

BAB III

Konsep Perancangan

A. Identifikasi Data



Gambar 11 Display Toko Sinar Toys
(Sumber: Sinar Toys,2018)

1. Gambaran Umum Sinar Toys

Toko mainan yang telah berdiri sejak tahun 2008 ini melanjutkan bisnis dari bos terdahulu yang sekarang di oper pemilik lalu dibalik nama lalu diberi nama yang kerap dipakai dan sukses di Klaten jadi diputuskanlah nama Sinar Toys.

Sinar Toys adalah sebuah toko mainan yang banyak menjual mainan seperti *action figure*, pendukung *action figure* yang hanya dipajang ataupun harus, melewati proses perakitan terlebih dahulu, merchandise *action figure* namun selain itu Sinar Toys mengutamakan penjualan *gunpla* dan *toolsnya*.

Sinar Toys juga bergerak di bidang jasa *gunpla building* merakit gunpla, *repairing* memperbaiki kerusakan pada gunpla , *repaint* mengecat ulang gunpla namun juga tergantung permintaan baik itu gunpla atau action figure lainnya dengan spesifikasi tertentu.

2. Profil Perusahaan



Gambar 12 Toko Sinar Toys
(Sumber: Anggit,2019)

Nama : SINAR TOYS

Alamat : Jl. Tangkuban Perahu, No.187, Mojosoongo,
Surakarta. Depan Lapangan, (Lantai 2, atas Specom)

Pendiri : Eriawan Womiaji

Akta Pendirian : 2008

Bidang Usaha Utama : *Gunpla dan Tools*

Jasa Spesifik : *Gunpla Building , Repair , Repaint.*

Email / Website : FB : Sinar Toys - Solo

IG : @sinartoys official

3. Visi dan Misi SINAR TOYS

a. Visi

Menjaring kekuatan antara penjual dan pembeli.

b. Misi

Membimbing pihak awam agar mengerti tentang hobby gunpla building yang selama ini hanya dipandang sebelah mata.

4. Logo Perusahaan



Gambar 13 Logo Sinar Toys

(Sumber: Sinar Toys,2019)

5. Struktur Perusahaan

Struktur terdiri dari 2 orang pemilik yang bekerja sama dari kota yang berbeda yaitu Solo dan Klaten. Terdapat satu orang bagian lapangan dan bengkel dan satu orang bagian admin online.

B. Analisa SWOT

SWOT adalah metode perencanaan strategis yang digunakan untuk mengevaluasi kekuatan (strengths), kelemahan (weaknesses), peluang (opportunities), dan ancaman (threats) dalam suatu proyek atau suatu spekulasi bisnis. Keempat faktor itulah yang membentuk akronim SWOT (strengths, weaknesses, opportunities, dan threats). Adapun analisis SWOT yang dilakukan sebagai berikut :

- ***Strenghts* (Kekuatan)**
 - Area Solo hanya Sinar Toys yang menjual Gunpla dan Tools dengan detail
 - Mampu memberikan pelayanan yang lebih dari sekedar menjual mainan
 - Mampu merakit , memperbaiki , dan mengecat ulang
 - Menjaring kekuatan yang baik terhadap costumer
- ***Weaknesses* (Kelemahan)**
 - Kurangnya sarana promosi
 - Stok barang yang terbatas
- ***Opportunities* (Peluang)**
 - Dibanding dengan perusahaan lain yang hanya menjual mainan saja
 - Area Solo tidak ada toko yang menjual gunpla begitu detail
- ***Threaths* (Ancaman)**
 - Banyaknya pesaing menjual di bidang yang sama melalui media online dengan harga yang terjangkau

6. Jenis Media Promosi Yang Pernah Dilakukan

Media promosi sementara yang digunakan perusahaan via sosial media yaitu :

- *Toko Online*
- *Facebook*
- *Instagram*

C. Analisa Data

Ardhana¹² (dalam Lexy J. Moleong 2002: 103) menjelaskan bahwa analisis data adalah proses mengatur urutan data, mengorganisasikannya ke dalam suatu pola, kategori, dan satuan uraian dasar.

Taylor, (1975: 79) mendefinisikan analisis data sebagai proses yang merinci usaha secara formal untuk menemukan tema dan merumuskan hipotesis (ide) seperti yang disarankan dan sebagai usaha untuk memberikan bantuan dan tema pada hipotesis.

Kesimpulan dari dua definisi diatas , analisis data adalah proses mengatur urutan data , disusun kedalam suatu pola , katagori dan satuan uraian dasar agar menjadi kesatuan data yang digunakan sebagai landasan kuat dalam memecahkan suatu masalah .

1. Segmentasi Pasar

Guna tercapainya pembuatan perancangan diorama sebagai media promosi gunpla, target ditentukan dengan berbagai pertimbangan.

a. Geografis

Mencakup wilayah seluruh Indonesia , terutama di Wilayah Jawa Tengah, yaitu Surakarta dan sekitarnya.Surakarta yang tidak memiliki banyak toko yang menjual gunpla dengan detail namun juga ada komunitas dan berbagai lomba yang diadakan di kota Surakarta.

b. Demografis

- a) Jenis kelamin : Laki-laki dan Perempuan
- b) Usia : 15-35 tahun
- c) Ekonomi : Lapisan ekonomi menengah ke atas
- d) Pendidikan : , Sekolah Menengah Pertama, Sekolah Menengah Atas, Perguruan Tinggi.
- e) Pekerjaan : Pelajar, Mahasiswa, penghobi toys, penghobi gunpla, komunitas gunpla, wirausahawan, pegawai.
- f) Kalangan : Umum
- g) Agama : Semua agama

c. Psikografis

- a) Kebiasaan

Konsumen memiliki keinginan mengoleksi dan passion dalam perakitan berbagai jenis mainan,action figure, terutama gunpla dengan jenis dan spesifikasi yang berbeda beda.

b) Gaya Hidup

Konsumen dari kalangan menengah ke atas yang cenderung memiliki pengeluaran tambahan terhadap produk mainan, action figure, terutama gunpla.

d. Behavior

Konsumen yang menyukai mainan, action figure, terutama gunpla.

2. USP (Unique Selling Proposition)

Sinar Toys adalah sebuah perusahaan penjual toko mainan action figure terutama gunpla. Perbedaan Sinar Toys dibandingkan dengan perusahaan sejenis di Surakarta yang lainnya adalah mampu merakit, memperbaiki, dan melakukan pengecatan ulang pada mainan, action figure terutama gunpla.

3. Positioning

Diorama ini sebagai salah satu sarana media promosi yang sangat tepat dan kreatif untuk mempromosikan gunpla yang hanya dirakit dan *dibuild* seperti biasanya lalu di *display* biasa saja tanpa adanya tema atau cerita yang menarik sehingga kurang memunculkan karakter gunpla. Diorama yang dibuat dengan tema tim aliansi transformer gunpla yang ahli dalam medan masing-masing seperti gunpla Wing Zero After Colony merupakan gunpla versi awal yang bisa bertransformasi menjadi pesawat, gunpla Wing Zero Hoono merupakan evolusi dari Wing Zero After Colony tidak hanya bisa bertransformasi menjadi pesawat namun mempunyai kekuatan *plavsky*, gunpla Wing Zero Fenice Rinascita merupakan evolusi dari Wing Zero After Colony tidak hanya bisa bertransformasi menjadi pesawat namun mempunyai kekuatan *plavsky* dan mempunyai gabungan kendaraan

bermotor sehingga mampu menguasai darat dan udara namun kendaraan tersebut akan dikombinasikan dengan gunpla Wing Zero After Colony yang merupakan pimpinan aliansi dan mempunyai tanggung jawab untuk memberi perintah dan aba – aba dalam berperang akan mampu memunculkan cerita maupun suasana karakteristik gunpla dengan sesuatu yang berbeda sehingga tidak hanya menampilkan secara cerita maupun karakteristik gunpla namun juga unik dan mengikuti trending film yang baru-baru ini banyak digandrungi. Penggunaan tema diorama ini akan mampu menarik khalayak yang tahu mengenai gunpla maupun yang awam tentang gunpla sehingga berkeinginan untuk membeli dan memiliki.

D. Strategi Kreatif

Strategi kreatif ini mulai dibuat setelah diketahui jelas profil perusahaan , tujuan dan target audiensnya. Diorama nantinya akan digunakan sebagai salah satu media promosi gunpla yang merupakan produk penjualan paling utama di SINAR TOYS untuk memperkenalkan gunpla sekaligus perusahaannya yang maju dan berkembang didunia seputar mainan , serta mempromosikan jasa dan produk yang dihasilkan SINAR TOYS.

Diperlukannya sebuah pemasaran dan pengenalan gunpla perusahaan SINAR TOYS pada masyarakat umum atau calon konsumen , dengan ini muncul sebuah gagasan untuk pembuatan diorama gunpla yang untuk pertama kalinya dan dengan menggunakan tema tim pahlawan gunpla yang ahli dalam medan masing-masing dalam perancangan dan pembuatannya.

1. Konsep Estetis (Keindahan)

Menurut Djelantik (1999:9) secara sederhana keindahan merupakan nilai-nilai estetik dalam proses berkesenian. Estetika merupakan ilmu yang membahas keindahan, bagaimana ia bisa terbentuk, dan bagaimana seseorang bisa merasakannya. Suatu karya seni bukan hanya memberikan pengetahuan dan pengalaman yang berharga bagi kehidupan saja, karena juga memiliki nilai keindahan. Estetika merupakan suatu ilmu yang mempelajari segala sesuatu yang berkaitan dengan keindahan, mempelajari semua aspek dari apa yang kita sebut indah atau keindahan.

Konsep estetis diterapkan dalam mengeksplorasi ide atau gagasan kedalam bentuk visual desain sebagai acuan untuk membangun suatu struktur gagasan positif yang memungkinkan beragam bagian memiliki keterpaduan yang utuh.

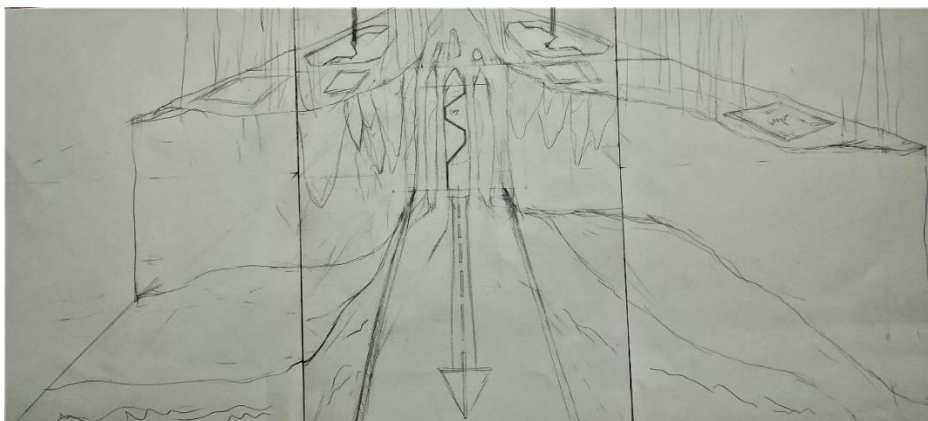
Perancangan desain komunikasi visual pada media diorama menggambarkan markas bawah tanah tempat persembunyian yang tidak nampak berada dalam hutan belantara, seperti cerita dalam film anime Gundam Wing tersebut dikombinasikan dengan mendisplay *gunpla* yang sudah dirakit dan dicustom menjadi sesuatu tim heroik yang baru dari edisi gunpla Gundam Wing yang mempunyai banyak aneka ragam evolusi dan masing-masing gunpla bisa bertransformasi pada medan darat maupun udara juga dengan mengkombinasikan gunpla tersebut dengan kombinasi yang baru seperti menaruh senjata dan tunggangan pada masing – masing gunpla sehingga gunpla tersebut tampak lebih menarik, berkarakteristik, keren dan memiliki cerita unik yang baru tanpa

meningalkan asal-usul gunpla tersebut. Berikut konsep estetis yang digunakan dalam perancangan ini :

a. Konsep Visual

1) Sketsa

Sketsa adalah sebuah lukisan kasar dari sebuah kerangka awal alur cerita yang coba divisualisasikan dari tema dan konsep yang sudah ditentukan sebelumnya. Membuat gambaran kasar kerangka diorama yang akan dibuat untuk menentukan layout, ukuran, skala, antara diorama dan gunpla juga merupakan gambaran utama untuk pembuatan konsep yang detail.

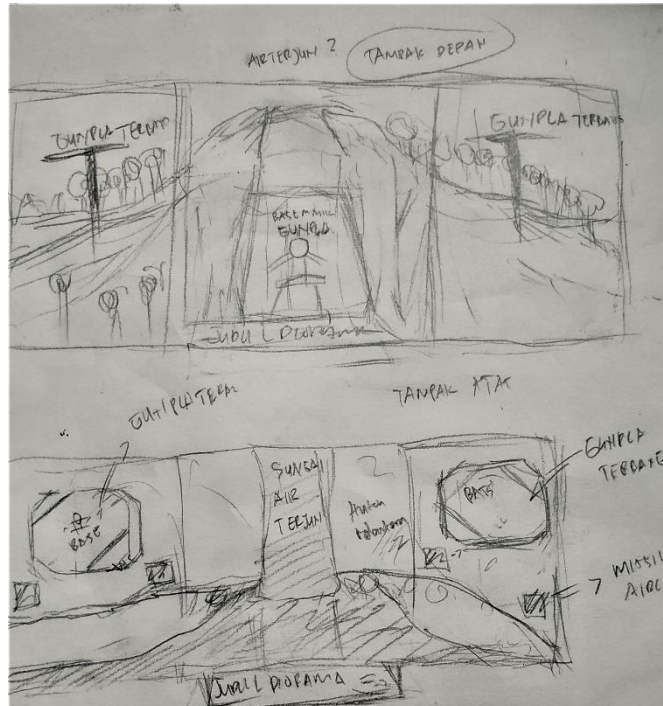


Gambar 14 Sketsa Diorama
(Sumber: Anggit,2019)

2) Layout

Menurut Hendri Hendratman dalam Guruh (2008: 25) diterangkan bahwa desain yang baik adalah tergantung dari pengaturan pada tiap elemen - elemen yang ada. Layout dibuat untuk mempermudah agar pesan jadi mudah dimengerti. Ini adalah bagian dari komunikasi, tidak sekedar seni, atau mempercantik tampilan saja. Layout yang akan digunakan yaitu diorama terbuka yang berarti tidak di

lengkapi oleh dinding batas pandangan sesuai dengan suasana hutan belantara dan menggunakan skala sesuai skala *gunpla High Grade (HG)* skala 1/144.



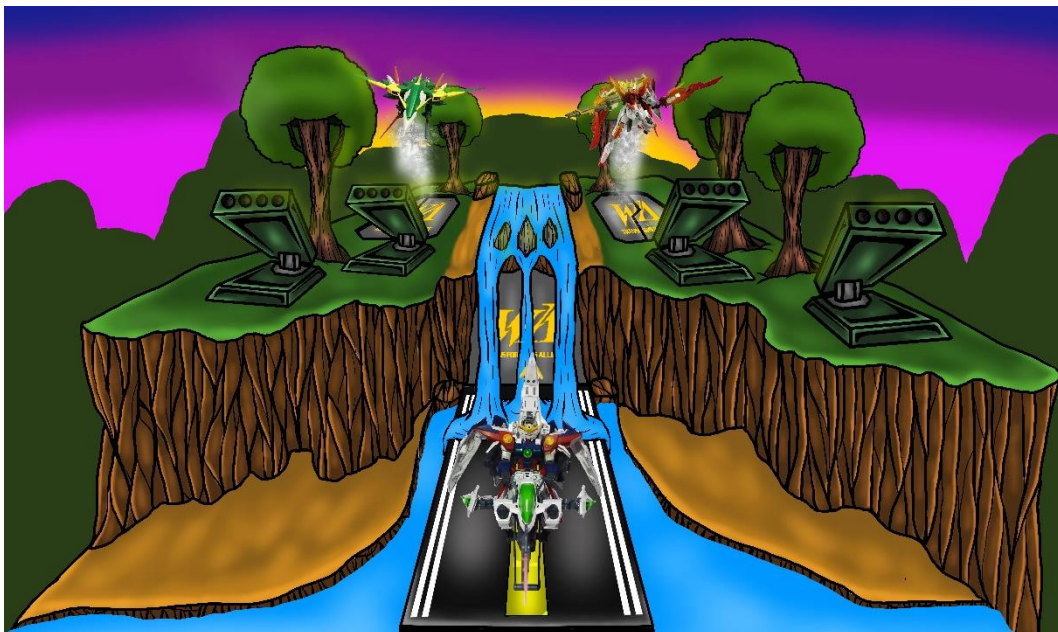
Gambar 15 Layout Diorama
(Sumber: Anggit,2019)



Gambar 16 Layout Dimensi Diorama
(Sumber: Anggit,2019)

3) Ilustrasi

Ilustrasi secara terminologi adalah suatu gambar yang memiliki sifat dan fungsi untuk menerangkan suatu peristiwa. Gambar-gambar ilustrasi merupakan karya seni rupa dua dimensi yang memiliki tujuan untuk memperjelas suatu pengertian. Pengertian gambar ilustrasi adalah visualisasi dari suatu tulisan yang menggunakan teknik drawing, fotografi, lukisan, maupun dengan cara teknik serupa lainnya yang mengutamakan hubungan subjek dan tulisan yang dimaksud atas bentuk tersebut. Ilustrasi bagi perancangan diorama akan sangat berguna untuk langkah awal sebagai tiruan membuat diorama dan berguna sebagai visualisasi media pendukung sehingga mampu memperjelas juga memberikan ketertarikan tersendiri.



Gambar 17 Ilustrasi Air Terjun
(Sumber: Anggit,2019)

4) Tipografi

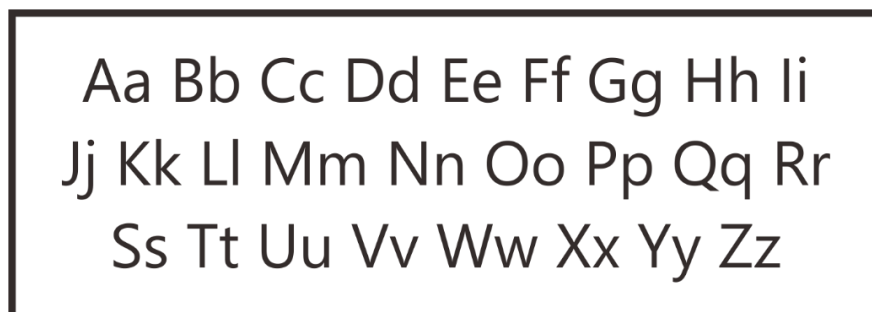
Tipografi adalah tata huruf yang merupakan suatu tehnik manipulasi huruf dengan mengatur penyebarannya pada suatu bidang yang tersedia untuk membuat kesan tertentu dengan tujuan kenyamanan semaksimal mungkin pada saat membacanya baik dalam jarak dekat maupun jarak jauh sehingga maksud dan arti dari tulisan dapat tersampaikan dengan sangat baik secara visual kepada pembaca. Penggunaan tipografi pada perancangan ini menggunakan 2 jenis *font* yang berbeda diantaranya adalah font Straczynski untuk judul dan headline diorama juga media pendukung. Selain itu penggunaan *font* Segoe UI untuk memberikan keterangan pada diorama dan media pendukung.

Straczynski



Gambar 18 *Font* Straczynski
(Sumber: Anggit,2019)

Segoe UI



Gambar 19 *Font* Segoe UI

(Sumber: Anggit,2019)

5) Warna

Warna adalah mutu cahaya yang dapat ditangkap oleh indra penglihatan atau mata kita. Warna merupakan unsur penting dalam desain, karena dengan warna, suatu karya desain akan mempunyai arti atau nilai lebih (*added value*) dari utilitas karya tersebut. Keindahan sebuah warna tidak akan ada artinya apabila hadir sendiri tanpa kehadiran warna - warna lain disekitarnya. Karena warna - warna tersebut akan saling mempengaruhi. Warna yang digunakan pada diorama adalah warna - warna nature untuk menggambarkan kondisi hutan belantara dan untuk markas yang tersembunyi menggunakan warna - warna army yang menggunakan mengkamufase sehingga menyatu dengan hutan belantara. Warna yang digunakan pada gunpla adalah warna asli dari gunpla tersebut sebagai ciri khas namun ditambah dengan warna - warna decal yang menggunakan warna solid sebagai identitas aliansi *gunpla*. Contoh warna yang digunakan pada diorama dan gunpla adalah sebagai berikut :



Gambar 20 Palet Warna
(Sumber: Anggit,2019)

b. Konsep Verbal

Selain unsur visual, perancangan ini juga menggunakan unsur verbal sebagai pendukung dari konsep visual, berikut konsep verbal yang digunakan :

1) *Headline*

Headline atau judul artikel berfungsi mengantarkan pandangan mata penikmat karya. Penggunaan headline pada karya ini memiliki peran sangat penting dalam menarik perhatian target sasaran yang pertama. Oleh sebab itu dalam menyusun sebuah *headline* harus diperhatikan dengan benar penyampaiannya

sehingga penikmat karya dapat memahami maksud dari *headline* yang akan disampaikan, serta memberikan kemampuan kepada penikmat karya dalam menerjemahkan karya dan dapat mengundang minat bagi masyarakat.

Headline : Gunpla Wing

2) Sub – Headline

Sub – Headline berfungsi untuk memperjelas maksud dari *Headline* yang telah dipaparkan, tujuannya adalah untuk memperkuat *Headline*. Biasanya berada dalam isi atau bodytext.

Sub – Headline : Transformer Alliance

2. Konsep Teknis

- a) Awal pembuatan diorama dimulai dengan pembuatan sketsa kasar untuk menentukan *layout*, ukuran, skala antara diorama dan gunpla.
- b) Pembuatan ilustrasi diorama untuk acuan juga untuk membuat kustomisasi decal pada gunpla.
- c) Mempersiapkan bahan dan alat dengan mengukur bahan-bahan sesuai yang akan dirancang.
- d) Merancang diorama dengan tahapan – tahapannya.
- e) Mendisplay gunpla yang sudah dikustom sebagai aliansi sesuai layout yang dirancang.
- f) Melakukan *finishing* dengan memberi akrilik transparan sebagai pelindung display diorama.
- g) Memasang mini board judul pada display diorama.

Perancangan desain menggunakan beberapa alat dan software dengan spesifikasi *computer* yang digunakan adalah sebagai berikut :

- a. Resolusi layar 1920 x 1080
- b. Processor Intel® Core™ i5-6500 CPU @ 3.20GHz
- c. Mainboard ASRock B250 Gaming K4
- d. Memory RAM VGen Tsunami DD4 8GB x 2kit Dual Channel
- e. VGA NVIDIA Geforce ASUS Cerberus GTX 1050 Ti 4GB OC

Selain itu penggunaan alat – alat lain yang menunjang dalam perancangan adalah sebagai berikut :

- a. Kertas gambar
- b. Pensil dan penghapus
- c. Penggaris
- d. Cutting Mat
- e. Scanner
- f. Wacom Intuos Comic

Dan beberapa *software* yang digunakan untuk mengerjakan proses perancangan ini, diantaranya adalah :

- a. Corel Draw X8
- b. Adobe Photoshop CC 2015
- c. Clip Studio Paint

3. Media Plan

Menurut Shimp (2010:320) *Media Planning* adalah sebuah design dari strategi yang memperlihatkan bagaimana investasi dalam periklanan ruang dan waktu akan memberikan dampak kepada pencapaian marketing objective. Tantangan yang ada dalam media planing adalah mendeterminasikan cara paling baik untuk mengalokasi budget periklanan untuk perencanaan media periklanan tertentu. Media planning yang cocok untuk digunakan yaitu :

1. *Roll Banner*

Roll banner merupakan jenis *banner* yang penggunaannya ditarik dari bawah keatas pada bagian headernya. *Roll banner* berfungsi sebagai penarik minat konsumen agar datang melihat produk gunpla yang sedang dipromosikan menggunakan media diorama.

2. Poster

Poster merupakan suatu media publikasi yang memadukan antara huruf, angka, dan gambar pada media kertas yang besar dan pada umumnya ditempelkan di bidang dengan permukaan yang rata, seperti dinding atau papan, di pusat-pusat keramaian. Poster berfungsi sebagai media publikasi informasi produk gunpla dan jasa pembuatan diorama.

3. Kartu Nama PVC

Kartu nama terbuat dari kertas tebal seperti kartu tanda penduduk (KTP) yang mengkomunikasikan tentang identitas nama seseorang, jabatan, alamat

kantor/perusahaan, dan alamat rumah. Kartu nama berfungsi untuk memberi informasi tentang produk gunpla dan profil perakit gunpla dan diorama.

4. *Sticker*

Sticker merupakan lembaran berbahan kertas atau plastik yang memiliki daya rekat yang berfungsi untuk di tempel di sebuah media padat seperti motor, helm, kaca, kaca mobil, laptop sehingga dapat di lihat oleh banyak orang..Fungsi *Sticker* berfungsi untuk menambah kualitas, brainwashing produk gunpla dan jasa perakitan *gunpla* juga pembuatan diorama.

5. *Box Gunpla*

Box Gunpla merupakan suatu box berbahan cardbox tebal yang di dalamnya berisi busa dengan desain seperti *box* jam. Box gunpla berfungsi sebagai tempat untuk menaruh gunpla dan part lainnya sehingga bisa ditenteng kemana –mana dan menyebarkan brainwashing produk *gunpla* dan jasa pembuatan *box gunpla*.

6. *Tote Bag Custom*

Tote Bag Custom merupakan tas besar yang pada umumnya dirancang menggunakan ritsleting dan penutup dilengkapi pegangan sejajar di kedua sisi, *Tote Bag Custom* berfungsi sebagai tas praktis untuk mempermudah membawa produk *gunpla* atau *box gunpla*.

7. Pin

Pin yang terbuat dari bahan plastik, dan bagian peniti terbuat dari bahan metal. Dapat disematkan pada pakaian, topi atau benda lainnya yang terbuat dari bahan kain Pin berfungsi sebagai *merchandise*, alat internalisasi dan promosi produk

gunpla yang bisa diaplikasikan pada denim, jaket, topi, dan tas sebagai tren juga dilihat oleh banyak khalayak.

8. *T - Shirt*

T – Shirt merupakan jenis penutup badan yang terbuat dari 100% ring spun cotton atau serat kapas asli cotton combed yang di proses memlintir secara terus menerus dan ditekan / ditipiskan, sehingga menghasilkan helai benang *t – shirt* yang kuat dan berkualitas. Fungsi *t – shirt* adalah sebagai *merchandise*, alat internalisasi dan promosi produk gunpla yang bisa dipakai sebagai tren juga dilihat oleh banyak khalayak.

9. *Trucker Hat*

Trucker Hat atau dikenal dengan topi jaring secara model dan bentuk sama seperti *Snapback* yang membedakan adalah pada bagian panel terdapat jaring pada bagian belakang, kebanyakan pada bagian depan berbahan busa dan cenderung kaku. Topi ini juga memiliki dua jenis lidah/visor yaitu bentuk lengkung dan datar. *Trucker Hat* berfungsi sebagai *merchandise*, alat internalisasi dan penyampaian produk gunpla yang bisa dipakai sebagai tren juga dilihat oleh banyak khalayak.

10. *Patch*

Patch merupakan suatu tenunan benang seperti label yang bisa diaplikasikan pada beberapa aksesoris. *Patch* berfungsi sebagai *merchandise*, alat internalisasi dan promosi produk gunpla yang bisa diaplikasikan pada denim, jaket, topi, dan tas sebagai tren juga dilihat oleh banyak khalayak.

11. Mug

Mug adalah benda yang bentuknya seperti cangkir dan terbuat dari keramik. Mug berfungsi sebagai *merchandise*, alat internalisasi dan promosi produk gunpla.

12. Video

Video merupakan hasil rekaman digital gambar bergerak digital yang diulang – ulang lalu yang diolah melalui software Adobe After Effect supaya lebih menarik perhatian. Video ini berfungsi untuk menarik orang dan menunjukkan *basic* merakit gunpla

13. Kepala Gundam

Kepala Gundam merupakan kepala yang dibuat dari bahan board paper yang dirangkai menjadi kepala gundam yang sesuai dengan perancangan yang dipakai. Kepala Gundam ini berfungsi untuk menonjolkan gunpla dan akan dibumbui dengan tulisan “ BE A GUNDAM!” untuk menarik orang berkunjung dan bisa dipakai di kepala.