambar IV.1 *Sitemap*
Sumber : Dokumen Pribadi

- **Sketsa**

Tahap terakhir dari pra produksi adalah dengan mulai membuat sketsa kasar dari tampilan utama serta *icon* yang terdapat didalamnya.



Gambar IV.2 Sketsa Menu Utama
Sumber : Dokumen Pribadi

IV.1.2 Produksi

Setelah menyelesaikan seluruh tahap pra produksi dilanjutkan dengan tahap produksi yang mengacu pada studi yang telah dilakukan. Pada tahap produksi dibagi pada beberapa tahap, mulai dari proses *tracing*, *photo editing*, pengambilan *video.*

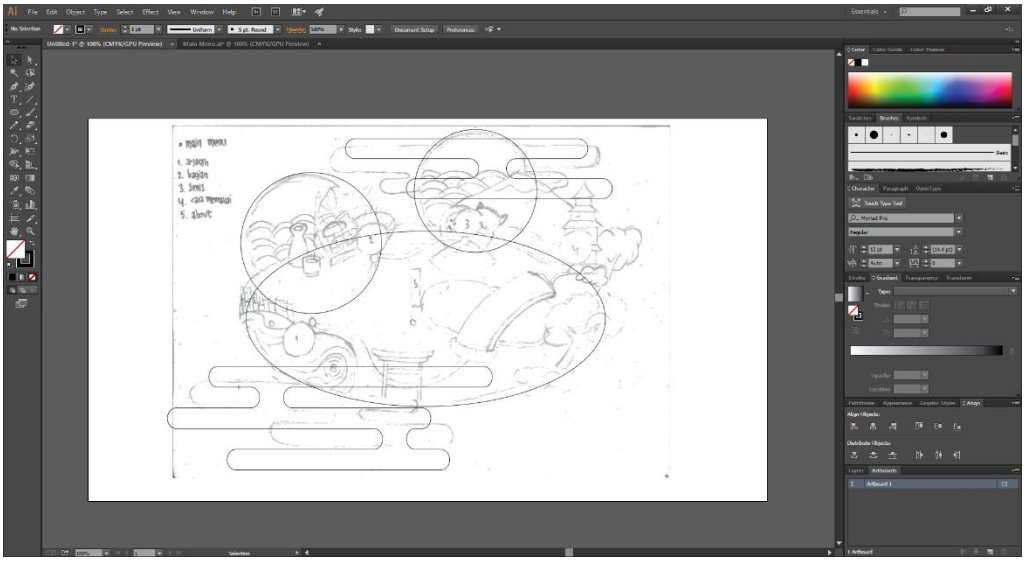
- **Proses *Tracing***

Tahap awal yang dilakukan adalah dengan melalukan *tracing* pada sketsa yang telah dibuat dan juga referensi gambar yang telah didapat. Proses *tracing* menggunakan aplikasi Adobe Illustrator CC 2015. Adobe Illustrator adalah program editor grafis *vector* yang dipasarkan oleh Adobe Systems. Proses *tracing* dibagi ke dalam beberapa tahap, tahapannya adalah sebagai berikut :

- ***Background* Menu Utama**

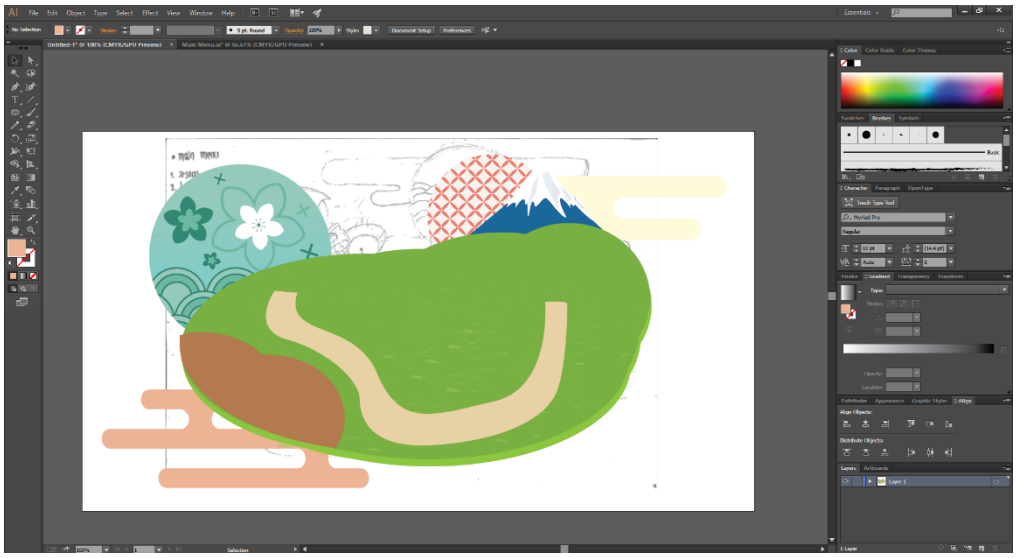
Canvas Size yang digunakan adalah 1280x720 px, mengikuti ukuran *stage* yang nantinya akan dianimasikan pada aplikasi flash. Setelah memasukkan sketsa pada illustrator dilanjutkan dengan proses pemberian *outline* pada bagian dasar

background. *Fill* pada semua objek *vector* dihilangkan terlebih dahulu agar gambar sketsa tidak tertutup oleh objek *vector*.



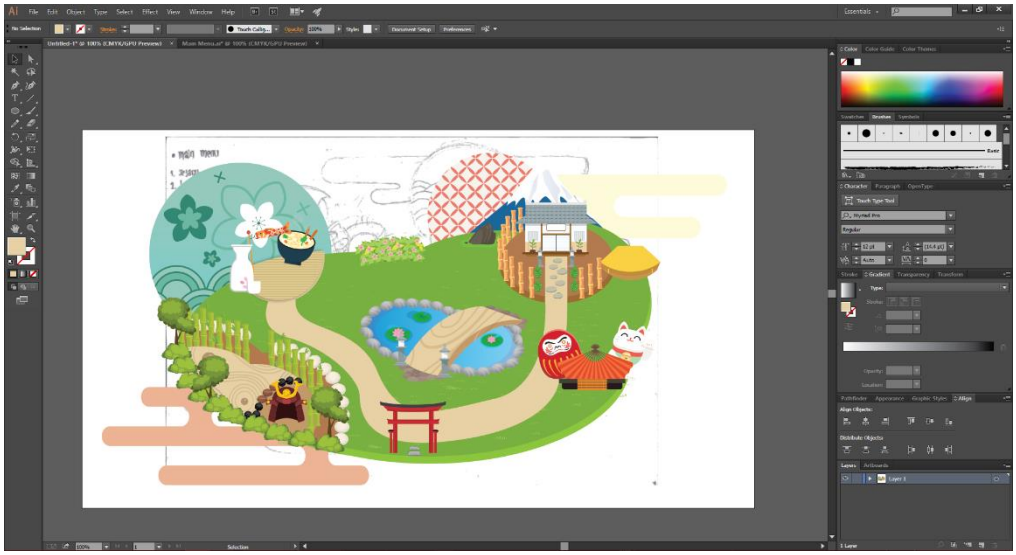
Gambar IV.3 Pemberian Outline Pada Menu Utama
Sumber : Dokumen Pribadi

Setelah semua proses pemberian *outline* selesai, ukuran objek diubah menyesuaikan dengan *canvas size* yang ada pada illustrator. Dilanjutkan dengan pemberian *fill* pada setiap objek untuk menentukan kesesuaian warna pada setiap objek dan memastikan setiap objek dapat terlihat jelas.



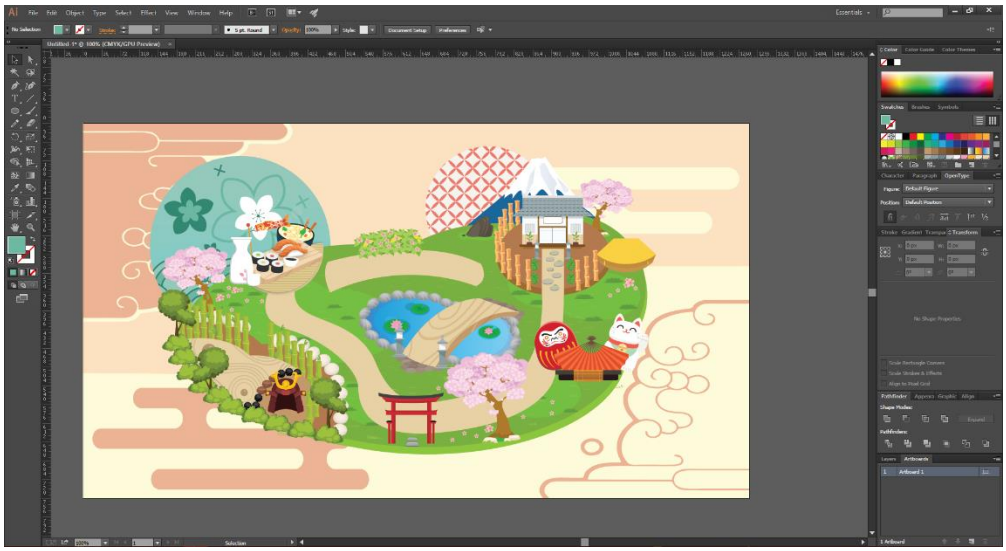
Gambar IV.4 Pemberian Fill Pada Menu Utama
Sumber : Dokumen Pribadi

Ketika *fill* sudah diberikan, dilanjutkan dengan pemberian objek pada setiap bagian sekaligus untuk membagi menu utama ke dalam beberapa bagian.



Gambar IV.5 Pembagian Objek
Sumber : Dokumen Pribadi

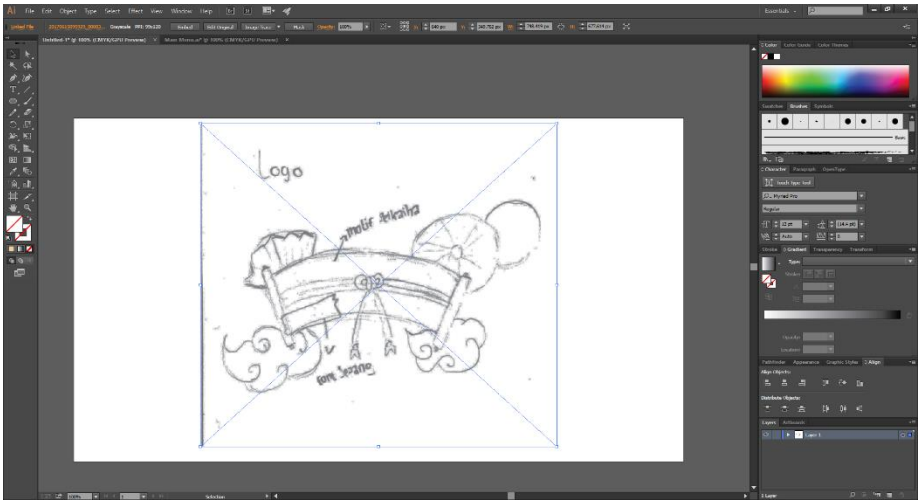
Setelah objek terbagi kedalam beberapa bagian, elemen visual pendukung dibuat untuk dapat lebih membangun nuansa Jepang. Dilanjutkan dengan penambahan *background*.



Gambar IV.6 Penambahan Background dan Elemen Pendukung
Sumber : Dokumen Pribadi

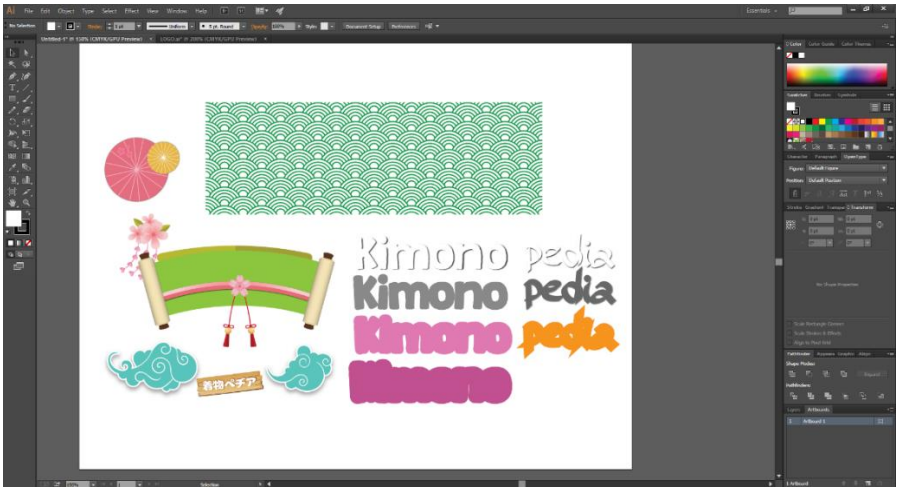
- **Logo dan *Icon***

Logo merupakan identitas bagi sebuah perusahaan atau produk agar dapat lebih mudah dikenal masyarakat. Proses pembuatan logo diawali dengan membuat sketsa kasar untuk menemukan konsep yang tepat untuk media utama.



Gambar IV.7 Sketsa Logo
Sumber : Dokumen Pribadi

Pertama masukkan sketsa ke dalam illustrator. Atur ukuran logo menjadi lebih besar agar tidak sulit untuk di *trace*. Lanjutkan dengan proses *tracing* pada semua elemen logo. Setelah proses *tracing* semua elemen yang ada pada logo selesai, lalu pisahkan masing-masing elemen logo terlebih dahulu agar penempatan bisa lebih tertata dengan baik. Berikan warna yang sesuai pada setiap elemen logo.



Gambar IV.8 Elemen Logo
Sumber : Dokumen Pribadi

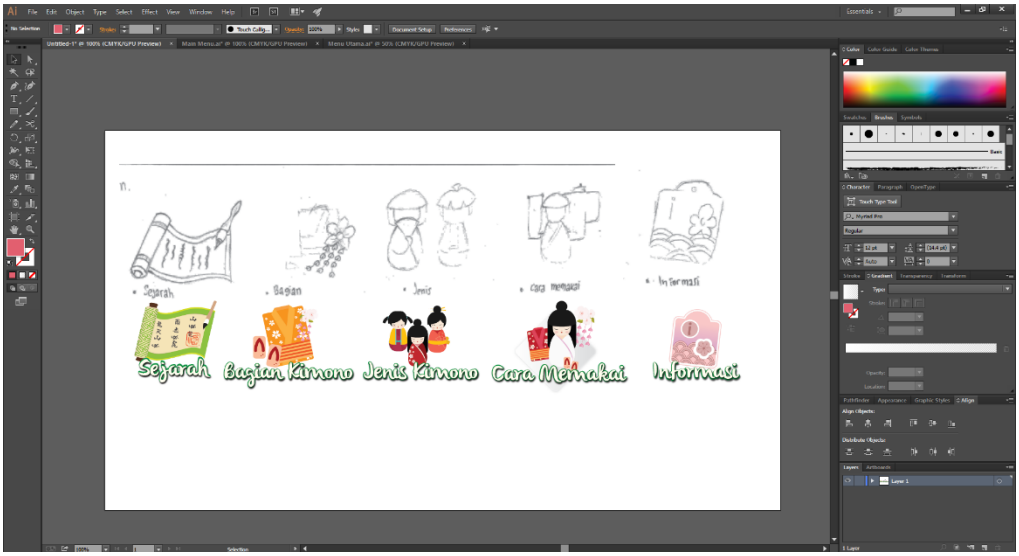
Dilanjutkan dengan proses penataan elemen visual pada logo. Logo *font* diberikan sedikit efek *drop shadow* agar bisa terlihat lebih jelas ketika dipasangkan dengan *background. Copy font* "kimono" menjadi 4 bagian untuk menghasilkan warna *outline* yang lebih kaya. Ulangi langkah yang sama kepada *font* "pedia". Dilanjutkan dengan mengatur ketebalan *stroke* masing-masing *font* yang telah di *copy*. Berikan 1 warna hitam dan atur *opacity* menjadi 50% untuk mendapatkan kesan *shadow* yang lebih bagus. Berikan 1 warna cerah dan 1 warna gelap pada masing-masing *font* agar memberi kesan timbul pada *font*. Setelah semua selesai atur posisi *font*, *block* semua *font*, klik kanan lalu pilih *group.* Atur posisi motif *seigaiha* dengan elemen visual *obi*, pastikan *obi* terletak diatas motif *seigaiha*, lalu *block* kedua bagian, klik kanan lalu pilih *clipping mask.* Diakhiri dengan penataan semua elemen logo yang telah diberi warna dan *effect* tambahan seperti *drop shadow* dan *inner glow*.



Gambar IV.9 Hasil Jadi Logo
Sumber : Dokumen Pribadi

Pembuatan *icon* diawali dengan pembuatan sketsa kasar untuk menentukan unsur visual yang dipakai. Setelah proses *tracing* selesai lanjutkan dengan pemberian warna pada setiap *icon.* Setelah selesai memberikan warna, pilih *font* yang cocok didampingkan bersamaan dengan *icon*. Beri *caption* pada masing-masing *icon* lalu dan berikan *fill* berwarna putih pada *font. Copy icon* menjadi

2 tampilan, ubah warna *font* yang akan dijadikan *outline* menjadi berwarna hijau tua. Berikan *drop shadow* pada *font* berwarna putih agar timbul efek 3 dimensi.



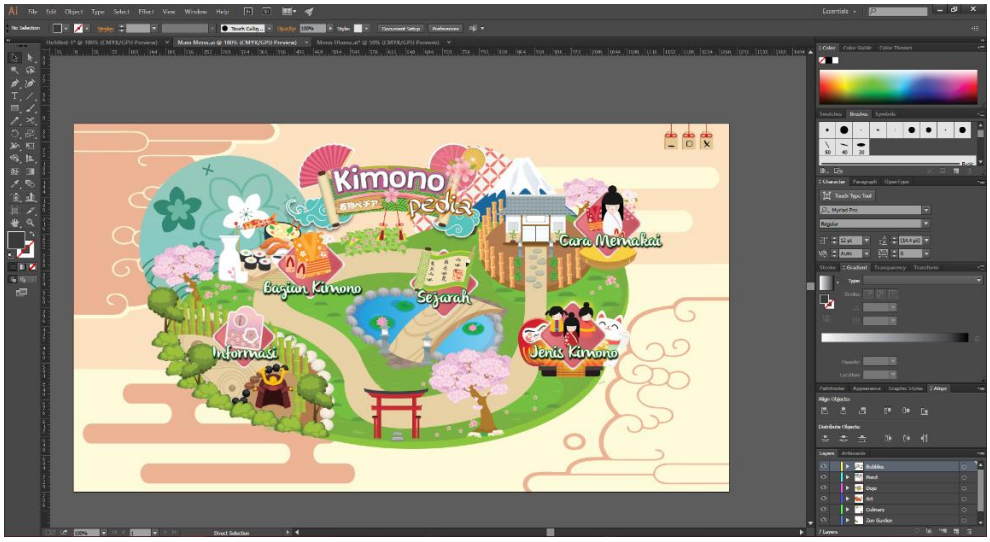
Gambar IV.10 Perbandingan Icon
Sumber : Dokumen Pribadi

Selanjutnya *icon* diberi *frame*. Bentuk awal *frame* terbuat dari *rectangle tool*, lalu *rotate* hingga menjadi posisi seperti ketupat. Lalu atur ujung bagian menjadi *rounded*. Berikan warna merah muda lalu *copy frame* sebanyak 2 kali. Berikan warna putih dengan *opacity* 100% dan warna putih dengan *opacity* 30%. Klik pada kolom *align* dan pilih *horizontal center align*.



Gambar IV.11 Hasil Jadi Icon
Sumber : Dokumen Pribadi

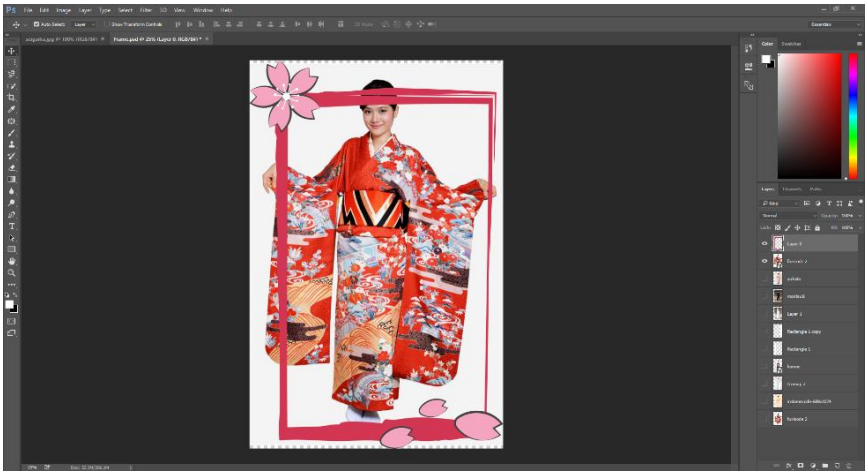
Selanjutnya logo dan *icon* dapat diplikasikan pada menu utama. *Icon* berguna sebagai pengantar kepada konten yang berisikan informasi mengenai *kimono*.



Gambar IV.12 Hasil Jadi Menu Utama
Sumber : Dokumen Pribadi

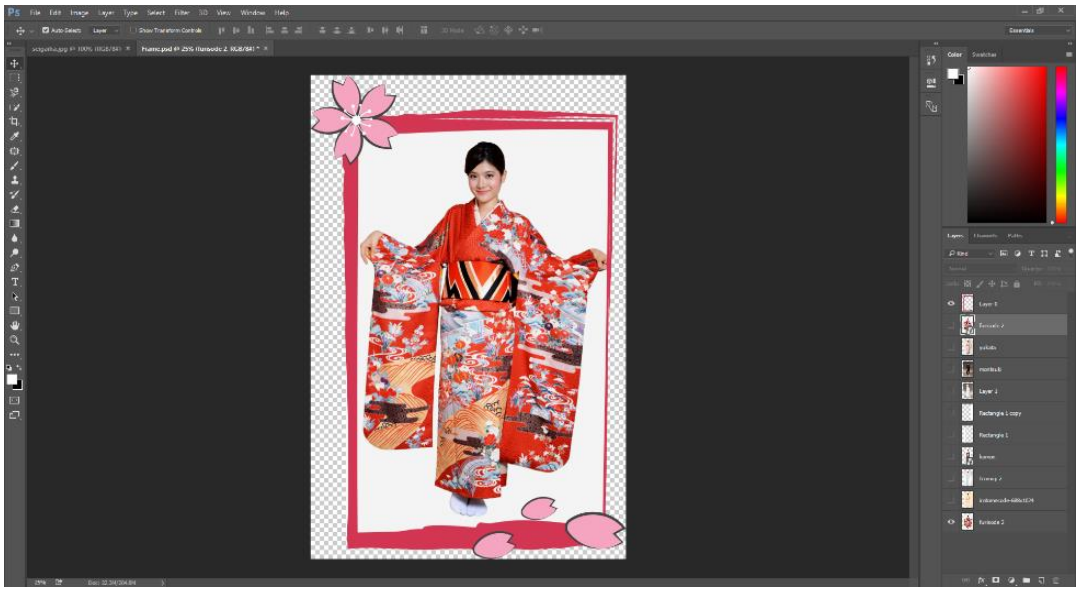
- ***Photo Editing***

Proses *photo editing* menggunakan aplikasi Adobe Photoshop CC 2015. Adobe Photoshop adalah program yang dikhususkan untuk pengeditan gambar atau foto yang dibuat oleh Adobe Systems. Foto yang telah ada di edit pada Photoshop untuk diberikan *frame* yang telah dibuat di Illustrator sebelumnya. Tahap awal adalah memasukkan *vector* dari *frame* ke Photoshop dan pisahkan layer *frame* dengan photo yang akan di edit.



Gambar IV.13 Foto Objek dan Vector Frame
Sumber : Dokumen Pribadi

Layer pada foto harus berada dibawah layer *frame.* Setelah itu resize foto sesuai dengan ukuran *frame.* Setelah mendapatkan proporsi foto yang diinginkan, hapus bagian foto yang berada pada luar *frame* menggunakan *eraser tool.*



Gambar IV.14 Hasil Akhir Foto
Sumber : Dokumen Pribadi

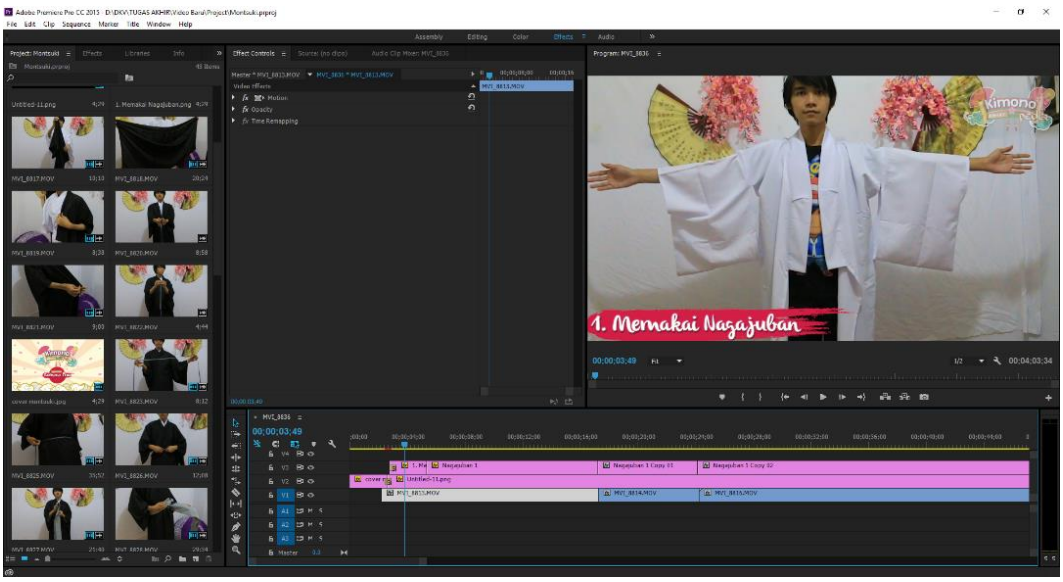
Setelah selesai proses *editing*, foto bisa langsung diaplikasikan pada *illustrator*. Dilanjutkan dengan pemberian efek *brush* dan pemberian tipografi dan juga elemen visual pendukung lainnya.



Gambar IV.15 Pengaplikasian Foto
Sumber : Dokumen Pribadi

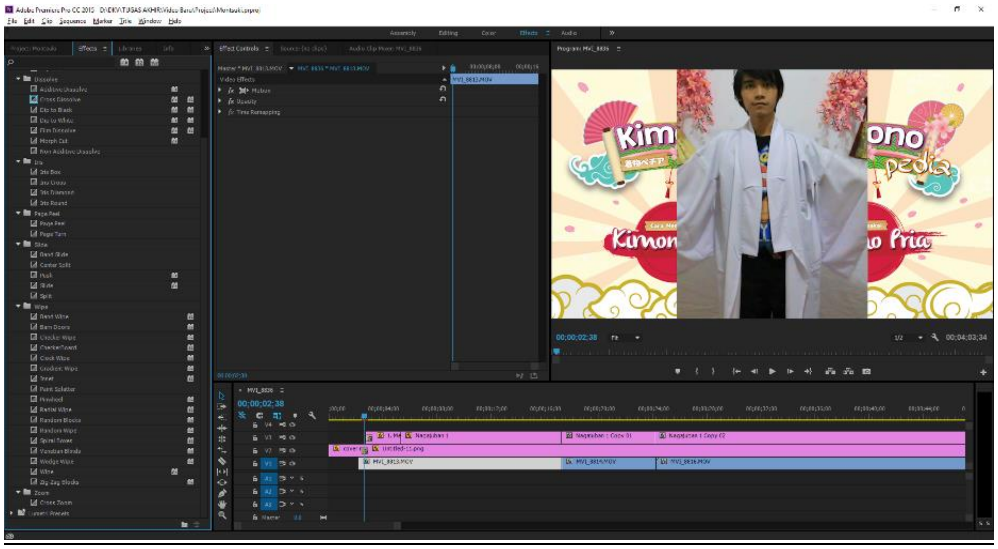
- ***Video Editing***

Video diambil menggunakan kamera Canon EOS 70D dengan lensa kit 18-55 mm. Dilanjutkan dengan proses *editing* melalui Adobe Premiere CC 2015. Adobe Premiere adalah program *video editing* yang dikembangkan oleh Adobe Systems. Setelah selesai melakukan proses *shooting*, masukkan data *video* ke komputer lalu buat *project* baru pada Premiere dan *import* semua *video* serta elemen visual lainnya yang dibutuhkan untuk proses *editing*.



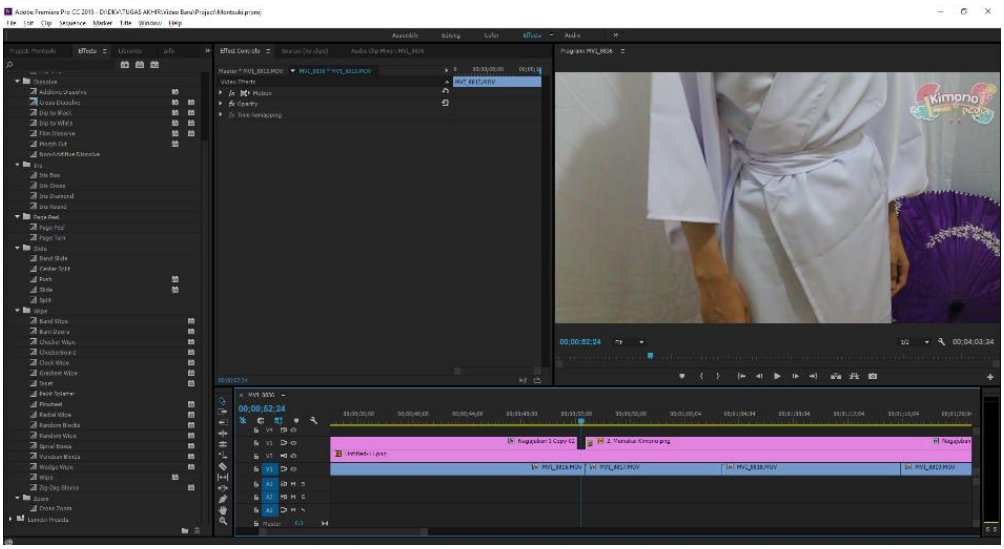
Gambar IV.16 Memasukkan Video Pada Timeline
Sumber : Dokumen Pribadi

Setelah *file video* sudah selesai di *import* ke dalam *library*, dilanjutkan dengan memasukkan *video* ke dalam *timeline.* Lalu atur durasi video per *scene* untuk dikombinasikan dengan *video* yang lainnya. Untuk mengatur durasi *video*, arahkan *cursor* ke bagian ujung *video* yang terletak pada *timeline.* Lalu geser bagian ujung *video* sesuai dengan yang diinginkan. Atur hingga semua *video* tertata dengan rapi dari awal hingga akhir. Untuk penambahan objek lainnya, *drag and drop* gambar yang terdapat pada *library*, lalu letakkan di *layer* yang berbeda dari *video.* Atur posisi objek sesuai dengan yang diinginkan. Untuk mengatur durasi muncul objek sama dengan pengaturan durasi video, arahkan *cursor* ke ujung bagian objek pada *timeline* lalu geser. Untuk animasi objek dapat diatur di bagian *effects control*. Dalam *effects control* terdapat pengaturan ukuran, *opacity*, dan *motion.* Setelah selesai dilanjutkan dengan pemberian *video transition.*



Gambar IV.17 Menggunakan Video Transition
Sumber : Dokumen Pribadi

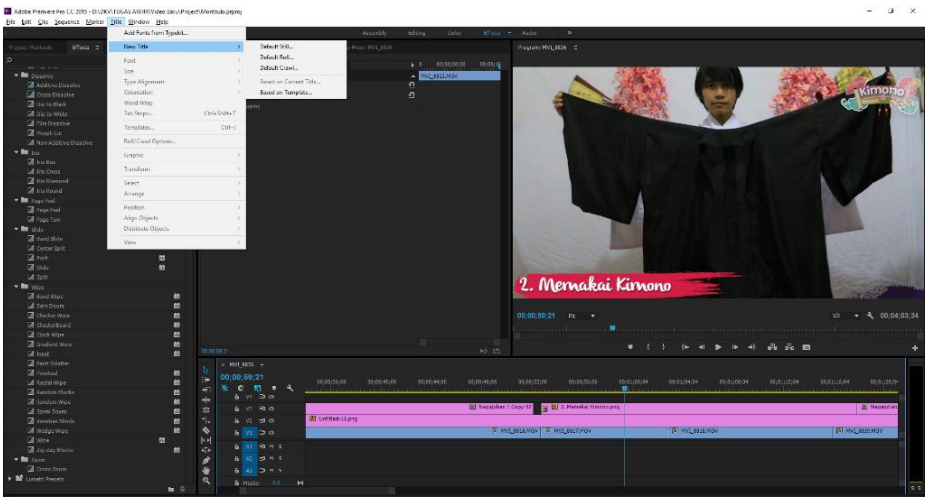
Klik kiri pada menu *effects* yang berada di ujung kiri lalu pilih *folder* dari *video transition.* Setelah di klik akan muncul berbagai macam efek transisi yang dibutuhkan, lalu pilih folder *slide* dan pilih efek transisi *slide* dan letakkan di antara 2 *video* yang dipilih untuk menggunakan efek transisi. Dilanjutkan dengan pemberian *watermark.*



Gambar IV.18 Pemberian Watermark
Sumber : Dokumen Pribadi

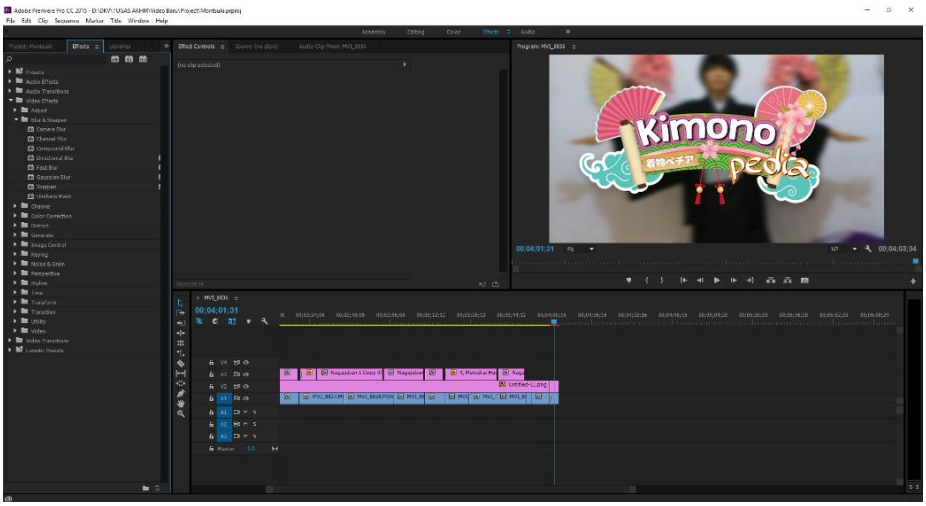
Masukkan logo yang akan dijadikan *watermark* pada *library*. *Drag and drop* logo pada *timeline* dan letakkan di *layer* yang berbeda dengan *video.* Setelah tampilan logo sudah terlihat di panel *preview*, *resize* logo melalui *effect control* dan

dilanjutkan dengan pengaturan posisi serta *opacity*. Atur panjang durasi *watermark* pada *timeline*.



Gambar IV.19 Penambahan Title dan Subtitle
Sumber : Dokumen Pribadi

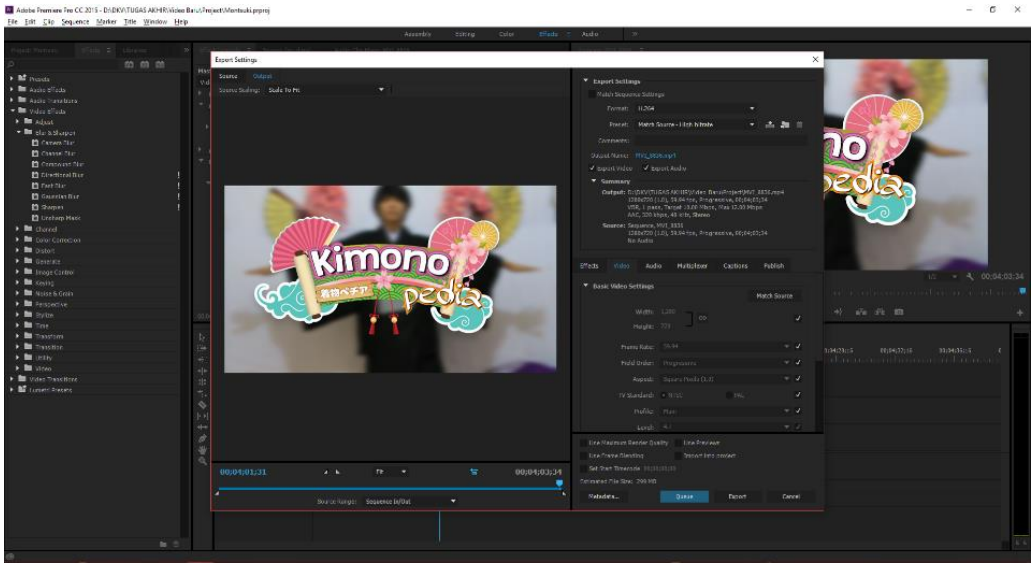
Klik menu *title* pada bagian atas premiere, pilih *new title*, lalu klik *default still.* Setelah itu akan keluar tampilan *text editor*, lalu masukkan *title* yang diinginkan lalu masukkan pada *timeline.* Agar proses pembuatan *title* dapat lebih cepat, duplikat *file title* yang terdapat pada *library*, lalu ubah isinya menjadi bagian yang lain. Untuk menduplikat *file title* terdapat di menu *edit* lalu pilih *duplicate*.



Gambar IV.20 Penambahan Video Effects
Sumber : Dokumen Pribadi

Klik menu *effects*, pilih folder *video effects* dan masuk ke *folder blur & sharpen*, lalu *drag and drop* efek *channel blur* pada *video* yang akan diberikan efek. Atur

tingkat ketabalan *blur* pada menu *effect control*. Setelah itu *render* video dengan format mp4.



Gambar IV.21 Video Rendering
Sumber : Dokumen Pribadi

IV.1.3 Paska Produksi

Paska produksi adalah proses yang dilakukan ketika semua elemen grafis yang dibutuhkan sudah tersedia seperti *vector*, foto dan *video.* Seluruh elemen grafis yang sudah melalui proses *editing* digabungkan ke dalam satu aplikasi, yaitu Adobe Flash CC 2015. Adobe Flash adalah perangkat lunak multimedia dari Adobe Systems yang digunakan untuk keperluan animasi. *Stage size* dari flash menggunakn ukuran 1280 x 720 px dengan *frame rate* 24 fps dan warna *background* putih.

Tahap pertama pertama adalah dengan mengimpor *file project* illustrator ke dalam *library* dari *project flash* yang akan digunakan. sudah dibuat.

- Animasi Objek

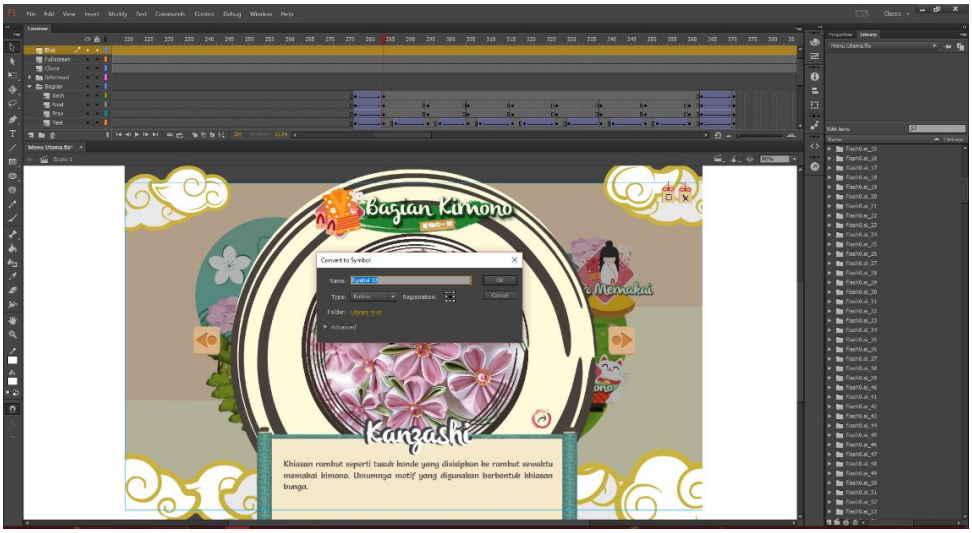
  Proses penganimasian objek dilakukan setelah *file* sudah masuk pada *library* dari *project flash*. Pertama klik pada objek yang akan dianimasikan. Letak dimana objek dipilih akan menjadi titik awal objek bergerak. Setelah itu masukkan *keyframe* pada *frame* lain lalu geser objek ke posisi yang lain. Setelah

itu klik kanan diantara titik awal dan titik akhir objek dan masukkan *motion tween.*



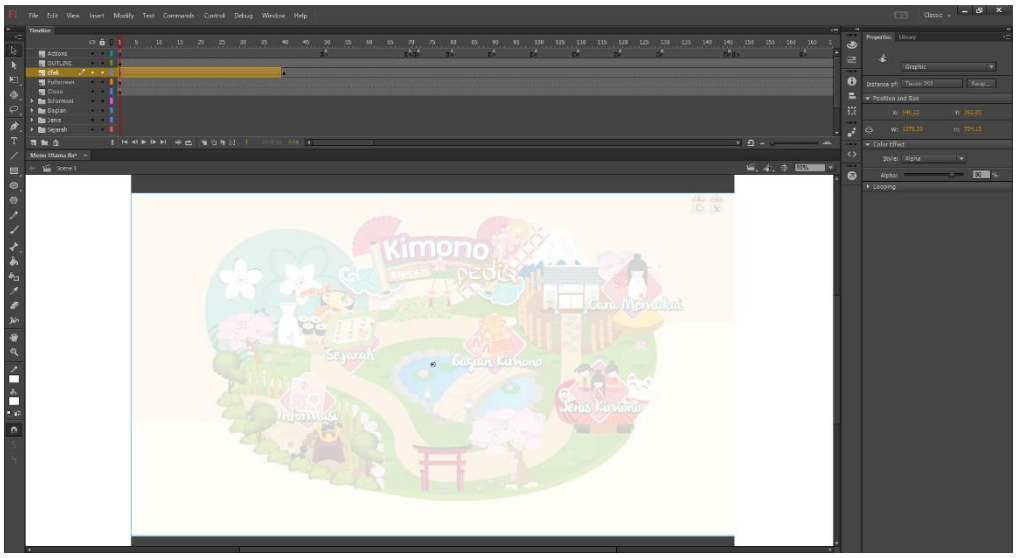
Gambar IV.22 Langkah Awal Penganimasian Objek
Sumber : Data Pribadi

Untuk dapat menganimasikan objek dengan alur yang berbeda, objek harus berada di *layer* yang berbeda. Untuk meminimalisir penggunaan *layer* yang berlebihan, objek bisa diubah menjadi format *movie clip*. Format *movie clip* dapat memasukkan objek ke dalam objek di dalam layer yang sama. Tekan tombol F8 lalu akan muncul kotak dialog untuk mengisi *instance name* dan format yang akan digunakan.



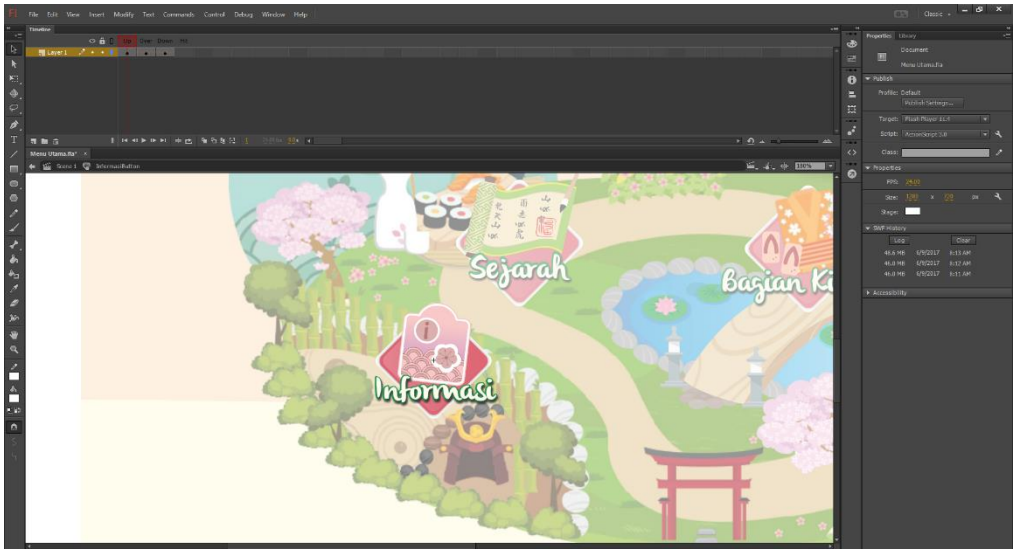
Gambar IV.23 Convert Movie Clip
Sumber : Data Pribadi

Dilanjutkan dengan memberikan efek pada setiap transisi agar animasi terlihat lebih dinamis. Efek *color alpha* adalah salah satu efek warna yang dapat dijadikan transisi untuk mengatur transparansi objek.



Gambar IV.24 Transisi Color Alpha
Sumber : Data Pribadi

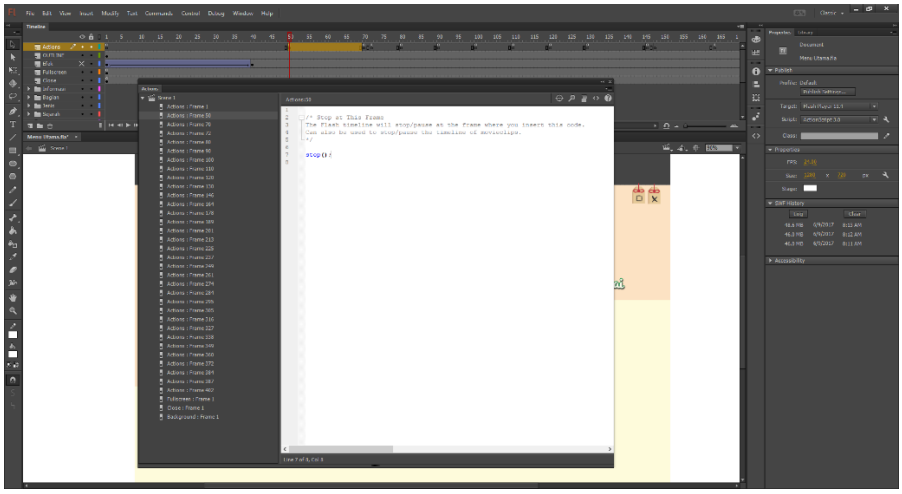
Setelah semua animasi sudah teratur, dilanjutkan dengan pembuatan *button* yang berfungsi untuk mengarahkan langsung pada bagian informasi yang akan ditampilkan. Efek animasi pada *button* dapat diatur saat ada dalam kondisi awal (*up)*, ketika mouse diarahkan (*over)*, dan ketika mouse di klik (*hit).*



Gambar IV.25 Efek Pada Button
Sumber : Data Pribadi

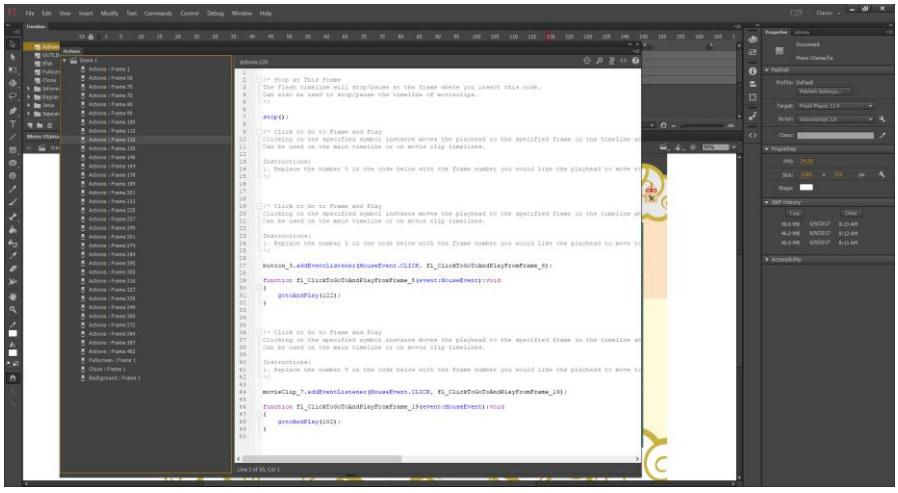
- *Action Script*

Setelah semua elemen grafis selesai dirancang dan dianimasikan, langkah berikutnya adalah dengan memasukan *action script. Action script* adalah bahasa pemrograman pada *flash* yang dapat diletakan pada *frame* ataupun pada objek yang dipilih untuk menjalankan perintah sesuai dengan yang diinginkan. *Action script* yang digunakan adalah *action script 3.0*. Langkah pertama adalah memasukan *script "stop"* pada setiap *frame* yang menjadi sebagai titik berhenti.



Gambar IV.26 Action Script Stop
Sumber : Data Pribadi

Setelah menentukan titik berhenti, dilanjutkan dengan perintah *"go to frame"* yang dimasukkan pada *button. Script* ini berfungsi sebagai perintah untuk langsung menampilkan *frame* yang dipilih.



Gambar IV.27 Action Script Go to and Play
Sumber : Data Pribadi

IV.2 Konsep Media Dan Desain

Menurut Umar (dalam materibelajar.id, 2016) “konsep diciptakan dengan menggolongkan dan mengelompokkan objek-objek tertentu yang mempunyai ciri-ciri yang sama”. Menu-menu yang ada pada media utama dibuat dengan menggabungkan elemen-elemen visual yang telah dibuat berdasarkan konsep visual yang meliputi tata letak, tipografi, ilustrasi dan warna. Elemen visual yang digunakan pada setiap menu disesuaikan dengan konten yang hendak disampaikan sehingga khalayak sasaran bisa mempelajari materi dengan lebih nyaman.

IV.2.1 Konsep Desain Media Utama

- **Intro/Menu Awal**



Gambar IV.28 Menu Intro
Sumber : Data Pribadi

Pada latar menggunakan motif *sayagata* yang menjadi ciri khas motif pada kimono. Motif *seigaiha* yang sering digunakan pada obi pun digunakan untuk memperkuat nuansa kimono. Objek gerbang bertema Jepang atau *torii* merupakan penggambaran sebagai pintu masuk bagi pengguna untuk menuju ke menu utama. *Button* “Mulai” diletakkan tepat pada bagian tengah agar langsung dapat terlihat dan posisi antar objek bisa menjadi simetris dan terlihat lebih tertata. Animasi dari awan yang teletak pada bagian bawah bertujuan untuk membuat tampilan menjadi lebih dinamis

- **Menu Utama**



Gambar IV.29 Menu Utama
Sumber : Data Pribadi

Pada *background* menggunakan objek awan khas Jepang yang biasa digunakan pada lukisan Jepang *ukiyo-e* dengan bentuk yang disederhanakan mengikuti gaya *flat design.* Awan pada *background* dijadikan *movie clip* lalu diberi animasi agar terus bergerak sehingga tampilan tidak terlihat statis. *Icon* pada *button* merepresentasikan masing-masing konten yang terdapat didalamnya. *Button* diberi animasi membersar lalu mengecil agar khalayak tidak bingung mencari objek mana yang bisa di klik dan tidak. Pada saat *cursor* diarahkan ke daerah *button*, maka efek *glow* berwarna kuning akan terlihat. Elemen visual pendukung lainnya digunakan untuk dapat membantu nuansa Jepang yang hendak dibangun. Selain itu elemen visual yang dipilih adalah objek-objek yang sering dilihat oleh khalayak pada serial *anime*, *manga* dan juga *dorama* sehingga nuansa Jepang bisa dapat khalayak rasakan dengan mudah. Bunga sakura merupakan salah satu bunga yang mewakili negara Jepang dan visual bunga sakura sendiri sering digunakan di berbagai media sehingga sering terlihat. Dari bidang kuliner menggunakan visual sushi dan juga ramen yang saat ini terkenal di Indonesia. *Maneki neko* dan *daruma* adalah salah satu objek yang mewakili hal-hal menyenangkan, dengan penggunaan visual kedua objek

tersebut diharapkan kimonopedia menjadi salah satu media pembelajaran yang menyenangkan bagi khalayak sasaran.

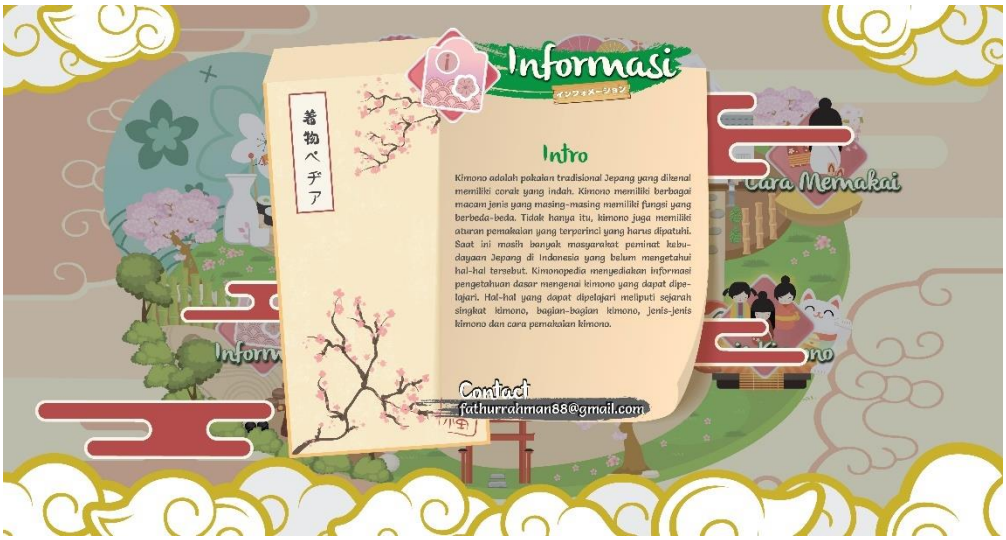
- **Sejarah Kimono**



Gambar IV.30 Menu Sejarah Kimono
Sumber : Data Pribadi

Konsep visual dari perancangan media pembelajaran kimono ini adalah memadukan unsur visual bertema Jepang lama dengan bentuk yang disederhakan mengikuti gaya *flat design*. Pada menu yang berisi pemberian informasi menggunakan unsur visual bertema Jepang lama. Penggunaan gambar dari gulungan serta kertas tua yang didukung oleh goresan-goresan kuas dapat membangun kesan visual Jepang pada zaman dahulu. Pada latar gulungan terdapat lukisan yang digambarkan terbuat dari tinta. Visual latar gulungan menggunakan objek bambu, sakura dan juga pepohonan yang lain. Foto dari bentuk kimono pada masing-masing zaman terletak di sebelah kiri dan penjelasan sejarah terletak di sebelah kanan. Konsep tata letak ini dibuat berdasarkan kebiasaan arah baca kebanyakan masyarakat Indonesia, yaitu dari kiri ke kana. Foto diletakkan sebelah kiri agar dilihat terlebih dahulu sehingga dapat memberikan gambaran bentuk kimono yang akan dijelaskan. Penjelasan diletakkan disebelah kanan foto. Setelah khalayak sudah mendapatkan gambaran lewat foto, dilanjutkan dengan penjelasan secara lebih detail. Hal ini dapat membuat materi lebih mudah untuk dipahami.

- **Informasi**



Gambar IV.31 Menu Informasi
Sumber : Data Pribadi

Icon dari menu informasi adalah sebuah *omamori* atau jimat yang umumnya terimpan pesan didalamnya. Elemen visual yang digunakan dalam menu informasi adalah surat bergaya Jepang lama dimana fungi utama surat adalah salah satu media untuk menyampaikan informasi.

- **Bagian Kimono**



Gambar IV.32 Menu Bagian Kimono
Sumber : Data Pribadi

Pada menu bagian kimono memiliki fokus utama pada foto, maka dari itu ukuran foto dibuat besar dan diletakan di tengah. Teks tersajikan secara singkat dan informatif tepat berada di bawah gambar. *Background* diberikan warna hitam dengan *opacity* 30% agar objek bisa terlihat lebih jelas dan materi yang disampaikan dapat dibaca dengan lebih fokus. Visual awan yang teletak pada bagian atas dan bawah diberikan animasi agar tampilan terlihat lebih dinamis. Untuk bagian pemilihan bagian menggunakan objek lampu-lampu yang sering terlihat pada festival Jepang. Ketika cursor diarahkan pada objek lampu maka akan keluar label nama bagian kimono dengan efek glow berwarna merah.

- **Jenis Kimono**



Gambar IV.33 Menu Jenis Kimono 1
Sumber : Data Pribadi

Referensi pembuatan menu dari media pembelajaran kimono ini merujuk pada desain menu yang banyak digunakan dalam *game.* Menu pertama dari menu jenis kimono digambarkan seperti menu pemilihan karakter dalam *game*. Digambarkan dengan foto dari kimono dan nama dari masing-masing jenis kimono. *Background* untuk bagian foto menggunakan gulungan dengan latar lukisan-lukisan sakura dan juga bambu, objek tersebut digunakan untuk dapat membangun kesan objek Jepang zaman dahulu. Format objek awan pada bagian atas dan bawah dirubah menjadi *movie clip* lalu diberikan animasi agar dapat terus bergerak sehingga menu terlihat lebih dinamis.



Gambar IV.34 Jenis Kimono 2
Sumber : Data Pribadi

Setelah di klik, akan muncul foto jenis *kimono* yang diperbesar dan diperjelas serta informasi mengenai *kimono* yang sudah dirangkum dan dibagi menjadi informasi singkat dan informatif seputar ciri khas corak, tingkat formalitas, status pemakai dan kapan *kimono* dari masing-masing jenis umumnya dikenakan.

- **Cara Memakai Kimono**



Gambar IV.35 Cara Memakai Kimono
Sumber : Data Pribadi

Unsur latar yang digunakan adalah *kakemono* yang diberikan motif *sayagata*. *Kakemono* digunakan sebagai dekorasi dinding yang memiliki tampilan seperti gulungan yang menampilkan kaligrafi, lukisan, *ukiyo-e*, dan hal-hal lain yang cocok dijadikan sebagai khiasan dinding. *Video* tutorial terdiri dari 2 bagian, yaitu *tutorial* mengenakan *kimono furisode* untuk bagian wanita dan *kimono montsuki* untuk bagian wanita. *Video* tutorial dilengkapi dengan *subtitle* berbahasa Indonesia.



Gambar IV.36 Cara Memakai Kimono Wanita
Sumber : Data Pribadi

Video tutorial kimono wanita berdurasi 6 menit 19 detik dan durasi untuk tutorial kimono pria 4 menit 9 detik. Kedua video menggunakan *frame rate* 60 fps agar pergerakan gambar lebih halus.



Gambar IV.37 Cara Memakai Kimono Pria
Sumber : Data Pribadi

IV.2.2 Konsep Desain Media Pendukung

- **Poster**



Gambar IV.38 Hasil Akhir Poster
Sumber : Data Pribadi

Poster merupakan salah satu media penyampai informasi yang terdiri dari teks, gambar dan juga kombinasi antar gambar dan teks yang bertujuan memberikan informasi kepada khalayak. Poster dibuat dalam ukuran A3 dan dilaminasi agar terlihat lebih menarik dan tahan lama dalam penempatan *outdoor*. Elemen visual yang digunakan pada poster menggunakan elemen visual utama yang terdapat pada media utama. Tampilan dari poster dijadikan sebagai acuan dalam penerapan visual dalam media pendukung lainnya agar bernuansa sama. Dalam logo terdapat tanggal perilisan perdana dari kimonopedia dan juga tempat dimana akan dilaksanakan perilisan serta memberi informasi apa saja yang terdapat dalam media pembelajaran kimonopedia. Latar pada bagian pemberi informasi menggunakan visual gulungan bergaya Jepang dimana gulungan zaman dahulu digunakan oleh masyarakat Jepang untuk saling bertukar pesan dan juga memberikan informasi. Penerapan konsep tersebut cocok digunakan

dalam poster yang mempunyai fungsi utama memberikan informasi pada khalayak sasaran.

- ***X-Banner***



Gambar IV.39 Hasil Akhir X-Banner
Sumber : Data Pribadi

X-Banner adalah salah satu media yang sering digunakan untuk menyampaikan informasi. Media ini berbentuk *banner* dengan konstruksi penyangga berbentuk "X". *X-Banner* dibuat dengan ukuran 60x160 cm dan dipasang di berbagai tempat penjualan media utama, seperti toko buku dan juga *stand* yang dibuka di berbagai *event* festival Jepang. Bahan utama yang digunakan dalam pembuatan *x-banner* menggunakan bahan flexi Jerman. Bahan flexi Jerman memiliki tekstur yang halus dan cocok digunakan untuk *indoor* maupun *outdoor*. Visual yang digunakan dalam *x-banner* mengacu pada visual poster, *background* menggunakan motif *Sayagata* dengan bagian logo yang diperbesar. Untuk bagian penyampai pesan menggunakan visual gulungan khas Jepang dan juga 3 foto bagian kimono. Dalam *x-banner* juga ditambahkan kalimat persuasi dan juga penambahan teks penyampai informasi lainnya.

- **Jam Dinding**



Gambar IV.40 Hasil Akhir Jam Dinding
Sumber : Data Pribadi

Jam dinding adalah jam yang difungsikan secara letak dan umumnya dipajang pada dinding. Jam dinding digunakan sebagai *merchandise* media pembelajaran kimono. Konsep utama dari jam ini adalah menunjukkan kesan Jepang tradisional. *Background* yang digunakan mengambil tekstur dari kertas tua yang sering digunakan pada gulungan. *Angka* yang digunakan dalam perancangan jam dinding ini menggunakan huruf *kanji*. Penggunaan huruf *kanji* digunakan untuk membangun nuansa Jepang tradisional yang dipadukan dengan elemen visual lukisan bunga sakura dan juga logo utama. Ukuran dari jam dinding ini 30 cm x

25 cm dengan permukaan *doff* dan tanpa menggunakan kaca. Bahan yang digunakan adalah kayu. Bahan utama dari jam ini adalah menggunakan bahan kayu dengan tebal 3 cm lalu diberi warna hitam. Penggunaan bahan kayu dapat memperkuat kesan tradisional pada jam.

- ***Mousepad***

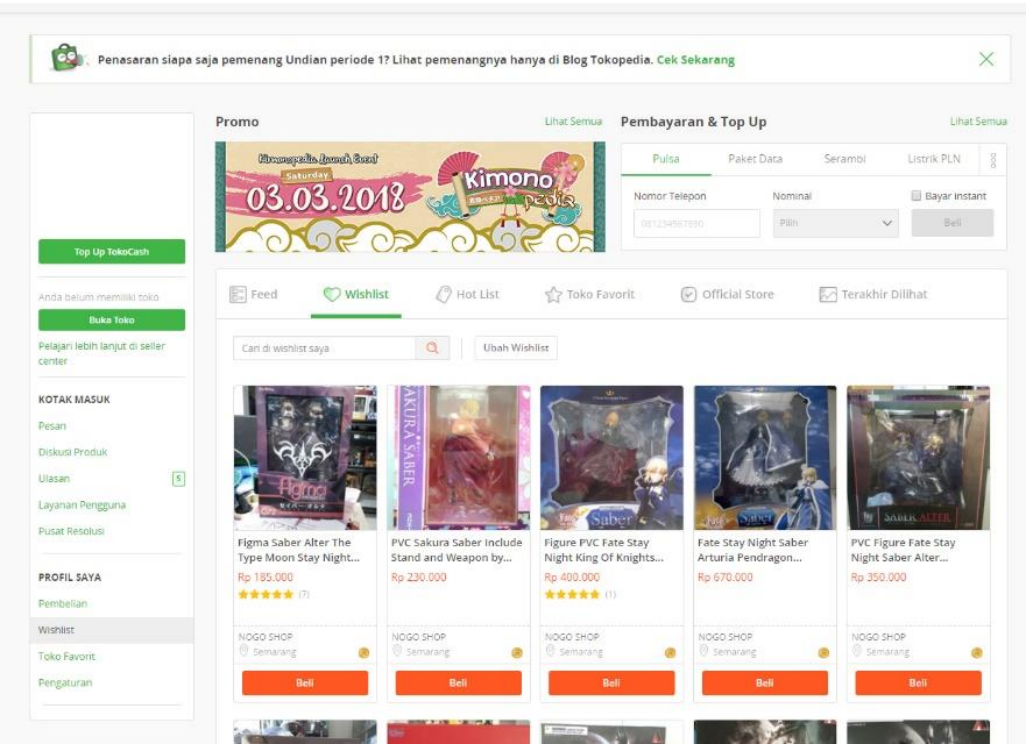


Gambar IV.41 Hasil Akhir Mousepad
Sumber : Data Pribadi

Mousepad adalah sebuah alas dengan permukaan yang lembut untuk membantu pengoperasian *pointer* agar lebih efisien. Sehubungan dengan media utama yang dioperasikan melalui komputer, *mousepad* merupakan media pendukung yang

cocok untuk mendampingi media utama. *Mousepad* dibuat dengan 2 varian. Varian *mousepad* pertama menggunakan bentuk umum, yaitu kotak dengan visual menyerupai bentuk atasan kimono yang mengenakan obi. Motif yang digunakan adalah motif *sayagata* yang diambil dari visual menu awal pada aplikasi kimonopedia. Lalu ditambahkan visual bunga sakura dan juga obi serta obiage. Visual dari *mousepad* varian 2 menggunakan bentuk lingkaran yang diberi motif seperti elemen visual yang terdapat pada menu utama dari kimonopedia. Bagian bawah ditambahkan logo dan visual awan. Bagian bawah didesain lebih lebar agar pergelengan tangan lebih leluasa untuk bergerak. Ornamen yang digunakan diambil dari bentuk motif *accessories* kimono, seperti kanzashi, dompet dan juga tas. Bahan *mousepad* terbuat dari kertas *ice silver* dan dilaminasi 100gr lalu diberi alas *evafoam* 3mm.

- **Iklan *Website***



Gambar IV.42 Hasil Akhir Iklan Website
Sumber : Data Pribadi

Website adalah kumpulan dari berbagai halaman situs yang terangkum di d alam sebuah domain atau disebut juga *World Wide Web (WWW)* yang

diakses melalui internet. Kebiasaan khalayak yang sering mengakses internet dalam kegiatan sehari-hari nya membuat beriklan secara *online* menjadi cara yang efektif. Tidak hanya lewat sosial media, iklan *website* juga dipasang di berbagai situs *e-commerce* seperti Tokopedia, Lazada, Bukalapak. Desain dari iklan website menggunakan elemen visual gulungan yang terdapat pada menu sejarah aplikasi kimonopedia dan ditambahkan dengan logo dengan ukuran yang besar agar lebih mudah terlihat dan diberikan teks tanggal perilisan.

- **Pin**



Gambar IV.43 Hasil Akhir Pin
Sumber : Data Pribadi

Pin merupakan salah satu media yang sering digunakan sebagai media promosi. Pin dijadikan sebagai *gimmick* pada setiap pembelian media pembelajaran kimono. Pin memiliki 2 varian, pin dengan nuansa modern dan tradisional. Pin bernuansa tradisional dibuat dengan ukuran 5x5 cm terbuat dari *artpaper* yang dilaminasi *doff* lalu di *press* menyesuaikan alas yang digunakan. *Background* diambil dari tekstur kertas tua yang sering terlihat pada objek gulungan tua dan ditambahkan *frame* lingkaran berwarna hitam yang memiliki *stroke* seperti kuas. Pin bernuansa modern dibuat dengan ukuran 7x7 cm terbuat dari *artpaper* yang dilaminasi *glossy* lalu di *press* menyesuaikan dengan alas yang digunakan. Visual dari pin bernuansa modern menggunakan acuan visual yang terdapat pada poster utama.

- ***Postcard***



Gambar IV.44 Hasil Akhir Postcard
Sumber : Data Pribadi

Postcard atau kartu pos adalah sebuah kertas tebal yang digunakan untuk menulis dan pengiriman pesan tanpa amplop dengan harga yang cenderung lebih murah daripada surat. Kartus pos adalah salah satu benda pos yang banyak dikoleksi oleh para penggemarnya. Kartu pos dijadikan sebagai *gimmick* pada

saat awal perilisan media utama dan selanjutnya dijadikan sebagai *merchandise*. Terdapat 3 gaya visual yang digunakan pada perancangan *postcard*. Desain pertama menggunakan *supergraphic* dari poster yang menggunakan unsur visual bergaya Jepang modern dengan bentuk-bentuk yang sudah disederhanakan. Desain kedua menggunakan visual Jepang bergaya lama dengan menggunakan gambar kertas tua dan juga lukisan sakura serta judul menggunakan *kanji* Jepang yang ditulis kebawah serta ditambahkan tekstur kertas kasar dan berdebu untuk lebih membangun visual Jepang bergaya lama. Desain ketiga menggunakan foto dari bagian-bagian *kimono* yang tedapat pada media utama dan diberikan *frame* lingkaran yang diambil dari bendera negara Jepang.

- ***Keychain***



Gambar IV.45 Hasil Akhir Gantungan Kunci
Sumber : Data Pribadi

Keychain selain sebagai khiasan kunci, sekarang dapat digunakan sebagai khiasan pada *flash drive, handphone, tas,* dan *console game portable*. *Keychain* memiliki 5 varian. *Keychain* pertama menggunakan desain yang terdapat pada menu cara memakai kimono pada aplikasi kimonopedia. Visual menggunakan *icon* pria dan wanita yang mengenakan kimono dalam wujud boneka *kokeshi*. *Kechain* kedua menggunakan visual logo utama pada aplikasi kimonopedia.

Keychain ketiga menggunakan desain yang diambil pada *button* bagian-bagian kimono yang terdapat pada menu utama kimonopedia. Objek yang digunakan adalah bagian-bagian dari kimono seperti kimono utama, kanzashi, obi dan geta. *Keychain* keempat dan kelima menggunakan bentuk dasar dari *omamori* dengan 2 warna yang berbeda. Visual yang digunakan adalah motif *seigaiha*, bunga sakura dan juga logo utama. Pembuatan *keychain* menggunakan bahan akrilik dengan ukuran 5 cm x 5 cm. Untuk varian logo utama dan varian omamori menggunakan *keychain* akrilik 2 sisi dan untuk varian boneka *kokeshi* dan bagian-bagian kimono menggunakan *keychain* akrilik 1 sisi.

- ***Notebook***



Gambar IV.46 Hasil Akhir Notebook
Sumber : Data Pribadi

Notebook atau buku catatan dapat berguna bagi khalayak untuk mencatat materi pembelajaran pada kegiatan perkuliahan. Terdapat 2 varian pada desain *notebook.* Desain pertama berukuran A5 menggunakan bahan *artpaper* tebal dan dilaminasi *doff* untuk bagian *cover* dan menggunakan kertas HVS 80 gsm untuk bagian isi. Desain pertama menggunakan visual bergaya Jepang lama dengan nuansa seperti buku-buku yang digunakan pada zaman *samurai*. Desain kedua

berukuran A6 menggunakan bahan *artpaper* tebal dan dilaminasi *glossy* untuk bagian *cover* dan menggunakan kertas HVS 80 gsm untuk bagian isi. Desain dari varian kedua menggunakan acuan visual utama pada poster.

- ***Schedule Board***



Gambar IV.47 Hasil Akhir Schedule Board
Sumber : Data Pribadi

Schedule board adalah papan untuk menuliskan kegiatan yang rutin dilakukan setuap harinya. *Schedule board* berguna bagi para khalayak sasaran untuk dapat lebih mengorganisir kegiatannya. *Schedule board* dibuat dengan bahan *artpaper* tebal berukuran A3 yang dilaminasi sehingga tidak mudah rusak dan warna tidak mudah luntur ketika dipajang. Komposisi desain dari *schedule board* diambil dari acuan visual utama dari poster namun dengan orientasi *landscape*. Bagian *background* menggunakan motif *Sayagata* dan *Seigaiha* yang terdapat pada menu awal aplikasi kimonopedia. Objek awan diletakkan pada bagian atas dan bawah sama dengan tata letak poster. Bagian utama *schedule board* menggunakan elemen visual gulungan bermotif *Sayagata* dengan latar lukisan sakura dan pepohonan. Bagian utama *schedule board* terdapat kotak kosong untuk menuliskan bulan, tahun, catatan serta tanggal dan daftar kegiatan perhari.

- Kalender



Gambar IV.48 Hasil Akhir Kalender Dinding
Sumber : Data Pribadi

Kalender adalah media untuk mengetahui suatu tanggal pada hari dan tahun tertentu. Kalender memiliki beberapa manfaat seperti untuk pengingat, pengatur jadwal dan juga sebagai khiasan. Perancangan kalender ini dibagi menjadi 2 bagian, yang pertama konten yang berisi tanggal dan hari, yang kedua berisi

gambar,nama bulan dan pertanyaan-pertanyaan seputar *kimono* yang jawabannya terdapat dalam media utama. Kalender masing-masing berukuran A3 menggunakan bahan *artpaper* tebal. Konsep utama dari kalender adalah menggunakan tema 4 musim yang ada di Jepang yaitu musim dingin, musim panas, musim gugur, dan musim semi. Warna yang digunakan pada setiap bulan merepresentasikan setiap musim. Elemen visual pendukung yang digunakan pada setiap musim pun berbeda-beda. Seperti pada musim semi diwakili oleh bunga sakura, musim gugur diwalkili oleh daun yang berguguran, musim panas diwakili oleh kembang api dan musim dingin diwakili oleh boneka salju. Setiap bulan memiliki gambar yang berbeda serta dimasukkan berbagai macam pertanyaan terkait gambar, jawaban dari pertanyaan tersebut dapat dilihat pada aplikasi kimonopedia. Selain kalender dinding, kalender duduk merupakan salah satu kalender yang banyak diminati masyarakat. Visual dari kalender duduk tidak berbeda jauh dengan kalender dinding, komposisi dari gambar dan juga tanggal dicocokkan dengan ukuran kalender duduk. Kalender duduk berukuran 21 cm x 16 cm dan menggunakan kertas *artpaper* tebal lalu dijilid *ring*.



Gambar IV.49 Hasil Akhir Kalender Duduk
Sumber : Data Pribadi

- **Kipas**



Gambar IV.50 Hasil Akhir Kipas
Sumber : Data Pribadi

Kipas tangan yang digunakan sebagai *merchandise* dari kimonopedia adalah kipas tradisional Jepang yang biasa digunakan pada saat musim panas, yaitu kipas *uchiwa*. Sama dengan kalender, konsep utama dari kipas adalah menggunakan tema 4 musim yang ada di Jepang. Bagian depan kipas terdapat elemen visual utama yang terdapat di berbagai media dengan tambahan objek-objek yang mewakili setiap musim. Contoh untuk musim panas diwakili oleh kembang api dan semangka. Untuk *background* bagian belakang kipas

menggunakan motif *Sayagata* dengan warna dan objek yang mewakili setiap musim. Pada bagian belakang juga ditambahkan huruf *kanji* dari setiap musim.

- ***Paper Bag***



Gambar IV.51 Hasil Akhir Paper Bag
Sumber : Data Pribadi

Paper Bag adalah salah satu jenis alat atau tas yang digunakan sebagai wadah barang. *Paper Bag* dapat digunakan sebagai kemasan dalam setiap pembelian *merchandise* dari kimonopedia. Visual dari *paper bag* menggunakan acuan visual dari poster utama. Bagian pinggir *paper bag* diberi warna hijau toska yang diambil dari warna motif *Seigaiha*.

- ***Flag Chain***



Gambar IV.52 Hasil Akhir Flag Chain
Sumber : Data Pribadi

Flag chain digunakan sebagai dekorasi pada saat perilisan kimonopedia dan juga saat menyediakan *booth* pada *event* Jepang. *Flag chain* menggunakan visual logo dan foto dari bagian-bagian kimono.

- ***Promotional Video***



Gambar IV.53 Hasil Akhir Thumbnail Promotional Video
Sumber : Data Pribadi

PV atau *promotional video* ditempatkan di tempat penjualan utama dan juga media sosial. PV berisi cuplikan singkat dari konten-konten yang terdapat pada kimonopedia. Format dari video adalah .mp4 dengan ukuran 1280 px x 720 px.