BAB IV
TEKNIS PRODUKSI

IV.1 Konsep Media

Konsep media utama pada buku informasi ‘Anime, Ecchi? Mr.xxx!’ ini bertujuan untuk menginformasikan tentang dampak dari konten *anime ecchi* yang tersebar *massive* di *internet* Indonesia berpotensi mempengaruhi psikis dan fisik penontonnya. Buku ini berisikan informasi tekstual dan visual-visual yang menggambarkan informasi tersebut, diperkuat dengan suatu tokoh dalam buku yang dimana tokoh tersebut menjadi ikon penggambaran ‘pelaku’ atau ‘fans’ dari *anime ecchi*.

IV.2 Teknis Pembuatan

Teknis pembuatan buku ini meliputi beberapa tahapan proses yaitu konsep materi buku, pengambilan gambar atau foto tokoh, pembuatan ilustrasi *anime* yang dimana akan diolah dengan perangkat-perangkat lunak komputer dan peralatan kamera dan penyuntingan secara digital. Beberapa proses yang bisa dijelaskan sebagai berikut:

IV.2.1 Konsep Materi Buku

Buku ‘Anime, Ecchi? Mr.xxx!’ ini menggambil beberapa sumber materi yang telah dikumpulkan lewat penelitian lapangan dan adapun beberapa sumber informasi yang ada pada internet seperti journal ataupun situs berita yang kredibel, yang dimana sumber tersebut akan dijadikan bahan materi yang sudah dirancang dengan tulisan penulis sendiri. Alur materi dalam buku ini terdiri dari, informasi awal tentang *anime ecchi* itu sendiri, fakta dari konten *anime ecchi* yang terjadi di Indonesia, fenomena yang telah terjadi dari *anime* secara keseluruhan, dampak-dampak negatif yang diberikan *anime ecchi*, dan bagaimana penyuluhan dari psikolog yang telah terkena dampak maupun yang sudah kecanduan dan tidak bisa lepas.

IV.2.2 Teknis Pengambilan Foto Tokoh

Foto yang digunakan pada media buku ini, didukung dengan beberapa peralatan kamera seperti, kamera *Mirrorless Canon eos M3* yang dilengkapi dengan lensa *fix Samyang* 22mm F 1.4 dan juga ada beberapa foto yang dibantu oleh rekan dengan peralatan kamera *DSLR Canon 6D* yang dilengkapi dengan lensa *fix Canon* 50mm F 1.8. Untuk media buku ini pun menggunakan beberapa foto yang bersumberkan *internet* apabila foto-foto yang harus digunakan susah didapat untuk saat ini dan sumber foto tersebut akan dipilih dengan sumber-sumber yang jelas dan terperinci.



Gambar IV.1 Kamera Mirrorless Canon Eos M3
Sumber: https://www.canon.co.uk/cameras/eos-m3/specifications/
(Diakses pada: 08/08/2018)



Gambar IV.2 Lensa Fix Samyang 24mm F1.4
Sumber: https://www.bhphotovideo.com/c/product/868735-REG/Samyang_SY24MAF_N_24mm_f_1_4_ED_AS.html
(Diakses pada: 08/08/2018)

Cara tempat pengambilan foto menggunakan latar putih polos dan juga beberapa *lighting* atau pencahayaan agar proses penyuntingan lebih mudah dan foto terlihat berkualitas tinggi. *Lightning* yang digunakan disini yaitu *lightning* rakitan yang terdiri dari *mount standing* dan 4 lampu LED.

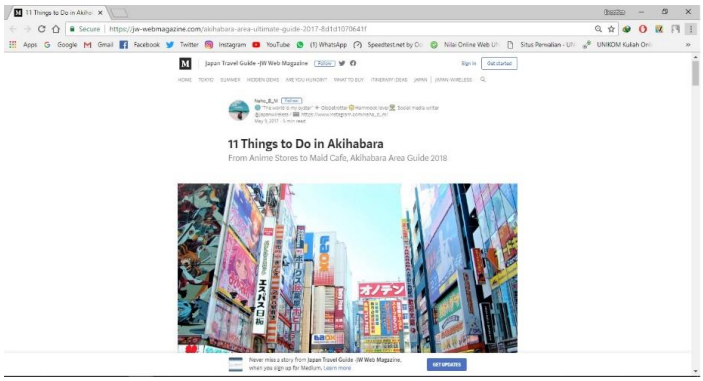


Gambar IV.3 Contoh Foto mentah dan Lokasi pemotretan.
Sumber: Dokumen pribadi.



Gambar IV.4 *Lightning* rakit, E27 *lamp holder*.
Sumber: https://www.tokopedia.com/kameraaksesoris/4-in-1-e27-lamp-holder-untuk-lighting-studio-photo-video-kode-lh4-1a
(Diakses pada: 08/08/2018)

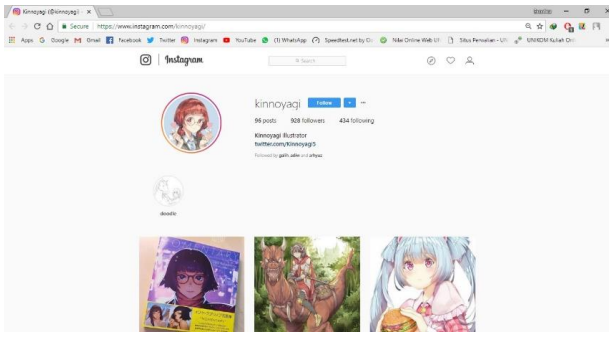
Untuk sumber foto dari internet akan dipilih dari beberapa situs yang kredibel dan juga diusahakan mencantumkan nama fotografer foto tersebut.



Gambar IV.5 Sumber foto dari *internet*.
Sumber: https://jw-webmagazine.com/akihabara-area-ultimate-guide-2017-8d1d1070641f
(Diakses pada: 08/08/2018)

IV.2.3 Teknis Ilustrasi Gambar *Anime*.

Ilustrasi yang akan digunakan dalam media buku ini pun akan bekerja sama dengan illustrator mahasiswa asal Institut Teknologi Bandung atau ITB yaitu Nasir Ataki. Penggambaran yang dirancang adalah gambar *original character* yang digambar melalui *software* Adobe photoshop dalam bentuk *line-art drawing* polos dan akan dipersunting kembali menggunakan warna garis yang sesuai dengan tema buku.



Gambar IV.6 *Instagram* Illustrator *anime* Nasir Ataki / Kinnoyagi (nama lainnya).
Sumber: https://www.instagram.com/kinnoyagi/
(Diakses pada: 08/08/2018)

IV.2.4 Proses Digital

Proses selanjutnya setelah pengambilan foto dan juga ilustrasi yaitu proses penyuntingan *digital* yang menggunakan beberapa software *Adobe* diantaranya ada *Adobe Photoshop CC* yang berguna untuk mengubah gambar dan juga menambahkan efek-efek yang diinginkan. Hasil proses tersebut akan menjadi visual-visual dalam buku yang akan disesuaikan dengan tema warna buku.



Gambar IV.7 Proses penyuntingan foto.

Sumber: Dokumen pribadi

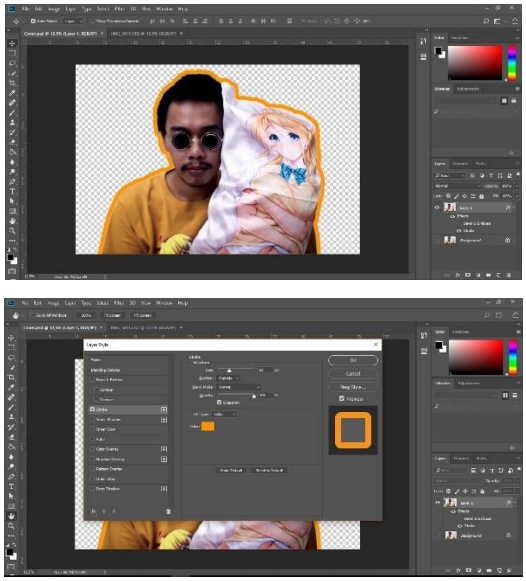
Efek yang digunakan dalam penyuntingan foto ini terdiri dari *Basic adjustment* yang mulai dari *Exposure, Contrast, Highlights, Shadow, Whites, Blacks,* dan *Clarity* yang dimana semua itu adalah pengaturan foto dari format *CR2* pada saat dibuka melalui software *Adobe photoshop*, hal ini ditujukan untuk memperjelas dan meningkatkan kualitas foto yang bersih, penyesuaian buku, dan juga mengurangi *noise* dalam foto.



Gambar IV.8 Proses penyuntingan foto 2.

Sumber: Dokumen pribadi

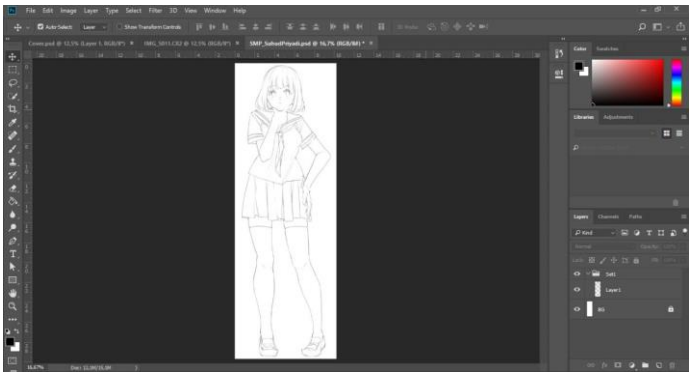
Proses selanjutnya foto akan dipotong pada area objek tokoh maupun bendanya saja yang akan dijadikan foto berformat *PNG* dan juga diberikan efek *stroke* pada foto objek tersebut.



Gambar IV.9 Proses penyuntingan foto 3.

Sumber: Dokumen pribadi

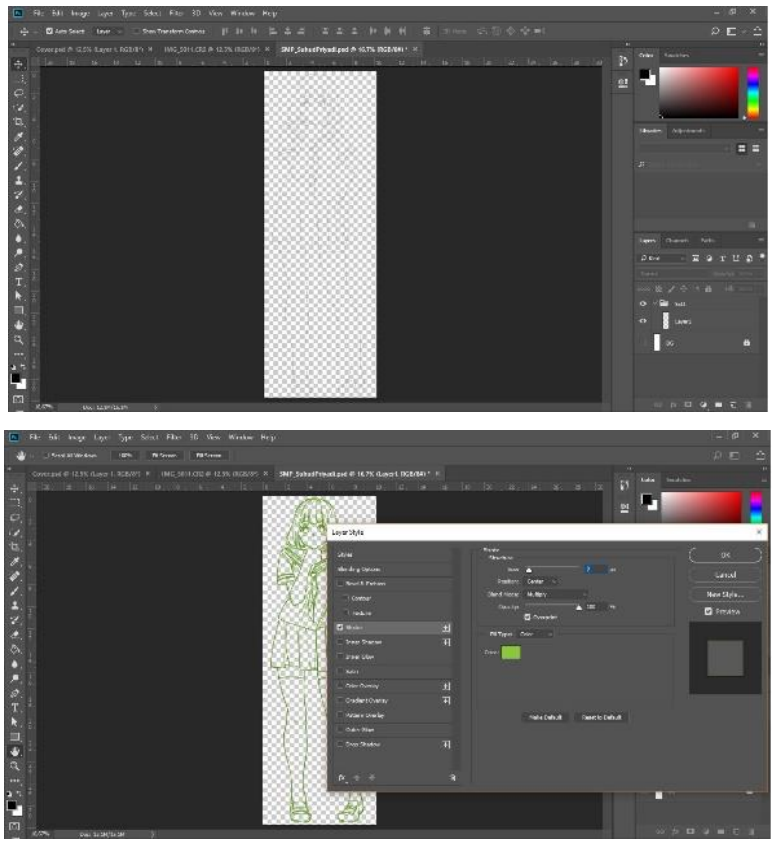
Bagian ilustrasi yang akan diterapkan pada buku ini, merupakan hasil jadi sang ilustrator yang dimana telah diakurasi atau proses penyesuaian dengan penulis untuk ilustrasi *anime original character*. Proses digital yang dilakukan dari tahap penggambaran secara langsung dan penyuntingan kembali dari *line-art drawing* hitam sampai ke pewarnaan lewat *software Adobe photoshop*.



Gambar IV.10 Proses Ilustrasi *digital*.

Sumber: Dokumen pribadi

Selanjutnya hasil jadi ilustrasi akan ditambahkan beberapa efek atau penggantian garis warna yang dimana garis pada gambar mentah masih berwarna hitam dan akan disesuaikan dengan tema buku yang dibutuhkan. Efek tersebut merupakan efek *stroke* yang dimana akan mengubah dan mempertebal garis gambar, dan hasil jadi gambar tersebut akan di konversi pada gambar berformat *PNG* atau dibuat latarnya transparan agar pada saat ditempatkan pada *layout* buku rapih dan bersih.



Gambar IV.11 Proses penyuntingan ilustrasi *digital*.

Sumber: Dokumen pribadi

IV.3 Hasil Karya Media Utama

Dalam hasil karya utama buku informasi ‘Anime, Ecchi? Mr.xxx!’ ini buku yang berisikan informasi mengenai *anime ecchi* dan dampak-dampak yang diberikan oleh konten tersebut yang menyebar *massive* terutama di Indonesia. Untuk teknis spesifikasi buku dirancang sebagai berikut.

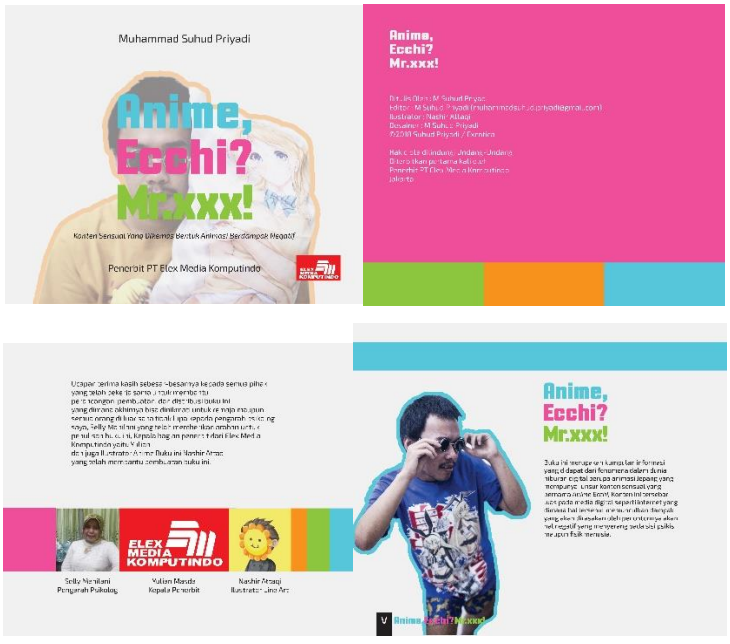
- Ukuran : lebar 24cm x tinggi 20cm (menyesuaikan)
- Material buku : *Art paper* 115gram (isi) 260gram (Cover)
- Teknik : Cetak *printing laser*

Untuk penyesuaian spesifikasi ini, dari material *art paper* ditujukan agar buku mempunyai ketebalan yang pas dan juga menyesuaikan bobot buku yang berukuran 24cm x 20cm ini, agar pembaca lebih mudah dan nyaman untuk di bawa. Cetak *printing* ini menggunakan teknik cetak *printing laser* yang dimana hasil gambar yang dihasilkan bisa lebih jernih dan rapih.

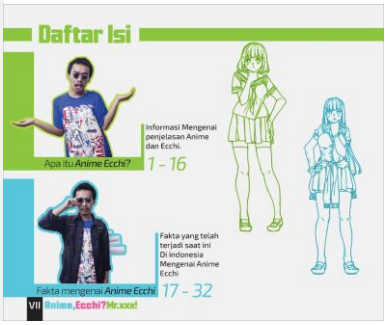


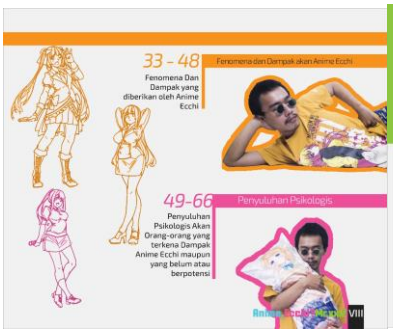
Gambar IV.12 Contoh buku jadi Anime, Ecchi? Mrxxx! .

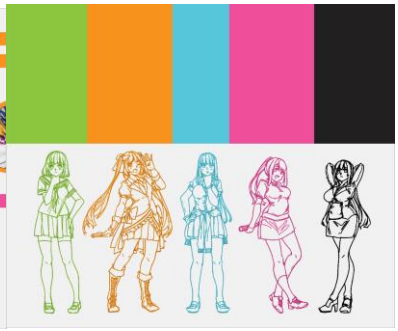
Sumber: Dokumen pribadi




Kata Pengantar


Daftar Isi
Informasi Mengenai penjelasan Anime dan Ecchi.
Apa itu Anime Ecchi? 1 - 16
Fakta yang telah terjadi saat ini Di Indonesia Mengenai Anime Ecchi
Fakta mengenai Anime Ecchi 17 - 32


33 - 48
Fenomena Dan Dampak yang diberikan oleh Anime Ecchi
Fenomena dan Dampak akan Anime Ecchi
49-66
Penyuluhan Psikologis
Penyuluhan Psikologis Akan Orang-orang yang terkena Dampak Anime Ecchi maupun yang belum atau berpotensi




Anime,
Ecchi?
Mr.xxx!



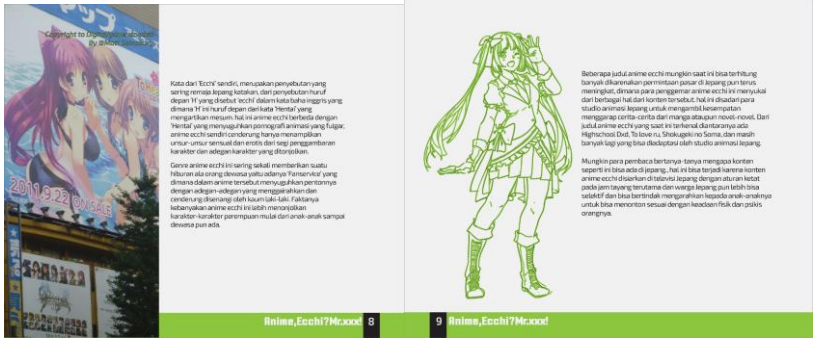

Apa itu
Anime Ecchi?

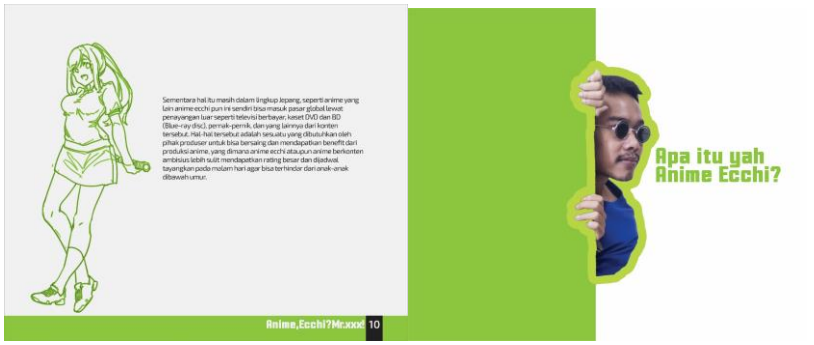

Anime

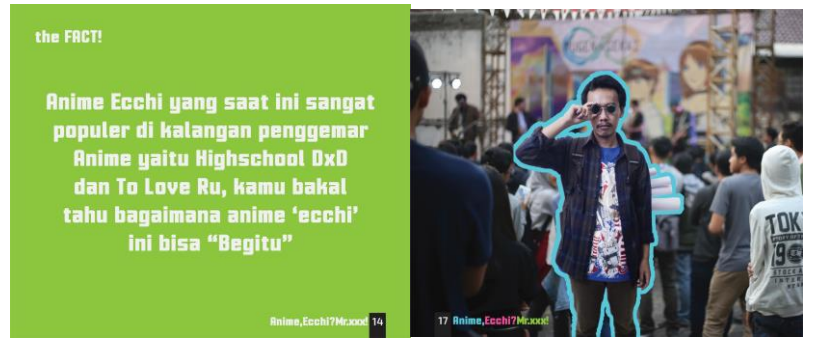





Ecchi



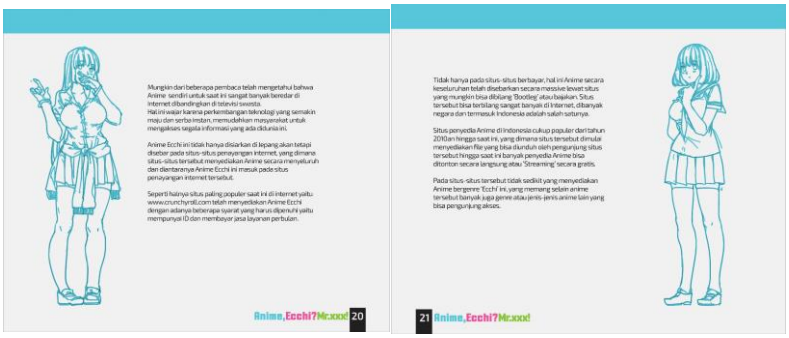



Apa itu yah
Anime Ecchi?

the FACT!
Anime Ecchi yang saat ini sangat populer di kalangan penggemar Anime yaitu Highschool DxD dan To Love Ru, kamu bakal tahu bagaimana anime 'ecchi' ini bisa "Begitu"



Penyebaran
Anime Ecchi


Mungkin dari beberapa pembaca telah mengetahui bahwa Anime sendiri untuk saat ini sangat banyak beredar di Internet dibandingkan di televisi swasta.
Hal ini wajar karena perkembangan teknologi yang semakin maju dan serba instan, memudahkan masyarakat untuk mengakses segala informasi yang ada di dunia ini.
Anime Ecchi ini tidak hanya disiarkan di kepang akan tetapi disebar pada situs-situs penyunyan internet, yang dimana situs-situs tersebut menyediakan Anime secara menyeluruh dan diantaranya Anime Ecchi ini masuk pada situs penyunyan internet tersebut.
Seperti halnya situs paling populer saat ini di internet yaitu www.crunchyroll.com telah menyediakan Anime Ecchi dengan adanya beberapa syarat yang harus dipenuhi yaitu mempunyai ID dan membayar jasa layanan perbulan.
Anime,Ecchi?Mr.xxx! 20
Tidak hanya pada situs-situs berbayar, hal ini Anime secara keseluruhan telah disebarkan secara massive lewat situs yang mungkin bisa dibilang "Bootleg" atau bajakan. Situs tersebut bisa terbilang sangat banyak di Internet, dibanyak negara dan termasuk Indonesia adalah salah satunya.
Situs penyedia Anime di Indonesia cukup populer dari tahun 2010an hingga saat ini, yang dimana situs tersebut dimulai menyediakan file yang bisa diunduh oleh pengunjung situs tersebut hingga saat ini banyak penyedia Anime bisa ditonton secara langsung atau "Streaming" secara gratis.
Pada situs-situs tersebut tidak sedikit yang menyediakan Anime bergenre 'Ecchi' ini, yang memang selain anime tersebut banyak juga genre atau jenis-jenis anime lain yang bisa pengunjung akses.
21 Anime,Ecchi?Mr.xxx!


Fakta adanya pilihan genre Anime Ecchi pada situs-situs penyedia di Indonesia ini, masih belum adanya tanggapan atau penanggulangan dari pihak pemerintah Indonesia. Mengapa itu bisa terjadi? karena mungkin konten ini masih belum menimbulkan dampak yang besar untuk masyarakat akan tetapi hal ini sangat berpotensi berdampak negatif kepada penontonnya.
Beberapa situs mungkin sudah memberikan peringatan akan ini, tetapi siapa yang tidak tahu Anime Ecchi ini masih tetap eksis dan muncul seri-seri terbarunya yang ditayangkan pada situs-situs penyedia di Indonesia. Pembaca bisa memastikannya sendiri akan eksistensi Anime Ecchi ini pada situs-situs penyedia di Indonesia, hanya cukup buka google dan cari 'Anime subtitle Indonesia' dan ada lebih dari 2 juta hasil pencarian yang didapat pada google.
Anime,Ecchi?Mr.xxx! 22
Saya sih tau situs-situs Anime yang bagus-bagus!


the FACT!
Sadar atau tidak sadar film Anime yang ada dalam beberapa situs internet Indonesia saat ini masih diragukan legalitasnya karena masih belum mempunyai hak siar yang legal.
*Menurut Hasil Pengamatan Penulis
27 Anime,Ecchi?Mr.xxx!
Ya saya sih ga tau yah yang penting Anime mereka saya tonton biar makin populer juga...


Copyright to n3Blightning7 Youtube
Fenomena yang terjadi dari Anime
Dimana ada hiburan disitulah akan terjadinya suatu fenomena yang memunculkan beberapa kejadian dialibatkan oleh konten hiburan itu sendiri. Anime pun memiliki beberapa fenomena atau hal-hal yang terjadi kepada manusia setelah menonton konten tersebut, mungkin bisa disebut dampak dari konten ini.
Dampak yang disebutkan ini adalah dampak yan g dimana didasari oleh semua jenis Anime dan kebanyakan telah terjadi di negara asal anime yaitu Jepang. Fenomena yang pernah terjadi itu ada 4 yang dimana hal ini menjadi fenomena yang paling populer dan salah satu fenomenanya telah terjadi di Indonesia menurut beberapa penelitiann.
Fenomena-fenomena tersebut menuapakan fenomena yang terjadi kepada manusia yang menyerang sisi psikologis manusia. Hal seperti ini memang tidak hanya dialami pada kalangan hiburan Anime saja akan tetapi masih banyak hiburan-hiburan lainnya yang sama memberikan efek kepada manusia, tapi disini akan membicarakan dari dunia Animenya saja.
Anime,Ecchi?Mr.xxx! 34


Fenomena
Anime



Fenomena yang telah terjadi saat ini kebanyakan terjadi pada perubahan psikologis manusia, walaupun ada juga beberapa fenomena yang merubah budaya atau kebiasaan masyarakat. Bisa diketauhi bahwa fenomena yang menyangkut perubahan dimasyarakat bisa dilihat bahwa banyaknya sekelompok orang yang bisa dikategorikan sebagai penggemar anime atau yang bisa disebut 'Otaku' dan juga acara-acara budaya Jepang yang bertemakan Anime seperti halnya Asian Anime Festival Jakarta yang selenggarakan tiap tahunnya.

Hal tersebut hanya sebatas yang sering dilihat dan terjadi pada umum, akan tetapi ada beberapa fenomena yang telah terjadi di Jepang ini dan umumnya menjangkit pada kalangan 'Fans' Anime ini yang terjadi pada adanya dampak psikologis.

Ada empat fenomena tersebut salah satunya yaitu Hikikomori yang dimana adanya fenomena gangguan yang dialami oleh penggemar anime, menarik diri dari dunia luar dan membatasi dirinya hanya untuk menonton Anime yang menurutnya hal itu adalah dunianya sendiri. Hikikomori cenderung susah bersosialisasi dengan orang lain, apabila hal ini terjadi terlalu lama maka dia akan sulit diterima oleh dunia luar dan tidak bisa berkontribusi.

Fenomena Chuunibyo pun menjadi salah satu dampak yang dimana hal ini dialami para penggemar anime yang paling sering menonton anime dan dia akan merukan adegan-adegan yang ada pada film anime tersebut, tak hanya itu,di mya akan merasa bahwa dia mempunyai kekuatan yang sama seperti pada filmic animenya yang tidak masuk akal seperti kekuatan sihir atau semacamnya. Hal ini biasa terjadi pada anak masa sekolah menengah pertama atau (smp) tetapi tidak menutup kemungkinan anak remaja sampai dewasa pun bisa terjangkit seperti ini.

Beberapa Masyarakat khususnya penggemar Anime Indonesia saat ini, paling tidak asing dengan fenomena yang satu ini yaitu Weeaboo, yang dimana seorang yang bukan orang asli Jepang, merasa,ia bahwa seorang Weeaboo ini sangat mengetahui Jepang itu sendiri berbekal pengetahuan dari Anime. Fenomena ini merupakan fenomena yang paling sering terjadi selain di Jepang, banyak juga masyarakat yang salah kaprah tentang Weeaboo ini yang dimana disamakan dengan istilah Waifu atau istri hayalan.

Yang terakhir adalah fenomena yang menurut penulis ini sangat paling parah atau kritis yaitu Fenomena Nijikon, yang mana fenomena ini sangat mengganggu psikologis manusia. Nijikon ini merupakan hayalan para penggemar anime yang dimana mereka menganggap salah satu tokoh dalam anime yang ditontonnya sampai mereka jatuh cinta dan menganggap bahwa tokoh tersebut nyata dan akhirnya tidak bisa membedakan mana dunia nyata dan dunia fiktif.



Saya sih bukan "Wibu" yah, ingat Saya itu "OTAKU!"

Wibu dan Otaku itu adalah hal yang sama tetapi berbeda? karena

*Menurut analisa & Pengamatan Penulis

Otaku seorang yang menekuni hobinya terhadap Anime. Wibu adalah seorang yang sangat terobsesi dengan budaya Jepang dan dianggap sangat baik menurutnya.

the FACT!



Penyuluhan Secara Psikologis

Dari apa yang telah dijelaskan sebelumnya bahwa Anime Ecchi ini memiliki efek atau dampak khususnya kepada penontonnya yang dimana Anime Ecchi memunculkan beberapa fenomena-fenomena yang terjadi di dunia dan juga diantaranya Indonesia sendiri telah dirasakan.

Seperti yang diketahui bahwa Anime Ecchi ini menyebar secara Massive pada jejaring teknologi informasi yaitu Internet, yang dimana faktanya penyebaran konten hiburan Anime Ecchi ini didukung dengan kemudahan akses akan Internet, jumlah penggguna Internet di Indonesia yang hampir melebihi 50%, dan juga masih renggangnya pembatasan oleh pihak penyedia maupun pemerintah akan konten animasi yang mengandung hal sensual ini.

Disini mungkin akan membantu anda dan juga bisa memberi tahu anda akan informasi tentang bagaimana untuk bisa menangani masalah yang mungkin pembaca adalah salah satu yang terkena dampak akan Anime Ecchi ini, maupun anda yang ingin mengetahui cara penyuluhannya untuk teman,saudara, maupun anak anda sendiri.

Informasi penyuluhan yang akan dijelaskan disini adalah penyuluhan melalui Psikologis yang dimana info atau tips-tips yang akan diberikan telah melakukan riset bersama seorang Psikolog yaitu ibu Selly Mahilani yang dimana beliau bekerja di Rumah Sakit Al-Islam Bandung.



Pengalihan



Pengalihan yang disebutkan mungkin ini menjadi hal umum yang dimana apabila seseorang menyukai hal-hal yang dianggapnya menyenangkan dan terus dilakukan berulang-ulang harus dialihkan kepada hal-hal lain. Untuk itu kita harus melihat bagiamana dan apa yang menjadi seseorang tersebut melakukan hal kesenangannya tersebut apa itu hal yang berdampak negatif ataupun positif.

Anime Ecchi sendiri adalah konten animasi yang mengandung hal-hal sensual, yang dimana apabila seseorang telah kecanduan akan hal ini berkemungkinan besar akan berdampak negatif bagi dirinya sendiri. Mungkin sama halnya dengan tontonan-tontonnan lainnya apabila itu dilakukan berlebihan mungkin bisa menyebabkan dampak buruk. Tontonan konten sensual seperti Anime Ecchi ini bisa berdampak buruk terutama kepada sisi psikologis pentonton tersebut yang dimana dampak buruk tersebut seseorang akan melakukan adegan-adegan yang sama dari apa yang Anime Ecchi berikan sama halnya seperti fenomena Chunibyoo dan Nijikon yang telah dijelaskan.

Penyuluhan yang mungkin bisa dilakukan pada tahap awal yaitu mengalihkan tontonnannya kepada hal-hal yang bisa membuat lupa seseorang untuk melakukan atau menonton konten Anime Ecchi ini.

Pengalihan tersebut bisa kepada apa saja asalkan bisa membuat pentontonnya beralih ke hal-hal yang positif dan juga baik bagi dirinya sendiri. Psikolog Selly Mahilani menyatakan bahwa pengalihan dari konten Anime Ecchi ini cenderung lebih baik kepada hal-hal yang membuat nya cape atau bisa berolah raga yang menyehatkan.

Olah raga tersebut bisa terdiri dari, lari, berenang, tenis, badminton ataupun lainnya yang bisa membuat pecandu tersebut merasa cape dan lupa akan-apa yang sering ditontonnya seperti Anime Ecchi.

Menurut beliau, olah raga berenang ish yang paling direkomendasikan karena dimana olah raga tersebut membuat ,kita dan pikiran anda tenang dimana berenang akan membuat rasa nyaman dan menghanyutkan pikiran-pikiran negatif pentontonya bisa hilang.

Akan tetapi olah raga tersebut tidak semata-mata dilakukan hanya beberapa kali saja, hal itu mungkin tidak akan berpengaruh banyak apabila anda atau pecandu Anime Ecchi ini melakukannya setengah-setengah. Pengalihan tersebut harus dijalani rutin dan juga terjadwal, anda atau pecandu tersebut bisa juga meminta bantuan seseorang ataupun anda sebagai pembimbing nya bisa memberikan arahan yang benar kepada khalayak sasaran tersebut.

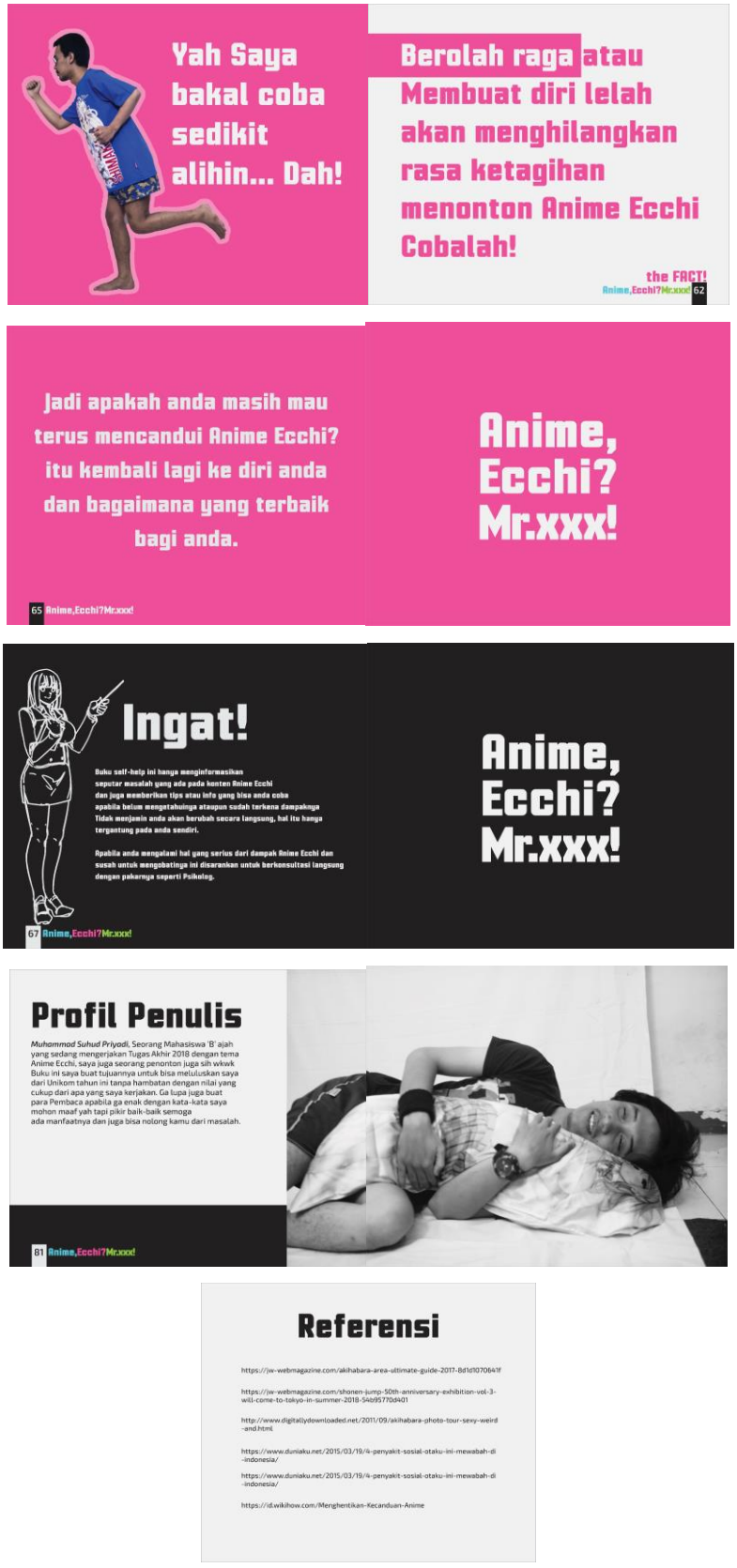




Mungkin pecandu ataupun anda sendiri berfikir hal ini sangat sulit dilakukan karena anda sudah terikat akan kebiasan-kebiasan menonton Anime Ecchi ini yang dimana hal tersebut membuat anda senang dan tidak bisa dihentikan secara langsung. Hal tersebut memang tidak bisa digunghi mungkin butuh proses atau tahapan yang memakan waktu yang lama akan penyuluhan yang bisa mengalihkan tontonan Anime Ecchi pada pecandu atau anda sendiri.

Hal ini Psikolog Selly Mahilani mengatakan untuk proses tersebut anda atau pecandu yang sudah terkena dampak negatif ini harus memulainya sedikit demi sedikit, tidak perlu terturu-buru anda mungkin masih bisa menton konten tersebut apabila anda masih kurang puas dengan hasrat yang timbul dalam diri, tetapi ingat bahwa konten tersebut lama-lama pecandu atau anda sendiri akan merasakan dampaknya ketika hal itu telah terbenak dalam pikiran anda sampai saat ini yang membuat anda berubah dari sisi psikologis itu sendiri.

Dan dari Psikolog sendiri anda atau pecandu tersebut harus berkonsultasi dengan teman anda, saudara, maupun orang tua agar masalah yang anda alami bisa terselesaikan dengan baik. Anda pun boleh berkonsultasi dengan para Ahli atau pakar seperti Psikolog yang bisa membantu anda dari kecanduan Anime Ecchi ini yang sifatnya tidak memaksa tetapi bisa membantu anda atau pecandu tersebut di kemudian hari nanti.



Gambar IV.13 Contoh isi dari buku.

Sumber: Dokumen pribadi

IV.4 Media Pendukung

Beberapa media pendukung akan dibuat berdasarkan spesifikasi bahan, ukuran, maupun estimasi harga yang bisa diperkirakan untuk media-media pendukung ini.

1. *Box Packaging Book.*

   Media pendukung ini ditujukan untuk mengemas buku dalam satu paket dengan *merchandise* lainnya yang akan didistribusikan pada *event-event* AFA 2019 dan *First Launching book* 2019 mendatang untuk edisi terbatas buku ini.

   Spesifikasi:

   - Ukuran : Panjang 26cm x Lebar 22cm x Tinggi 6cm dengan alas tutup box 3cm dan alas bawah box 4cm.
   - Material : Karton Duplex tebal
   - Teknik Pembuatan : Membentuk karton seperti *box* persegi panjang, dan akan dilapisi kembali dengan kertas *sticker* yang sudah dicetak dengan tema buku.



Gambar IV.14 Contoh *Box Packaging Book*.

Sumber: Dokumen pribadi

2. Pulpen.

   Media pendukung ini ditujukan untuk pelengkap dari paket edisi terbatas media buku ini dan juga berguna untuk menulis di *notebook* yang sudah disediakan maupun pemakaian pribadi.

   Spesifikasi:

   - Ukuran : Panjang 14cm x Diameter 0,5cm

- Material : Pulpen siap cetak (bahan plastik)
- Teknik Pembuatan : Pulpen akan diproduksi pada percetakan *merchandise* yang berlokasikan di Bandung.



Gambar IV.15 Contoh Pulpen.
Sumber: Dokumen pribadi

3. Poster.

   Media pendukung poster ini akan digabung dalam *box packaging book* yang dimana poster ini mengandung sindiran yang dimana ditujukan untuk menyindir para penonton yang sudah kecanduan maupun yang telah terkena dampak konten *anime ecchi*.

   Spesifikasi:

   - Ukuran : Lebar 29,7cm x Tinggi 42cm (A3)
   - Material : Kertas *Art Papper* (250gram)
   - Teknik Pembuatan : Poster akan di cetak menggunakan teknik *printing laser* agar kualitas gambar lebih baik dan juga dicetak *Potrait*.



Gambar IV.16 Contoh Poster Satire.
Sumber: Dokumen pribadi

4. Pembatas buku.

   Media pendukung pembatas buku ini ditujukan untuk pelengkap dalam *box packaging book* media utama yang dimana pembatas buku ini juga bisa berfungsi sebagai gantungan kunci karena dibuat sedikit tebal dan keras.

   Spesifikasi:

   - Ukuran : Lebar 6cm x Tinggi 13cm.
   - Material : Kertas *Ivory* 250gsm.
   - Teknik Pembuatan : Pembatas buku akan dibuat dengan kertas berbahan *ivory* yang akan *print* atau dilapisi *stiker print* tema media.



Gambar IV.17 Contoh Pembatas Buku.

Sumber: Dokumen pribadi

5. *Notebook*.

   Media pendukung *notebook* pun ditujukan untuk pelengkap darimana paket buku edisi terbatas ini yang juga berguna untuk mencatat.

   Spesifikasi:

   - Ukuran : Lebar 14,5cm x Tinggi 21cm (kertas A5)
   - Material : Kertas HVS kuning A5 (isi buku) & karton (Sampul buku dalam).
   - Teknik Pembuatan : *Notebook* akan dibeli sudah siap jadi dan akan dilabeli ulang dari tema media utama buku ini.



Gambar IV.18 Contoh *Notebook*.

Sumber: Dokumen pribadi

6. *Tote bag*.

   Media pendukung *tote bag* ini ditujukan untuk tas jinjing dari *box packaging book* agar muda dibawa pulang dan juga memperlengkap media utama.

   Spesifikasi:

   - Ukuran : Lebar 25,5cm x Tinggi 35cm
   - Material : *Tote bag* / kain berbahan *Canvas*.
   - Teknik Pembuatan : *Tote bag* polos akan dijadikan bahan awal dan akan di *printing DTG* pada tempat *printing* di Bandung.



Gambar IV.19 Contoh *Tote bag*.

Sumber: Dokumen pribadi

7. Jam dinding.

   Media pendukung jam dinding ini ditujukan untuk memperingatkan dari visual dalam jam yang bertemakan satire atau sindiran untuk para penonton *anime ecchi* yang kecanduan maupun yang terkena dampak dari *anime ecchi ini*.

   Spesifikasi:

   - Ukuran : Diameter 20cm x Tinggi 5cm (termasuk Mesin Jam).
   - Material : Jam dinding polos.
   - Teknik Pembuatan : Jam dinding ini akan diproduksi pada tempat pembuatan *merchandise* di Bandung yang akan disesuaikan dengan tema media informasi ini.



Gambar IV.20 Contoh Jam dinding.
Sumber: Dokumen pribadi

8. *Sticky Notes*.

   Media pendukung *sticky notes* ini ditujukan untuk pengingat kegiatan atau catatan kaki yang mana untuk bisa membuat catatan yang berguna pada saat mencatat pada buku ataupun membaca buku Anime,Ecchi?Mr.xxx!

   Spesifikasi:

   - Ukuran : 11,2cm x 5cm (Untuk *notes* sendiri berukuran 5cm x 2cm)
   - Material : *Sticky Notes* jadi.

- Teknik Pembuatan : *Sticky notes* akan diproduksi oleh pembuat *stasionery* dan akan dilabel ulang Anime,Ecchi?Mr.xxx!.



Gambar IV.21 Contoh *Sticky Notes*.
Sumber: Dokumen pribadi

9. *Zipper Pocket*.

   Media pendukung *zipper pocket* ini ditujukan untuk para pembeli buku atau *limited edition* akan bisa menyimpan barang-barang kecil yang bisa masuk pada ukuran A5 seperti pulpen, gantungan kunci, alat tulis, ataupun yang lainnya.

   Spesifikasi:

   - Ukuran : Lebar 22cm x Tinggi 17cm.
   - Material : *Zipper Bag* Polos.
   - Teknik Pembuatan : *Zipper bag* akan diproduksi oleh pembuat *stationery* dan akan dilabeli ulang dengan label Anime,Ecchi?Mr.xxx!.



Gambar IV.22 Contoh *Zipper Pocket*.

Sumber: Dokumen pribadi

Selain Media pendukung di atas yang menjadi hal penunjang media utama adalah media pendukung berbentuk *merchandise* yang dimana media tersebut akan dijadikan *gift* atau hadiah yang diberikan gratis dan dijual pada orang-orang pada saat *event* atau acara peluncuran pertama buku dan juga acara khusus seperti Anime Festival Asian di Jakarta 2019 mendatang.

10. Gantungan Kunci.

    Media pendukung gantungan kunci ‘Anime,Ecchi?Mr.xxx!’ ini ditujukan untuk media *merchandise* yang dimana bisa jadi aksesoris penunjang media utama yang bisa dijual terpisah saat *event launching* dan *event* kolaborasi dengan AFA 2019 mendatang.

    Spesifikasi:

    - Ukuran : Lebar 4cm x Tinggi 8cm.
    - Material : *Acrilyc*.
    - Teknik Pembuatan : *Acrilyc* akan dicetak melalui mesin cetak 3 dimensi yang dimana hal itu akan dibuat oleh pihak percetakan dengan empat pilihan warna dan desain yang berbeda, dan juga dicetak gambar dua muka (depan & belakang).



Gambar IV.23 Contoh Gantungan Kunci.

Sumber: Dokumen pribadi

11. Stiker Anime,Ecchi?Mr.xxx!.

Media pendukung Stiker ini ditujukan untuk penunjang eksistensi media utama buku yang dimana stiker tersebut akan dibagikan secara gratis dan *massive* kepada masyarakat pada saat *event launching* buku berlangsung dan juga *event* kolaborasi dengan AFA 2019 mendatang.

Spesifikasi:

- Ukuran : Lebar 7cm x Tinggi 8,7cm.
- Material : Kertas *Sticker Vinyl*.
- Teknik Pembuatan : Stiker akan dicetak masal berbahan *sticker vinyl* dengan cetak laser yang dimana akan dipotong sesuai ukuran stiker.



Gambar IV.24 Contoh *Sticker Vinyl*.

Sumber: Dokumen pribadi