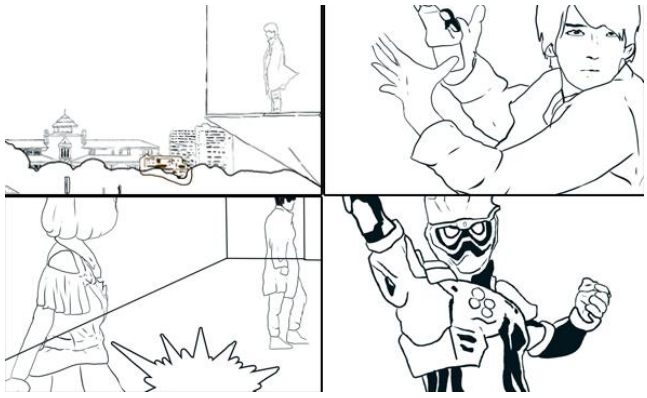
BAB IV. MEDIA DAN TEKNIS PRODUKSI

IV.1 Media Utama Beserta Proses Pembuatan

Proses pembuatan illustrasi komik untuk keperluan media promosi acara ini membutuhkan tahapan yang cukup panjang. Langkah awal yang harus dilakukan adalah mencari referensi mengenai gaya gambar komik, panel komik, tehnik pewarnaan dan lain lain. Namun ada hal yang lebih penting, Tujuan perancangan ini adalah menggambarkan karakter heroik dari *Kamen Rider Ex-Aid* yang aslinya adalah sebuah tokoh dari serial film fiksi kedalam media komik promosi. Referensi terbesar dari perancangan media komik promosi ini adalah serial film *Kamen Rider Ex-Aid* itu sendiri. Jalan cerita dalam komik dibuat lebih sederhana dan jelas agar anak anak sebagai target audience dapat langsung mengerti bahwa *Kamen Rider Ex-Aid* adalah seorang pahlawan yang menyelamatkan manusia. Berikut ini adalah tahapan lengkap dari proses pembuatan media promosi acara berbasis komik:

1. Pembuatan *Storyboard*

   Pembuatan *storyboard* atau sketsa awal dilakukan agar arah jalannya pembuatan media dapat terlihat dengan jelas. Media yang digunakan pada pembuatan sketsa awal ini adalah dengan menggunakan *software* Manga Studio, karena *software* ini mempunyai fitur yang nyaman dan ringan untuk digunakan dalam proses pembuatan sketsa dan *inking.*



Gambar IV.1 Sketsa awal dari perancangan media komik promosi

Sumber: Dokumen Pribadi (2017)

- Halaman 1-6 : Menceritakan mengenai dokter Emu, seorang dokter yang banyak menangani pasien anak dan juga seorang *Kamen Rider Ex-Aid* sang tokoh utama. sedang berkunjung ke kota Bandung setelah mendapati kabar bahwa virus *Bugster* yang nantinya berevolusi menjadi seekor monster, telah mewabah di kota Bandung. Dokter Emu pergi ke kota Bandung bersama dengan asistennya, perawat Asuna atau Poppypipopapo. Dokter Emu dan Poppy menemukan sebuah panggilan video dari direktur Dan Kuroto mengenai terdeteksinya seorang pasien yang terkena wabah virus *Bugster*. Dokter Emu dan Poppy yang telah berubah menjadi perawat Asuna segera bergegas menuju lokasi kejadian.

  Pada halaman satu media komik, digambarkan dokter Emu sedang melihat kondisi pemandangan sekitar kota Bandung dari atas gedung tempat ia menginap. Pada latar tempat dimana dokter Emu berdiri, terlihat sebuah gedung ikonik kota Bandung, yaitu gedung sate. Hal ini dilakukan agar kesan kota Bandung yang ditampilkan menjadi terasa. Sebuah karakter yang terbang disamping dokter Emu bernama *imagine brothers* hijau. *Imagine brothers* selalu mengikuti kemanapun langkah dokter Emu pergi. Pada halaman dua, tiga dan empat suasana berganti menjadi sesi komunikasi didalam ruangan atau markas dokter Emu dan Poppy selama berada di kota Bandung. Direktur Dan Kuroto memanggil mereka untuk segera menaklukan monster *bugster* yang sedang melakukan aksinya. Pada halaman lima dan enam, Poppypipopapo merubah karakternya menjadi perawat Asuna. Poppypipopapo juga diikuti oleh sosok *imagine Poppy* yang bisa berubah menjadi *gashat* kapanpun disaat Poppy membutuhkannya.

  Pada peralihan yang tergambarkan didalam halaman enam, dimana dokter Emu dan Poppy pergi keluar dari ruangan menuju tempat kejadian. Suasana dan latar yang digambarkan adalah langit pagi di kota Bandung yang sedang cerah cerahnya. Walau dalam serial televisi dokter Emu kadang pergi dengan mengendarai motor *gashat bakusou bike.* Namun didalam media komik ini, dokter Emu berangkat menaiki motor *matic* dengan warna dominan merah putih.



Gambar IV.2 Halaman satu sampai enam
Sumber: Dokumen Pribadi (2017)

- Halaman 7-10 : Dokter Emu dan asistennya sampai ditempat korban. Dan sang korban yang bernama Rizki Memperlihatkan bagaimana reaksi setelah terjangkit virus *Bugster*. Pemicu reaksi virus *Bugster* adalah rasa stres dan masalah yang dialami manusia. Rizki mengalami masalah yang membuatnya menjadi murung dan sedih, penyebabnya adalah kesibukkan dari ibunya sendiri. Ibunda Rizki yang terlalu sibuk akan pekerjaannya, yaitu seorang pembuat kue terkenal di kota Bandung. Mempunyai waktu yang terbatas dengan anaknya Rizki. Disatu sisi, Ibunda Rizki yang juga seorang *single parent*, dituntut untuk harus bekerja dan berjuang seorang diri, hal ini dilakukan semata mata hanya untuk mencukupi segala kebutuhan Rizki, anak semata wayangnya.

  Pada halaman tujuh sampai halaman kesepuluh pada alur cerita, latar atau tempat kejadian yang digambarkan adalah halaman depan komplek perumahan. Terinspirasi dari beberapa suasana perkomplekan yang berada di daerah kota Bandung seperti komplek Bumi Harapan Bandung Timur, komplek Ligar dan lapangan komplek permata biru Bandung Timur. Namun meski begitu, suasana yang terdapat dalam serial film *Kamen Rider Ex-Aid* pun terlihat banyak yang menggunakan latar kompleks perumahaan sebagai tempat bertarung seperti dalam tayangan *Ex-Aid* episode 11 dan 12.

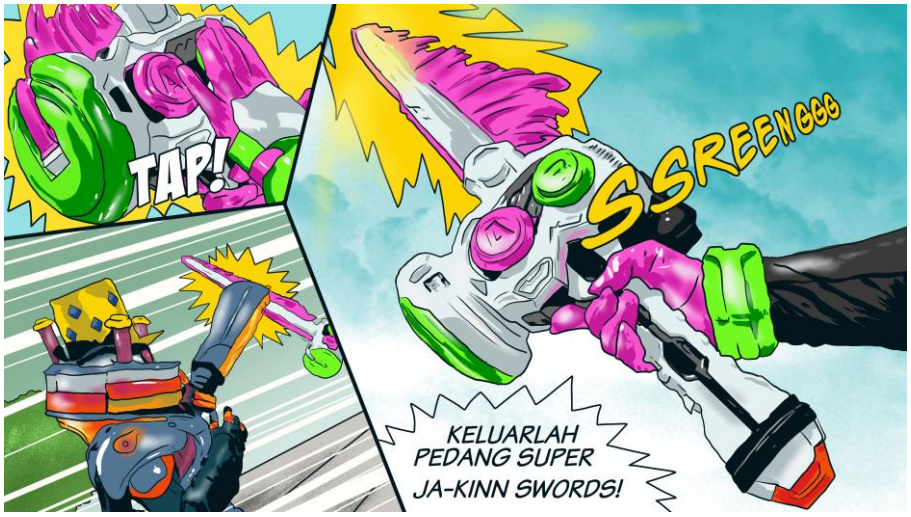


Gambar IV.3 Latar kompleks perumahaan
Sumber: Dokumen Pribadi (2017)

- Halaman 11-21 : Dokter Emu berubah menjadi *Kamen Rider Ex-Aid*, pertarungan yang sengit antara *Kamen Rider Ex-Aid* melawan sang monster pun terjadi. Rizki dan sang ibu sementara dijaga oleh perawat Asuna atau Poppypipopapo.

  Pada halaman ke 12, dimana dokter Emu berubah menjadi seorang *Kamen Rider*, terlihat pada panel ketiga sebelah kanan. Sebuah monumen Bandung Lautan Api yang digambarkan menjulang jauh dan tinggi dibelakang rumput. Menggambarkan rasa semangat dalam menghadapi monster *bugster*. Pada halaman ke 15 disaat dokter Emu bertransformasi dari *Rider* level satu menuju sosok *Rider* level dua. Ornamen dan sinar yang berada dipunggung karakter *Kamen Rider Ex-Aid*, adalah ornamen asli yang juga terdapat didalam serial resminya. Sebuah balok yang digambarkan seperti coklat batangan, mengisi beberapa sudut dari media komik halaman 13 dan 19. Balok tersebut adalah sebuah tempat yang menyimpan *item* tambahan seperti beberapa alat dan trik untuk menghancurkan musuh. Konsepnya sama dengan beberapa game petualangan, seperti konsol *game* legendaris *Super Mario Bross.*

  Pada halaman ke 18, senjata yang digunakan oleh *Kamen Rider Ex-Aid* adalah *Gashacon Breaker*, sebuah properti senjata asli yang digunakan oleh *Kamen Rider Ex-Aid* didalam tayangan serial televisi. *Gashacon Breaker* Bisa digunakan sebagai palu dan pedang. Mempunyai sebuah *controller* yang mempunyai kemiripan dengan perangkat permainan *GameBoy*, yaitu tombol A dan B. Kata *Jakinn Swords* yang dituliskan dalam dialog pada halaman ke 18 merujuk kepada perkataan dokter Emu pada serial *Kamen Rider Ex-Aid* episode ke satu. *Gashacon breaker* dalam mode pedang *Jakinn.*



Gambar IV.4 *Gashacon Breaker*
Sumber: Dokumen Pribadi (2017)

- Halaman 22-28 : Pertahanan diri sang monster semakin kuat, dokter Emu pun akhirnya melakukan perubahan *level* ketiga, yaitu sebuah kombinasi perubahan dari konsol *game* Mighty Action X dan konsol *game* tambahan Gekitotsu Robots. Jurus andalan dari *form level* tiga tersebut adalah pukulan robot yang cepat dan terarah bagaikan roket. *Kamen Rider Ex-Aid* pun berhasil mengalahkan monster *Bugster*.

  Pada halaman ke 22, *gashat Gekitotsu Robots* dimasukkan kedalam slot *Kimewaza,* yaitu slot dengan kekuatan pengakhiran. Dengan maksud ingin membuat sang monster *bugster* langsung kalah dalam seketika. Namun dokter Emu digambarkan ingin terlebih dahulu memberikan sebuah pemanasan dan hiburan dengan tidak langsung menyerang monster tersebut dengan sebuah serangan *finishing.* Sebuah serangan akhir, yaitu pukulan robot dilancarkan pada halaman komik ke 26.

  Pada halaman ke 27, sang monster *bugster* melemah dan hancur. Pada panel ketiga digambarkan sebuah efek ilustrasi ledakan.



Gambar IV.5 Debut *Gekitotsu Robot Form*
Sumber: Dokumen Pribadi (2017)

- Halaman 29-32 : Ibunda Rizki meminta maaf dan mereka akhirnya berbaikkan. Sang ibu berkata bahwa dirinya akan lebih sering meluangkan waktu untuk bersama dengan Rizki. Perasaan Rizki perlahan menjadi lebih baik. Rizki dan sang ibu mengucapkan banyak terimakasih kepada *Kamen Rider Ex-Aid.* Rizki pun berkata bahwa dia ingin berguna dan bisa menyelamatkan banyak orang layaknya *Kamen Rider.*

  Latar yang terlihat pada deretan halaman 29 sampai 32 adalah sebuah lapangan yang terinspirasi dari kompleks perumahaan yang terdapat dibeberapa daerah di kota Bandung. Pada halaman ke 32 juga digambarkan kembali monumen Bandung Lautan Api.



Gambar IV.6 Latar pada halaman ke 31 dan 32
Sumber: Dokumen Pribadi (2017)

- Halaman promosi diisi dengan berbagai informasi dan konten seputar acara yang akan diselenggarakan oleh perusahaan Goshen Media. Beragam konten

tersebut diantaranya memuat tentang informasi tempat berlangsungnya acara, kegiatan acara, harga tiket masuk, beragam promo hadiah dan cuplikan film terbaru dari serial *Kamen Rider Ex-Aid.* Digambarkan pula duo ikon *Kamen Rider* legendaris yaitu *Kamen Rider Ichigo* dan *Kamen Rider Nigo* sang tokoh *Kamen Rider* pertama dan kedua yang muncul pada era 70an. Kedua pahlawan legendaris ini berjejer dengan *Kamen Rider Ex-Aid.* Diatasnya tertulis sebuah slogan yang mengatakan bahwa *Kamen Rider* akan terus menjadi seorang pahlawan kebenaran.



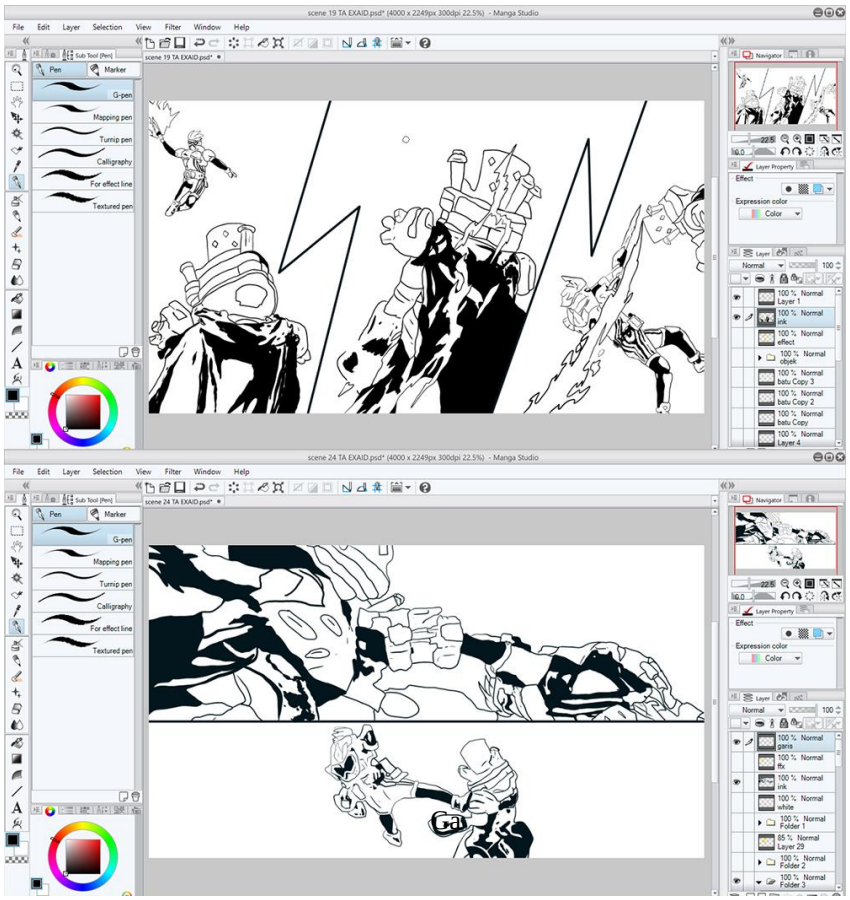
Gambar IV.7 Halaman promosi
Sumber: Dokumen Pribadi (2017)

2. Tahap *Inking* dan pembuatan panel komik.

Seperti yang telah disebutkan melalui penjelasan sketsa diatas, tahap inking disini juga menggunakan *software* yang serupa yaitu Manga Studio. Warna dasar *outline* dari proses *inking* menggunakan warna biru kehitam hitaman dengan kode warna #03161d dan kode RGB 3 22 29. Keuntungan dari proses penebalan sketsa atau *inking* dengan *software* Manga Studio ini adalah tingkat kestabilan *pressure* dari pena *brush* yang dapat menebal dan menipis dengan

mudah. Hal ini membuat proses *inking* menjadi lebih efisien, mudah dan cepat. Pembuatan panel komik dan kotak dialog juga semua dikerjakan dalam software ini.

Tipe *brush* yang dipakai didalam proses pembuatan ilustrasi media komik ini adalah *G-pen* dan *Mapping Pen Brush.* Tipe *brush* ini digunakan pada elemen *outline* dan *shading* tajam dalam komik. Sifat dari *brush G-pen* dan *mapping pen* yang dapat menebal dan menajam dengan sistem *pressure,* membuat *brush* ini stabil dan nyaman untuk digunakan.



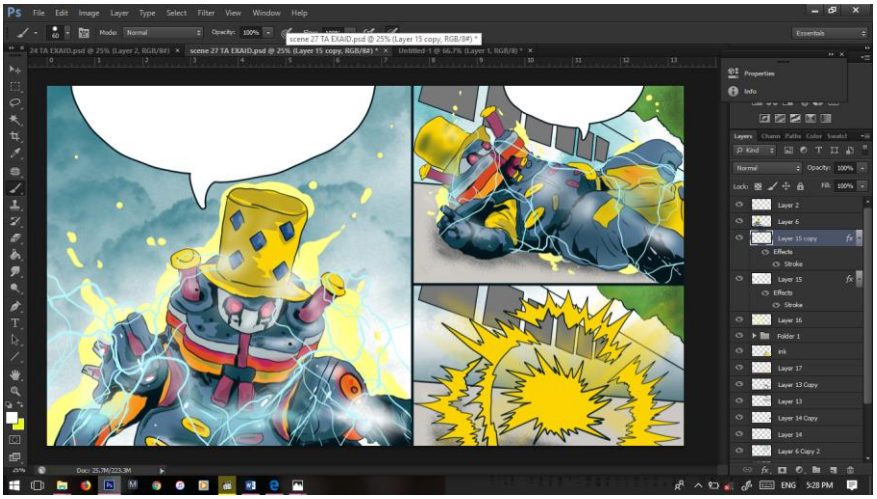
Gambar IV.8 Proses inking dan pemberian panel
Sumber: Dokumen Pribadi (2017)

3. Proses pewarnaan

Proses pewarnaan digital dalam perancangan komik ini menggunakan *software* Adobe Photoshop CS6. Hal ini dikarenakan jumlah *brush* yang bisa dimuat dan disediakan oleh *software* ini sangat beragam. Pada tahap awal

pewarnaan. Objek diberi warna dasar atau *flat colour*, hal ini dilakukan agar proses pemberian *shading* atau campuran warna gradasi selanjutnya menjadi lebih mudah. *Layer* dari warna flat dipisah dengan warna gradasi dan warna bayangan. Dengan adanya pemisahan *layer* pada bagian *flat colour* dan pada bagian *layer* warna tambahan, proses pewarnaan bayangan, gradasi dan letak cahaya terasa lebih mudah dengan bantuan fitur *magic wand tool* dan *select pixel*. Kedua *tool default* Adobe Photoshop tersebut membuat proses pewarnaan menjadi terfokus hanya dengan objek yang akan diwarnai.

Selain pewarnaan dalam objek karakter, proses pemberian *outline* pada kotak atau balon narasi adalah dengan memberikan sebuah *stroke* kepada objek tersebut. *stroke* yang dipakai berukuran lima sampai sepuluh piksel.

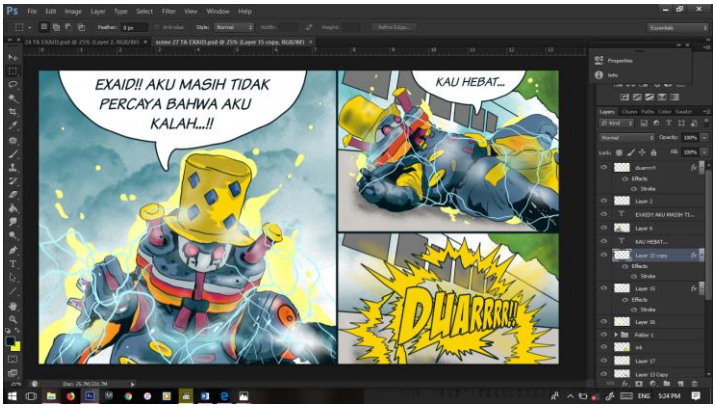


Gambar IV.9 Proses pewarnaan dengan Adobe Photoshop
Sumber: Dokumen Pribadi (2017)

4. Proses pembuatan teks dialog, teks narasi dan teks efek dalam komik

   Software Adobe Photoshop kembali menjadi pilihan dalam pemberian unsur tipografi perancangan media komik. *Software* Adobe Photoshop lebih efisien digunakan sebagai media penambah unsur tipografi. *Font* yang sudah ditambahkan kedalam perangkat komputer lebih mudah terdeteksi dan dapat diolah sedemikian rupa dengan *software* ini. Font yang digunakan untuk keperluan teks dialog, narasi dan efek gerakan dalam perancangan komik ini sangat beragam. Salah satunya adalah font Komika text sebagai komponen

senjata utama dalam pemberian teks dialog dan font BadaBoom yang digunakan sebagai teks efek khusus.



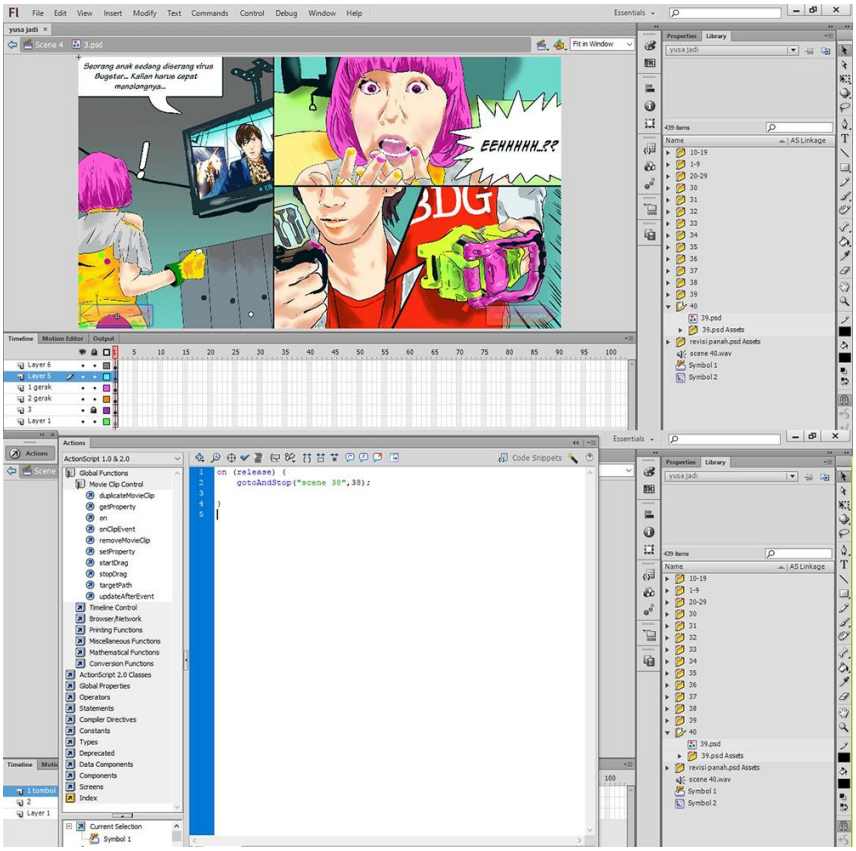
Gambar IV.10 Proses pemberian unsur tipografi dalam komik
Sumber: Dokumen Pribadi (2017)

5. Proses penggerakan objek dan penambahan audio serta video tayangan film kedalam media komik

   Setelah elemen ilustrasi beserta tipografi selesai maka proses penggerakan objek komik digital ini akan dilakukan. Proses penggerakan beberapa objek dalam komik dibuat dengan *software* Adobe Flash CS6. Pemberian unsur audio sebagai efek suara dan latar musik juga dibuat menggunakan *software* tersebut. Konten video dalam akhir halaman promosi juga diselipkan dengan menggunakan *software* Adobe Flash.

   Elemen audio yang digunakan dalam media komik digital ini murni menggunakan lagu dan instrumen yang terdapat didalam serialnya langsung. Beberapa efek suara seperti instrumen penggiring transformasi *Kamen Rider* dan suara ketika misi selesai juga merupakan lagu yang digunakan didalam serial televisi *Kamen Rider ex-Aid.* Suara efek perubahan yang terdengar dari *gamer driver* direkam langsung melalui alat perekam suara.

   Format audio yang digunakan adalah MP3 320kbps dan M4A file guna menghindari kerusakan suara pada saat digunakan menjadi *backsound* pada file media .swf.



Gambar IV.11 Proses penggerakan objek dengan Adobe Flash
Sumber: Dokumen Pribadi (2017)

6. Hasil akhir media utama

   Hasil akhir media utama adalah sebuah perancangan berbentuk komik digital dengan file ekstensi original Adobe Flash yaitu .swf. Ukuran format file *flash* yang digunakan yaitu 1280x720 piksel dengan illustrasi yang dibuat dengan *software* Manga Studio dan Adobe Photoshop CS6 dengan ukuran 300 *Dots per inch* guna menghindari percahnya gambar. Efek audio dan musik pengantar dalam perancangan media komik digital ini menggunakan *soundtrack* resmi dari serial *Kamen Rider Ex-Aid* yang dinyanyikan oleh penyanyi Daichi Miura, *Kamen Rider Girls*, grup band Rayflower dan beberapa musik instrumental gubahan asli dari artis musik TOEI company.



Gambar IV.12 Media utama halaman 1-12
Sumber: Dokumen Pribadi (2017)

IV.2 Media pendukung

Media pendukung merupakan komponen yang sangat penting dalam menarik minat *target audience.* Pembahasan mengenai pembuatan media tersebut akan dijelaskan secara rinci, berikut adalah penjelasannya:

IV.2.1 Media Informasi dan Promosi

a. Poster cetak A3

Poster adalah sebuah media penyampai informasi yang sederhana, jelas dan mampu untuk menarik perhatian. Poster ini berisi tentang informasi singkat mengenai isi acara yang akan diselenggarakan oleh perusahaan Goshen Media. Judul yang ditulis diambil dari *headline* acara, karena pendistribusian atau pemasangan media poster ini dilakukan sebelum acara tersebut dilaksanakan.

Ornamen dengan warna dan corak khas serial *Kamen Rider Ex-Aid* diterapkan pada elemen poster ini. Sosok *Maximum Mighty Kamen Rider* level99 digambarkan dengan besar. Sosok yang sama dengan bagian penutup dari halaman promosi media utama.



Gambar IV.13 Poster Cetak A3
Sumber: Dokumen Pribadi (2018)

b. Brosur

Penyampai informasi yang dapat dibagikan dengan mudah kepada target *audience* secara langsung. Brosur dapat dibagikan pada saat anak anak pulang dari sekolah, saat menuju pintu masuk pusat perbelanjaan, dan pembagian ditempat strategis lainnya yang memungkinkan untuk didatangi banyak anak anak dan keluarga.

Ukuran : 40x17 cm

Material : Kertas *Art Paper* 250gr

Teknis : Cetak *Offset*



Gambar IV.14 Brosur
Sumber: Dokumen Pribadi (2018)

c. *X-Banner*

X-Banner berfungsi sebagai penyampai media informasi yang lebih terlihat mencolok ketimbang dua penyampai informasi sebelumnya. X-Banner hanya dipajang ditempat tempat tertentu saja, seperti pada venue atau tempat dimana terselenggaranya acara temu *Kamen Rider Ex-Aid* yang akan bertempat di Trans Studio Mall Bandung. *X-Banner* berukuran 160x60cm ini adalah jenis *X-Banner* yang umum dan sering dipakai di Indonesia. Teknik pembuatan dari *X-Banner* ini adalah cetak *offset*, dengan bahan *Polyskin*, bahan ini dipilih karena warnanya bisa bertahan cukup lama dengan kondisi yang baik.

Ukuran : 160x60 cm

Material : *Polyskin*

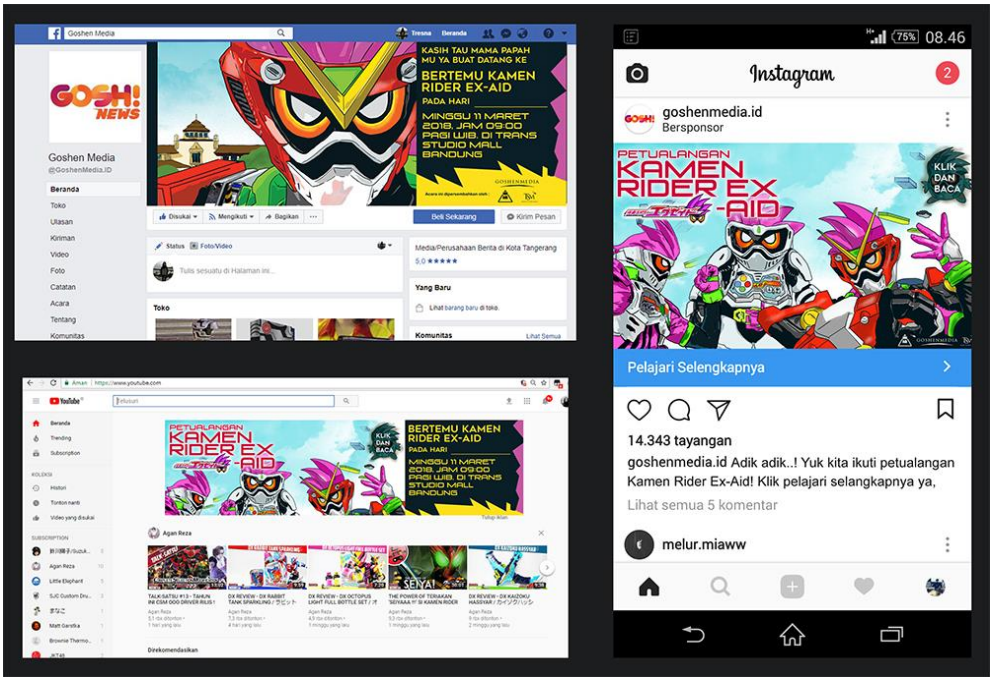
Teknis : Cetak *Offset*



Gambar IV.15 *X-Banner*
Sumber: Dokumen Pribadi (2018)

d. Poster dan banner digital untuk beriklan dan berpromosi secara *online* di media sosial.

Pemasangan poster dan *banner* digital promosi acara yang disematkan pada sebuah grup forum diskusi *Kamen Rider* terbesar di Indonesia. yaitu grup Facebook *Kamen Rider Indonesia.* Sebuah forum grup *online* dengan anggota aktif lebih dari 24.300 orang ini, setiap harinya banyak membahas dan melakukan diskusi mengenai hal apapun yang berkaitan dengan *Kamen Rider*, menurut hasil kuesioner yang telah diisi sebelumnya, banyak diantara para anggotanya yang sudah mempunyai seorang anak. Hasil ini didapat dari jawaban kuesioner terhadap beberapa anggota yang berada didalam grup tersebut. Hal ini akan lebih menguntungkan pihak Goshen Media sebagai pengiklan di grup tersebut. Selain memasang konten promosi di grup pecinta *Kamen Rider* terbesar di Indonesia, pemasangan poster dan *banner* digital iklan berbayar pada halaman beranda *youtube* dan *instagram*, juga pemasangan *banner* promosi pada halaman *facebook* resmi perusahaan goshen media.



Gambar IV.16 Konten iklan dan promosi digital via media sosial
Sumber: Dokumen Pribadi (2018)

IV.2.2 Media Pengingat

a. Sebuah figur Helm *Kamen Rider Ex-Aid* level tiga

berukuran satu berbanding satu dengan kepala orang dewasa, dilengkapi dengan sebuah stand dan lampu didalamnya. Helm figur ini murni berfungsi sebagai pajangan didalam rumah. Helm ini juga digunakan sebagai bahan promosi guna mengajak target audience sekunder, yaitu orang dewasa penggemar Kamen Rider untuk ikut berkunjung ke acara "Yuk ketemu *Kamen Rider Ex-Aid*". Detail dibuat semirip mungkin dengan figure aslinya.

Bahan : Busa Hati
Ukuran : Disesuaikan dengan lingkar diameter produk helm original *Bandai*
Teknis : Buatan tangan



Gambar IV.17 *Figure* helm *Kamen Rider Ex-Aid*
Sumber: Dokumen Pribadi (2018)

b. Topeng *Kamen Rider Ex-Aid* level tiga

Berbeda dengan figur *merchandise* diatas, topeng *Kamen Rider Ex-Aid* ini dibuat tidak sedetail dan sepresisi figur helm. Ukuran topeng yang dibuat lebih kecil dari figur helm, hal ini dimaksudkan agar anak anak sebagai target audience utama dalam perancangan dapat memakainya. Terdapat pengait

dibagian belakang topeng yang bisa disesuaikan kaitannya dengan ukuran wajah.

Bahan : Busa Hati
Ukuran : Disesuaikan dengan kepala anak kecil.
Teknis : Buatan tangan



Gambar IV.18 Topeng *Kamen Rider Ex-Aid*
Sumber: Dokumen Pribadi (2018)

c. *Tshirt*

Salah satu media pendukung dan pengingat yang dimasukkan juga kedalam halaman akhir promosi di media utama. Selain sebagai *gimmick* untuk memancing *target audience* dengan cara membagikan produk kaus ini kepada pemenang yang beruntung. *Tshirt* ini juga akan dijual di area acara saat kegiatan berlangsung. Ukuran yang tersedia adalah S,M,L,XL anak.

Satu *tshirt* dengan desain *headline* Yuk ketemu *Kamen Rider Ex-Aid* dibuat dengan tujuan agar anak dapat terus mengingat hal menarik yang terjadi di acara tersebut. Opsi kedua adalah *tshirt* dengan ilustrasi *Kamen Rider Ex-Aid* yang sedang melompat tanpa adanya *headline* atau teks tambahan. Bagi anak anak yang menyukai sebuah *tshirt* tanpa adanya elemen tipografi.

Bahan : *Cotton Combed* 30s
Ukuran : Pada *venue* tersedia ukuran S,M,L dan XL versi anak.

Teknis : Cetak sablon diatas *tshirt.*



Gambar IV.19 *T-shirt Kamen Rider Ex-Aid*
Sumber: Dokumen Pribadi (2018)

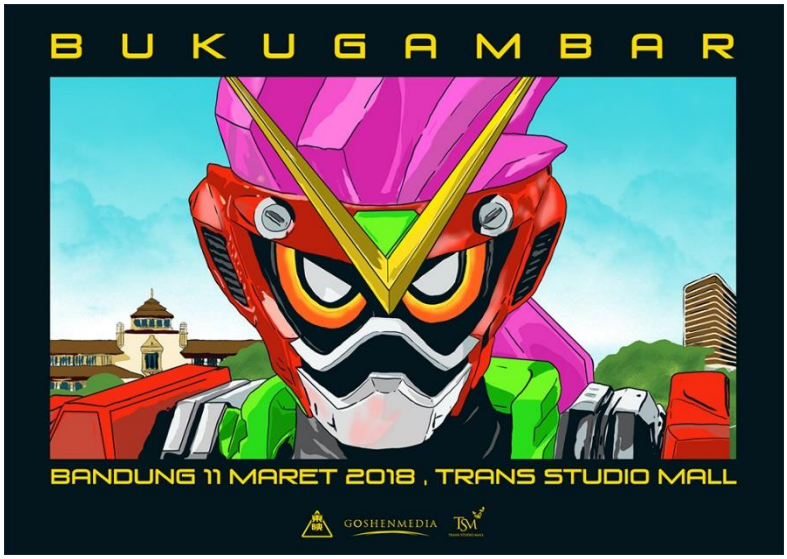
d. Buku Gambar A4

Salah satu media pendukung yang dekat dengan tema media utama adalah menggambar ilustrasi komik. Dengan beberapa contoh objek ilustrasi yang digambarkan pada beberapa lembar halaman awal buku gambar, yaitu sosok karakter *Kamen Rider Ex-Aid* level 3, *Kamen Rider Lazer* dan *Kamen Rider Maximum Mighty X*. Hal ini bertujuan agar anak anak sebagai *target audience* utama dapat membuat objek *Kamen Rider Ex-Aid* sendiri dan mengingat terus sosok *Kamen Rider Ex-Aid*, tidak lupa kenangan saat berada didalam acara yang akan diselenggarakan oleh perusahaan Goshen Media tersebut. Pada Halaman *cover* buku gambar tertulis nama acara beserta tempat dan tanggal perilisan acara.

Bahan : Kertas *art paper* berlaminasi *glossy* pada cover, kertas *art paper* tipis pada lembaran awal objek bergambar karakter *Kamen Rider* dan kertas umum *sketchbook* pada bagian isi.

Ukuran : A4

Teknis : *digital offset* atau *digital printing*



Gambar IV.20 Buku Gambar A4
Sumber: Dokumen Pribadi (2018)

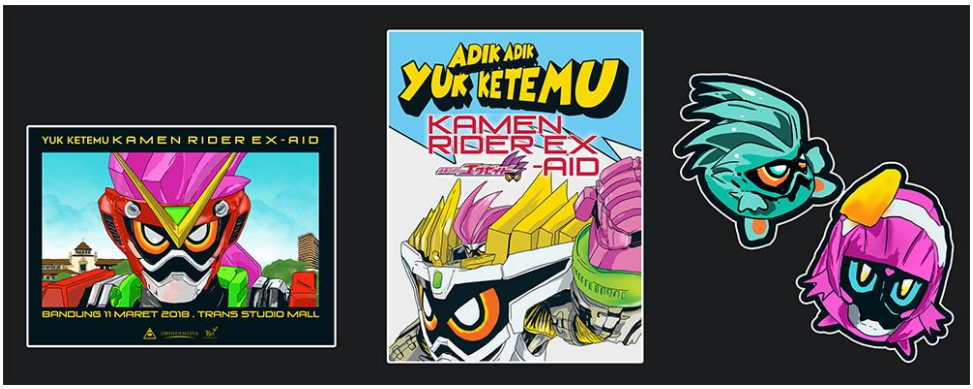
e. Stiker

Berfungsi sebagai media pendukung dan *gimmick* yang akan diberikan secara gratis kepada para pengunjung yang hadir dalam acara jumpa para pemain dan pertunjukan yang dilakukan oleh *cast Kamen Rider Ex-Aid*. Ada tiga jenis stiker yang akan dibagikan secara acak kepada para pengunjung.

Bahan : *cromo* dan *vinyl*

Ukuran : Bervariasi antara 10cm, 7cm dan 6cm

Teknis : *Print and cut*



Gambar IV.21 Cetak Stiker
Sumber: Dokumen Pribadi (2018)

f. Tempat minum

Tempat minum atau *tumbler* dibuat Sebagai media pendukung dan pengingat bagi anak anak yang sering membawa minumannya ke sekolah maupun ke tempat rekreasi. Bertuliskan *headline Adik adik yuk ketemu Kamen Rider Ex-Aid,* dengan maksud agar *target audience* dapat terus mengingat acara ini disaat melihat *merchandise* tersebut.

Bahan : Plastik

Teknis : Pembuatan desain untuk bagian badan *tumbler* dilakukan dengan cara dicetak print.



Gambar IV.22 *Tumbler*
Sumber: Dokumen Pribadi (2018)

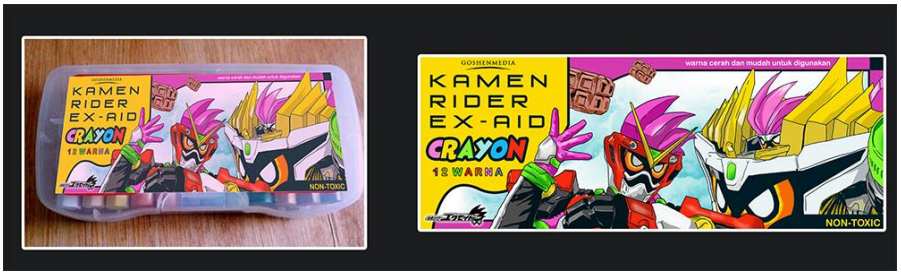
g. *Crayon* 12 warna

Crayon 12 warna dipilih sebagai media pengingat dan *merchandise, Crayon* adalah media gambar yang erat kaitannya dengan media utama. Dan disandingkan sepaket dengan *merchandise* buku gambar.

Bahan : Cover berbahan dasar plastik, ditempeli stiker *vinyl* dan dilapis kembali dengan plastik kemasan. Pada bagian *crayon* juga dilapisi dengan stiker berdesain khusus.

Ukuran : 15.2x7.5cm

Teknis : mendesain dengan *vinyl sticker* pada bagian cover



Gambar IV.23 *Crayon* 12 warna
Sumber: Dokumen Pribadi (2018)

h. Mainan *Gashat Memory Gekitotsu Robots Level 3*

Pada serial televisi aslinya, *Gashat Memory* adalah sebuah alat *memory* yang dipasangkan langsung dengan sabuk perubahan *gamer driver*. Hal ini dapat memungkinkan penggunanya untuk berubah menjadi seorang *Kamen Rider* dengan level dan kekuatan tertentu. Dipilihnya corak *Gekitotsu Robots game console* sebagai *merchandise*, adalah karena *form* tersebut tergambarkan dengan sangat kuat pada media utama komik. *Form Gekitotsu Robots* mengalahkan monster *bugster* sampai hancur.

Warna dominan merah dan putih pada bagian gashat juga menunjukkan warna yang terinspirasi dari bendera negara Indonesia. Pada bagian depan tertulis petualangan *Kamen Rider Ex-Aid* sebagai desain yang dipilih, karena pendistribusian *merchandise* tersebut dilakukan bertepatan dengan hari dimana acara tersebut dilaksanakan. Yaitu pada tanggal 11 Maret 2018. Pemilihan judul petualangan *Kamen Rider Ex-Aid* sebagai *headline* dari desain tersebut juga sama dengan *headline* media utama. Desain depan terdapat ilustrasi dari *Kamen Rider ex-Aid* level 3 beserta *mandatory* yang tertera pada bagian bawah desain. Pada bagian belakang *merchandise* terdapat stiker *QR Barcode* yang

merujuk kepada situs resmi perusahaan Bandai yang juga berafiliasi dengan perusahaan TOEI company sebagai pembuat mainan tersebut.

Bahan : Mainan *original* Bandai berbahan dasar plastik. Penambahan stiker pada bagian depan *merchandise.*
Ukuran : 4,87 x 2,7 cm pada bagian desain stiker. 13,5 x 7,2 cm pada keseluruhan bagian *merchandise.*
Teknis : Print pada bagian Stiker.



Gambar IV.24 *Merchandise Gashat Memory*
Sumber: Dokumen Pribadi (2018)