

BAB III

ANALISIS DATA DAN KONSEP PERANCANGAN

Pada bab sebelumnya, telah didapatkan identifikasi data yang memuat hasil dari observasi data, yang mana data dipaparkan ke dalam bentuk penjelasan detail yang bertujuan agar data mudah dipahami dan data tersusun terstruktur. Hasil dari identifikasi data dikembangkan menjadi analisa data, yang bertujuan sebagai pondasi di dalam konsep perancangan karakter yang mana sesuai dengan hasil penggalian data di tahap sebelumnya.

A. ANALISIS DATA

1. Segmentasi Data

a. Demografi

Jenis Kelamin : Laki-laki dan perempuan

Usia : 6-12 tahun

Pendidikan : Sekolah Dasar

Ekonomi : Menengah ke bawah

Agama : Semua Agama

b. Geografis

Untuk segmentasi di bidang wilayah, difokuskan untuk masyarakat Jawa, khususnya untuk wilayah kota Solo dan sekitarnya.

c. Psikografis

Anak-anak cenderung menyukai budaya massa, yang mana menampilkan karakter-karakter seperti game dan animasi yang sering tayang di pertelevisian. Hal ini dikarenakan game dan animasi

menyajikan hiburan yang lebih *fresh* dan mudah untuk dipelajari, sehingga anak-anak lebih menyukainya.

d. Behavior

Anak-anak di usia Sekolah Dasar (6-12 tahun) cenderung lebih mudah dipengaruhi oleh sesuatu yang dilihatnya, termasuk dari trend yang berkembang di masyarakat. Keingintahuan anak-anak mendorongnya untuk mempelajari dan meniru segala sesuatu yang sedang terjadi di masyarakat, termasuk dari trend yang berasal dari animasi dan game. Di dalam animasi dan game umumnya selalu menampilkan karakter-karakter yang mana sering diidolai oleh anak-anak.

2. USP (Unique Selling Point)

Wayang Kulit Purwa merupakan salah satu dari jenis wayang di Indonesia, yang memiliki sejarah panjang dan telah hidup lama di masyarakat Jawa. Hal yang membedakan dari jenis wayang yang lain salah satunya adalah karakterisasi yang beragam dan bermacam-macam serta memiliki nilai keteladanan yang sering diterapkan sebagai referensi atau inspirasi di kehidupan masyarakat Jawa. Hal ini dikarenakan penokohan wayang kulit purwa berasal dari epos lampau yang terkenal seperti Mahabharata dan Ramayana, yang mana syarat akan nilai moral. Adapun dalam perancangan desain karakter ini digunakan bentuk visual karakter yang lebih disederhanakan, seperti memiliki bentuk yang minimalis serta proporsi tubuh yang pendek dan imut, seperti layaknya karakter pada animasi maupun *game* anak-anak. Meskipun sederhana, visual ini tetap

memiliki kejelasan ciri fisik, sifat, dan warna, seperti busana dan aksesoris yang umum dikenakan tokoh wayang, sehingga desain karakter wayang kulit ini tetap dapat dikenal.

3. ESP (Emotional Selling Point)

Dengan segmentasi yang difokuskan kepada anak-anak Sekolah Dasar yang memiliki rentang usia antara 6-12 tahun, cara berkomunikasi untuk menarik emosi dari target audiens adalah dengan cara merancang desain karakter dengan visual yang dapat menarik perhatian anak-anak seperti layaknya visual karakter yang ada di tayangan animasi dan game. Hal ini dikarenakan anak-anak tidak asing dengan karakter-karakter yang ada di dalam media tersebut. Selain itu, di dalam desain karakter itu juga memiliki kejelasan penggambaran karakter yang jelas, seperti ciri fisik, sifat, dan warna. Sehingga desain karakter yang diciptakan selalu diingat dan diharapkan anak-anak menjadi senang, antusias dan lebih semangat di dalam belajar wayang kulit purwa.

4. Positioning

Positioning merupakan sebuah strategi perancangan yang diterapkan di dalam pembuatan sebuah karya, yang mana strategi ini bersumber dari pengolahan analisa data yang ditujukan untuk menciptakan citra pada sebuah karya. Di dalam Tugas Akhir ini, diperlukan desain karakter tokoh wayang kulit purwa dengan gaya visual yang berbeda dari yang pernah ada sebelumnya, berperan sebagai media pembelajaran yang mampu memikat anak-anak. Berdasarkan hasil analisa data menunjukkan bahwa target dari

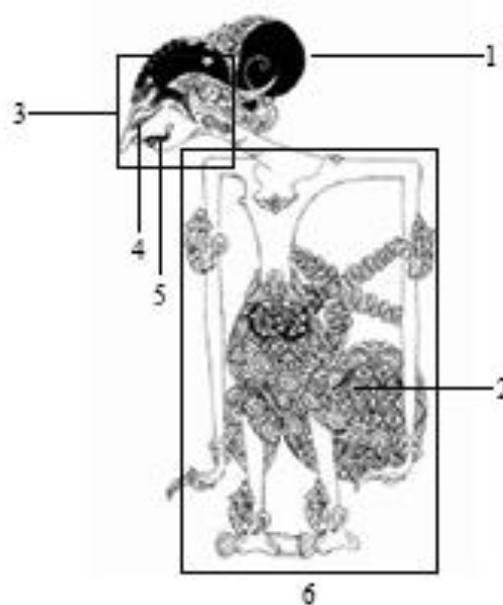
karya ini adalah anak-anak usia Sekolah Dasar yang memiliki antusiasme tinggi terhadap hiburan dari budaya massa seperti animasi maupun game. Ketertarikan anak-anak yang menyukai karakter dari media tersebut memberikan kesempatan untuk mengenalkan tokoh wayang kulit purwa dengan menyesuaikan minat anak-anak. Oleh karena itu, strategi perancangan yang digunakan adalah dengan menerapkan gaya visual chibi sebagai *concept art* dari perancangan karakter tokoh wayang kulit purwa. Gaya chibi memiliki sifat gambar yang lucu, yang tergambar dengan ciri khasnya seperti bertubuh mungil, ukuran kepala bulat besar, dan ukuran badan yang kecil, sehingga tampak seperti anak-anak. Selain itu, karakter chibi juga menyajikan visual sederhana yang mudah dikenal sehingga anak-anak dapat mengenal karakter wayang kulit dengan mudah. Desain karakter ini diharapkan menjadi media pembelajaran baru yang mampu menarik minat anak-anak dan sebagai karya inovatif media pembelajaran yang baru.

5. Analisis Karakter

Untuk menganalisa karakter yang diterapkan ke dalam sebuah desain karakter, diperlukan pendekatan tentang tanda visual pada tokoh wayang kulit, yaitu dengan pendekatan semiotika. Semiotika merupakan sebuah ilmu yang mengkaji tentang tanda dan penanda yang ada di dalam sebuah visual. Semiotika pada awalnya dipopulerkan oleh Ferdinand de Saussure dan Charles Sanders Peirce. Adapun pada analisa tersebut mengkaji tentang fungsi-fungsi kognitif tanda dan membedakan berbagai jenis tanda,

serta sistematika struktur bahasa dan sistem lainnya sebagai fenomena sosial. Kemudian analisis semiotika ini dikembangkan oleh Roland Barthes, yang mana di konsepnya semiotika dibagi menjadi beberapa konsep inti, diantaranya *signification*, *denotation*, *connotation*, dan *myth* atau *metalanguage*. Adapun tanda-tanda yang berupa fisik maupun sifat yang terdapat di dalam tokoh para Pandawa dalam wayang kulit purwa yang perlu diperhatikan, tanda-tanda tersebut diantaranya :

a. Puntadewa



Fisik	Sifat
1. Irah-irahan gelung keling	• Baik
2. Memakai kain bokong banyakan	• Adil • Rendah hati

3. Bermata liyepan	• Jujur
4. Arah wajah luruh	• Sabar
5. Bentuk mulut salitan tanpa kumis	• Bijaksana dalam bertindak
6. Bentuk badan kecil	• Halus dalam bertindak
7. Warna tubuh emas	

Berdasarkan dari kedua tanda tersebut, adapun petanda dari fisik dan sifat yang akan diutamakan, antara lain sebagai berikut :

- Irah-irahan gelung keling

Irah-irahan merupakan salah satu dari bagian dalam pewayangan yang merujuk pada bagian atas tokoh. Irah-irahan sendiri memiliki makna sebagai “kepala” dan merupakan sebutan bagi penutup kepala. Untuk Puntadewa, irah-irahan berwujud hiasan rambut yang digelung atau dilengkungkan kearah belakang. Umumnya, irah-irahan seperti ini biasa dipakai oleh ksatria dengan watak yang halus.

- Memakai kain bokong banyakan

Kain bokong banyakan tersirat pada desain karakter Puntadewa, tepatnya di bagian bawah tubuh dari tokoh wayang tersebut. Puntadewa digambarkan sebagai karakter yang sederhana.

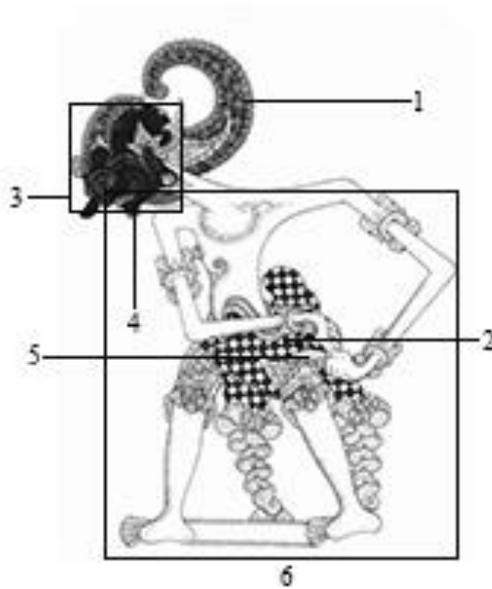
- Bentuk badan kecil dan tubuh berwarna emas

Bentuk badan kecil yang dimaksud adalah memiliki bentuk tubuh yang proporsional, sesuai dengan ukuran badan manusia pada umumnya. Warna emas merupakan salah satu dari jenis warna yang ada di dalam tokoh wayang kulit purwa. Warna emas umumnya dipakai sebagai perlambangan dari golongan raja atau kesatria, yang bermakna keagungan dan keluhuran.

- Jujur dan bijaksana

Di dalam pewayangan, Puntadewa dikenal sebagai salah satu tokoh yang terkenal akan kejujurannya. Oleh karena itu, Puntadewa selalu dipercaya oleh saudara-saudaranya dan menjadi raja yang disegani oleh Negara manca. Selain itu, sebagai seorang raja Puntadewa merupakan seorang yang bijaksana. Selalu berpikir dahulu sebelum bertindak, untuk menuai hasil yang memuaskan.

b. Werkudara



Fisik	Sifat
<p>1. Irah-irahan gelung minangkara</p> <p>2. Memakai kain jangkahan konca bayu bermotif poleng</p> <p>3. Arah wajah luruh</p> <p>4. Bentuk mulut salitan brengos dan berjenggot</p> <p>5. Memiliki kuku Pancanaka</p> <p>6. Bentuk badan besar</p> <p>7. Warna tubuh emas, dengan wajah berwarna hitam</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Jujur • Pendirian teguh • Tegas • Kuat jiwa dan raga • Bertanggung Jawab • Ora Basa (Tidak pernah memakai bahasa Jawa yang halus/ <i>Ngoko</i>)

Berdasarkan dari kedua tanda tersebut, adapun petanda dari fisik dan sifat yang akan diutamakan, antara lain sebagai berikut :

- Irah-irahan gelung minangkara

Werkudara memakai irah-irahan berupa gelung minangkara. Gelung minangkara berwujud hiasan kepala yang mana rambut digelung kebelakang, hingga berbentuk seperti ekor udang yang besar. Umumnya gelung ini dipakai ksatria besar yang memiliki watak yang tegas.

- Memakai kain jangkahan konca bayu bermotif poleng

Kain jangkahan konca bayu yang bermotif ini tersirat pada desain karakter Werkudara, tepatnya di bagian bawah tubuh dari tokoh tersebut. Pada gaya Surakarta, kain yang dikenakan oleh Werkudara memiliki motif kotak-kotak dengan warna yang bervariasi, mulai dari merah, putih, hijau, kuning, merah, dan hitam, yang mana warna-warna ini secara simbolik melambangkan nafsu pada diri manusia.

- Bentuk mulut salitan bregos dan berjenggot

Bentuk mulut salitan bregos dan berjenggot merupakan salah satu ciri khas yang tersirat di dalam tokoh pewayangan werkudara. Pada umumnya, bregos dan jenggot menjadi indikator mengenai cara berpikir seorang pria, yang sudah memahami berbagai macam hal di

dunia, mulai dari yang abstrak sampai hal yang berbau kepemimpinan. Di dalam berbagai kebudayaan, brengos dan jenggot merupakan perlambangan dari pria sejati (*gentleman*)

- Bentuk tubuh besar dan berkulit emas

Warna emas umumnya dipakai sebagai perlambangan dari golongan raja atau ksatria, yang bermakna keagungan dan keluhuran. Pada karakter Werkudara, warna ini menegaskan status dirinya merupakan seorang ksatria yang sakti. Hal ini dipertegas lagi dengan desain bentuk tubuh yang besar. Tubuh besar Werkudara mengindikasikan bahwa dirinya memiliki kekuatan yang luar biasa serta memiliki jiwa dan raga yang kuat.

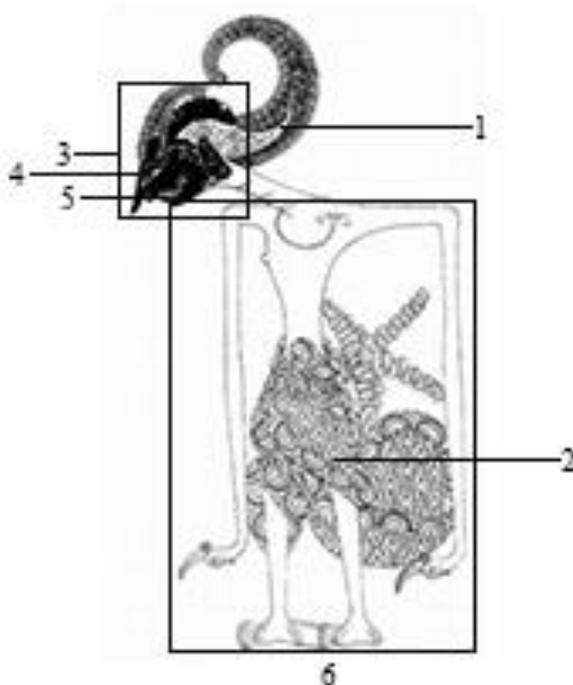
- Memiliki kuku Pancanaka

Werkudara memiliki sebuah *gaman* atau senjata yang mana menjadi salah satu daya tarik dari penokohan pewayangan, yaitu kuku Pancanaka. Kuku Pancanaka berwujud sebuah kuku panjang yang runcing mengarah ke bawah dengan warna merah. Kuku Pancanaka kerap diartikan sebagai kekuatan dari hasil pengendalian diri yang dilakukan oleh Werkudara. Kuku Pancanaka ini adalah senjata yang digunakan untuk mengalahkan kejahatan dengan menggemgam seluruh jari secara erat, yang dapat diartikan sebagai kekuatan yang timbul dari pemusatan pikiran.

- Ora basa (Tidak pernah memakai bahasa Jawa yang halus/*Ngoko*)

Werkudara dikenal sebagai seorang ksatria yang tidak pernah berbahasa halus. Werkudara cenderung menggunakan bahasa yang sederhana tanpa menggunakan kalimat panjang. Hal ini menggambarkan bahwa Werkudara merupakan seorang pribadi tegas tanpa memandang tinggi rendah derajat orang-orang, namun Werkudara masih menghormati siapa saja yang pantas dihormatinya serta Werkudara merupakan ksatria yang tidak menyukai basa-basi.

c. Janaka



Fisik	Sifat
1. Irah-irahan gelung sapit urang 2. Memakai bokongan bunder 3. Arah wajah luruh 4. Bermata liyepan 5. Bentuk mulut salitan tanpa kumis 6. Bentuk badan kecil 7. Warna tubuh emas	<ul style="list-style-type: none"> • Pembelajar yang tekun • Bertekad kuat • Lemah lembut • Penyayang • Tampan

Berdasarkan dari kedua tanda tersebut, adapun petanda dari fisik dan sifat yang akan diutamakan, antara lain sebagai berikut :

- Irah-irahan gelung supit urang

Janaka mengenakan irah-irahan gelung supit urang. Irah-irahan ini berwujud hiasan kepala yang mana rambut digelung sampai ke belakang, hingga berbentuk seperti ekor udang. Umumnya, gelung ini dipakai oleh ksatria yang memiliki watak yang baik.

- Memakai bokongan bunder

Kain bokongan bunder tersirat pada desain karakter Janaka, tepatnya di bagian bawah tubuh dari tokoh wayang tersebut. Janaka

digambarkan sebagai seorang ksatria yang sederhana, dengan perwatakan yang baik hati.

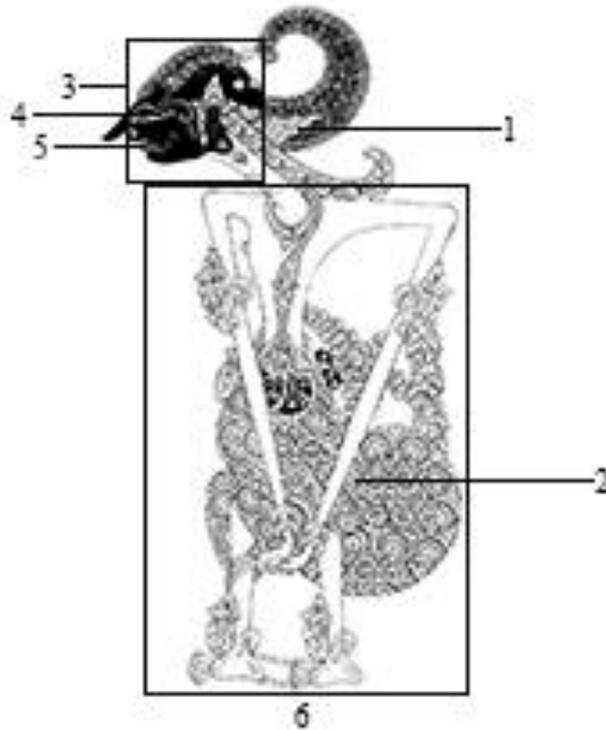
- Bentuk badan kecil dengan tubuh berwarna emas

Warna emas merupakan salah satu dari jenis warna yang ada di dalam tokoh wayang kulit purwa. Warna emas umumnya digunakan sebagai perlambangan dari golongan raja atau ksatria, yang bermakna keagungan dan keluruhan. Pada karakter Janaka, warna emas yang terbalut dalam badan kecilnya itu melambangkan bahwa dia merupakan seorang ksatria yang memiliki sifat baik dan berbudi luhur.

- Pembelajar yang tekun

Di dalam pewayangan, Janaka dikenal sebagai seorang ksatria yang gemar berkelana untuk mencari ilmu, sehingga ajian dan pusaka yang dimiliki oleh Janaka sangat banyak. Hal ini mengindikasikan Janaka sebagai pribadi yang ulet, tekun, rasa ingin tahu yang tinggi dan seorang pembelajar yang cerdas.

d. Nakula



Fisik	Sifat
1. Irah-irahan gelung sapit urang	<ul style="list-style-type: none"> • Baik
2. Memakai kain bokongan bunder sembulihan	<ul style="list-style-type: none"> • Humoris • Penuh belas kasih
3. Arah wajah lanyap	<ul style="list-style-type: none"> • Setia
4. Bermata liyepan	<ul style="list-style-type: none"> • Taat
5. Bentuk mulut salitan tanpa kumis	<ul style="list-style-type: none"> • Mampu menjaga amanah
6. Bentuk badan kecil	

7. Warna tubuh emas, dengan wajah berwarna hitam	
--	--

Berdasarkan dari kedua tanda tersebut, adapun petanda dari fisik dan sifat yang akan diutamakan, antara lain sebagai berikut :

- Irah-irahan gelung supit urang

Nakula mengenakan irah-irahan gelung supit urang. Irah-irahan ini berwujud hiasan kepala yang mana rambut digelung sampai ke belakang, hingga berbentuk seperti ekor udang. Umumnya, gelung ini dipakai oleh ksatria yang memiliki watak yang baik.

- Memakai kain bokongan bunder sembulihan

Kain bokong bunder tersirat pada desain karakter Nakula, tepatnya di bagian bawah tubuh dari tokoh wayang tersebut. Nakula digambarkan sebagai seorang ksatria yang sederhana, dengan perwatakan yang baik hati.

- Badan kecil dengan tubuh berwarna emas

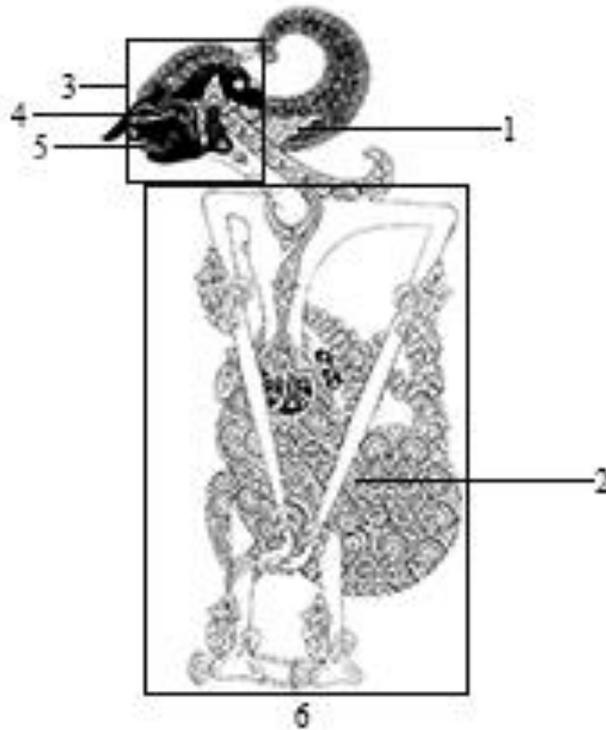
Warna emas merupakan salah satu dari jenis warna yang ada di dalam tokoh wayang kulit purwa. Warna emas umumnya digunakan sebagai perlambangan dari golongan raja atau ksatria, yang bermakna keagungan dan keluruhan. Pada karakter Nakula, warna emas yang terbalut dalam badan kecilnya itu melambangkan bahwa dia

merupakan seorang ksatria yang memiliki sifat baik dan berbudi luhur.

- Humoris dan mampu menjaga amanah

Di dalam pewayangan, Nakula dikenal sebagai seorang pribadi yang humoris dan mampu menjaga amanah. Nakula kerap sekali menghibur hati saudara-saudaranya, sehingga para Pandawa sangat menyayangi Nakula. Bahkan, Nakula pun juga dikenal kerap menjahili saudara nomor dua dari Pandwa, yaitu Werkudara. Selain itu, dirinya selalu menjalankan tugasnya dengan baik dan teliti sebagai seorang ksatria, sehingga Nakula mampu di dalam menjaga amanah.

e. Sadewa



Fisik	Sifat
1. Irah-irahan gelung sapit urang 2. Memakai kain bokongan bunder sembulihan 3. Arah wajah lanyap 4. Bermata liyepan 5. Bentuk mulut salitan tanpa kumis 6. Bentuk badan kecil	<ul style="list-style-type: none"> • Cerdas • Bertanggung Jawab • Patuh dan hormat kepada yang lebih tua • Selalu menasehati orang lain agar selalu berada di jalan kebenaran

7. Warna tubuh emas, dengan wajah berwarna hitam	
--	--

Berdasarkan dari kedua tanda tersebut, adapun petanda dari fisik dan sifat yang akan diutamakan, antara lain sebagai berikut :

- Irah-irahan gelung supit urang

Sadewa mengenakan irah-irahan gelung supit urang. Irah-irahan ini berwujud hiasan kepala yang mana rambut digelung sampai ke belakang, hingga berbentuk seperti ekor udang. Umumnya, gelung ini dipakai oleh ksatria yang memiliki watak yang baik.

- Memakai kain bokongan bunder sembulihan

Kain bokong bunder tersirat pada desain karakter Sadewa, tepatnya di bagian bawah tubuh dari tokoh wayang tersebut. Sadewa digambarkan sebagai seorang ksatria yang sederhana, dengan perwatakan yang baik hati.

- Badan kecil dengan tubuh berwarna emas

Warna emas merupakan salah satu dari jenis warna yang ada di dalam tokoh wayang kulit purwa. Warna emas umumnya digunakan sebagai perlambangan dari golongan raja atau ksatria, yang bermakna keagungan dan keluruhan. Pada karakter Sadewa, warna emas yang terbalut dalam badan kecilnya itu melambangkan bahwa dia

merupakan seorang ksatria yang memiliki sifat baik dan berbudi luhur.

- Cerdas dan gemar menasehati orang lain

Di dalam pewayangan, Sadewa dikenal sebagai seorang pribadi yang cerdas. Bahkan, Sadewa dikenal sebagai pria tercedas dari kelompok Pandawa. Meskipun dikenal sebagai pribadi yang cerdas, Sadewa pun tidak lupa untuk selalu menasehati orang-orang agar berjalan di jalan kebaikan.

B. STRATEGI KREATIF

1. Konsep Estesis

Pada perancangan tugas akhir ini, adapun strategi perancangan yang digunakan sebagai materi utama di dalam perancangan karya ini, yaitu dengan menggunakan media desain karakter. Untuk mengenalkan tokoh karakter wayang kulit purwa yang mudah diingat dan dikenal oleh anak-anak, digunakanlah *concept art* dengan gaya chibi. Gaya chibi memiliki bentuk sederhana yang lucu, dengan ciri khas berupa tubuh mungil, kepala bulat besar, dan ukuran badan yang kecil. Diharapkan melalui desain karakter tokoh wayang kulit purwa menjadi mudah dikenal oleh anak-anak serta meningkatkan semangat di dalam mempelajari budaya wayang kulit.

a. Konsep Visual

1) Warna

Karena target audiens dari perancangan karakter wayang kulit purwa ini adalah anak-anak di usia Sekolah Dasar (6-12 tahun), dipilihlah warna yang mudah untuk diterima oleh anak-anak. Adapun warna yang digunakan adalah warna yang diadopsi dari sistem warna *Manga Colour*, seperti layaknya warna yang digunakan oleh karakter-karakter yang berasal dari *manga* maupun *anime*. Sehingga anak-anak menjadi lebih tertarik di dalam mengenal desain karakter tokoh wayang kulit purwa ini.



Gambar 3.1 : Sistem warna Manga
(<https://www.deviantart.com/sapphiresquire/art/Free-Color-Palettes-518990336>)

2) Tipografi

Pemilihan font memiliki peranan penting di dalam menyampaikan pesan kepada audience. Sesuai dengan segmentasi

yang ditentukan yaitu anak-anak di usia Sekolah Dasar (6-12 tahun), perlu adanya font yang dapat menyesuaikan dengan sifat anak-anak. Adapun font yang digunakan, yaitu font sans serif dengan type *Bubblegum Sans*. Font ini memiliki karakteristik bentuk yang rileks, sarat akan rasa, dan memiliki kesan sukacita yang tinggi, sehingga anak-anak lebih mudah mengenal dan membaca.

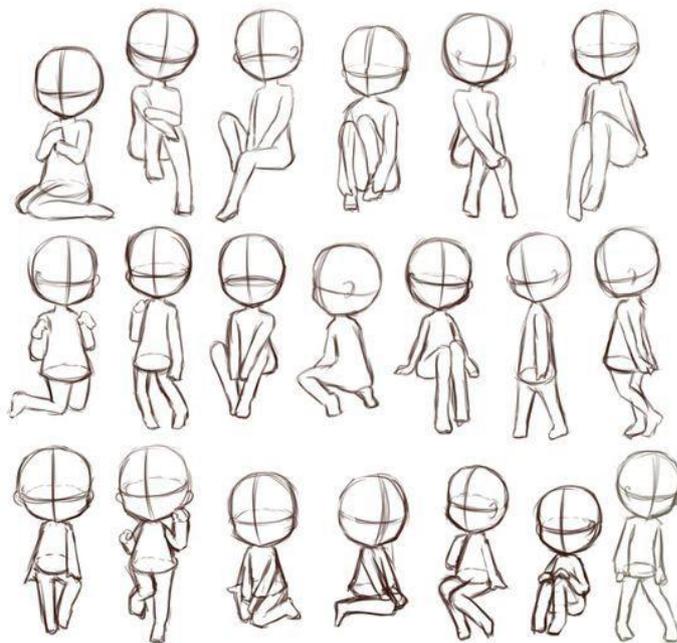


Gambar 3.2 : Roadmap Font Bubblegum Sans
<https://fontmeme.com/fonts/bubblegum-sans-font/>

3) Ilustrasi

Berdasarkan analisa karakter yang telah dilakukan, adapun konsep yang digunakan sebagai elemen utama desain karakter. Untuk ilustrasi, digunakan concept art anime dengan gaya chibi.

Gaya chibi memiliki bentuk sederhana yang lucu, dengan ciri khas berupa tubuh mungil, kepala bulat besar, dan ukuran badan yang kecil. Gaya gambar ini mengutamakan pada pembawaan ekspresi dan emosi karakter sehingga anak-anak cenderung mudah akrab dan mengenal karakter yang dibawakan.



Gambar 3.4 : Sketsa anatomi concept-art gaya chibi
<https://id.pinterest.com/pin/347340190008432623/>



Gambar 3.4 : Contoh Karakter dengan Concept Art Chibi

Sumber :

https://twitter.com/bangdreamgbp_EN/status/1298606993016586241/photo/1

b. Konsep Verbal

1) **Headline**

Headline digunakan sebagai judul dan point utama yang berperan sebagai penciptaan daya tarik bagi pembaca untuk mengenal lebih jauh mengenai isi informasi yang disajikan. Adapun headline yang digunakan pada pengkaryaan ini, yang didasarkan dari hasil analisa data. Pada headline, digunakanlah kata “PANDAWA LIMA” sebagai tajuk utama. kata “PANDAWA LIMA” merujuk pada tokoh pandawa yang berjumlah lima orang yang mana tokoh-tokoh ini merupakan karakter protagonist dari cerita Mahabharata di dunia pewayangan. Selain itu, nama tokoh karakter seperti “PUNTADEWA”, “WERKUDARA”, “JANAKA”. “NAKULA”

dan “SADEWA” juga akan digunakan sebagai Headline di dalam pembuatan poster karakter.

2) Subheadline

Subheadline digunakan untuk memperjelas maksud dari Headline yang digunakan, yang mana letaknya berada di bawah Headline. Subheadline yang digunakan adalah “Mengenal tokoh wayang kulit purwa”, “Sang Pembarep Pandawa Raja Amarta”. “Ksatria Terkuat Pandawa”. Ksatria Tampan yang Sakti Mandraguna”, “Sang Ksatria Amanah nan Humoris dari Pandawa”, dan “Ksatria Bungsu Pandawa yang Cerdas”.

3) Body Copy

Body copy digunakan untuk menerangkan atau menjelaskan sebuah ilustrasi melalui penulisan narasi yang singkat dan jelas. Untuk penerapannya, body copy hanya digunakan untuk media plan yang memerlukan penambahan narasi untuk memperjelas detail karakter, seperti layaknya poster maupun media plan yang lain.

2. Konsep Teknis

Pada perancangan karakter tokoh wayang kulit purwa adapun hal-hal yang harus dilakukan di dalam pembuatan karyanya, diantaranya adalah :

- a. Sebelum membuat karakter, hal pertama yang akan dilakukan adalah dengan melakukan observasi mengenai latar belakang dan pencarian data-data mengenai wayang kulit purwa yang diperlukan di dalam membuat desain karakter sebagai media pembelajaran anak sekolah dasar.
- b. Setelah data terkumpul, hal berikutnya adalah mengolah data tersebut menjadi analisa data dan konsep perancangan, yang kemudian hasil analisa tersebut dapat digunakan sebagai penentuan petanda dan penanda yang dapat dijadikan sebagai acuan untuk pembuatan desain karakter.
- c. Tahap selanjutnya adalah membuat sketsa desain karakter tokoh wayang kulit purwa. Adapun sketsa dengan menggunakan media digital, yaitu melalui *software Paint Tool SAI*
- d. Setelah sketsa selesai, langkah selanjutnya adalah dengan mengembangkkn gambar sketsa menjadi menuju gambar outline.
- e. Setelah outline selesai, langkah berikutnya adalah coloring atau pemberian warna. Pada tahap ini digunakan warna-warna yang sudah ditentukan dengan konsep perancangan yang telah disusun.
- f. Langkah terakhir adalah dengan mewujudkan desain karakter dengan media utama dan media pendukung.

Adapun peralatan-peralatan yang digunakan di dalam pengerjaan desain karakter tokoh wayang kulit purwa, baik berupa hardware maupun software. Bila dijabarkan diantaranya :

1) ASUS Vivobook E402WA



Gambar 3.8 : ASUS Vivobook E402WA
(https://cybernote.co.id/home/produk_komputer_laptop_cctv_printer_yang_tersedia_dengan_harga_terjangkau/view/asus-vivobook-e402wa)

2) Mouse Unitech V6 RGB



Gambar 3.9 : Mouse Unitech V6 RGB
(<https://shopee.co.id/Mouse-Gaming-Unitech-RGB-Kabel-Optical-Mouse-Gaming-Lampu-LED-V6-1600dpi-i.1596789.3602265632>)

3) Pen Tablet Veikk A30



Gambar 3.10 : Pen Tablet Veikk A30
(<https://shopee.co.id/TABLET-NEW-VEIKK-A30-Pen-Tablet-Drawing-10x6-Inch-Press-Level-8192-Bonus-Murah-i.36188175.2690828570>)

4) Software Paint Tool SAI



Gambar 3.11 : Paint Tool SAI
(<https://www.pngwing.com/en/free-png-nqszh>)

5) Software Corel Draw X7



Gambar 3.13 : CorelDraw X7
(<https://www.tokopedia.com/agoeystorage2/software-vector-corel-draw-x7-64bit>)

3. Media Plan

a. Figur Karakter

Figur Karakter adalah sebuah figur berukuran kecil yang digunakan sebagai mainan atau barang koleksi, yang umumnya diambil berdasarkan tokoh dari pahlawan super, karakter animasi,

game, dan sebagainya. Figur karakter dibuat dari bahan plastik atau bahan lainnya dan umumnya dirancang dengan pose tertentu. Selain berfungsi sebagai mainan maupun barang koleksi, figur karakter kerap difungsikan sebagai prototype pembuatan desain karakter.

b. Notebook

Notebook atau buku catatan merupakan sebuah buku yang tersusun dari lembaran-lembaran kertas yang sudah diatur dengan tujuan untuk merekam catatan, menuangkan aktivitas keseharian (*diary*), menggambar, dan membuat buku coretan.

c. Kaos (T-Shirt)

Kaos adalah pakaian sederhana yang menutupi tubuh bagian atas dan umumnya berlengan pendek. Sebuah kaos (t-shirt) biasanya di desain tanpa kancing dan kerah, dengan leher yang bulat dan berlengan pendek. Kaos ini dapat dipakai oleh siapa saja, mulai dari anak-anak, remaja, sampai orang dewasa.

d. Poster

Poster adalah sebuah media publikasi yang terdiri dari tulisan, ilustrasi, maupun gabungan dari keduanya, yang mana memiliki tujuan sebagai media informasi kepada khalayak ramai. Selain sebagai media informasi, poster dapat digunakan sebagai sarana untuk promosi produk, jasa, kegiatan, pendidikan, dsb.

e. Pin

Pin merupakan sebuah media promosi yang banyak digunakan oleh sebuah perusahaan atau korporasi di dalam sebuah event sebagai merchandise yang dibagikan kepada audience. Pin berperan sebagai media promosi, aksesoris, souvenir, sampai hadiah.

f. Gantungan Kunci (Keychain)

Gantungan kunci adalah sebuah gantungan kecil yang digunakan untuk mengaitkan suatu benda kecil dengan lubang kunci dan umumnya dipakai sebagai aksesoris.

g. Sticker Pack

Sticker adalah sejenis label kertas yang dicetak label kertas yang dicetak pada sepotong kertas maupun plastik dan memiliki perekat di salah satu sisinya.

h. Labelbook

Labelbook adalah sebuah sticker yang didesain untuk melabeli buku dan bertujuan sebagai identitas agar buku tidak tertukar dengan buku yang lain. Umumnya, labelbook memuat informasi yang dapat diisi oleh si pemilik buku (nama, kelas, mata pelajaran) sehingga *labelbook* cocok bila digunakan oleh anak-anak di usia sekolah.

i. Masker Kain

Masker kain adalah sebuah masker yang dapat dibuat sendiri maupun pabrikan dari bahan kain dengan motif maupun bentuk,

digunakan untuk menutupi hidung dan mulut. Di masa pandemi Corona, masker menjadi kebutuhan yang sangat wajib bagi setiap orang, terlebih bagi orang-orang yang sering berpergian.

j. Hand Sanitizer

Hand Sanitizer adalah produk pembersih tangan berbasis alcohol yang bisa berbentuk gel maupun cairan. Hand Sanitizer pada umumnya memiliki peran untuk membersihkan tangan agar bersih dari bakteri atau *virus*. Pada masa pandemi ini, *Hand Sanitizer* merupakan salah satu barang wajib yang harus dimiliki, baik perseorangan maupun kelompok.

k. X-Banner

X-banner merupakan jenis banner yang memiliki penyangga menyilang hingga membentuk huruf “X”. Umumnya, X-Banner dibuat dari bahan pipa dan besi kecil sehingga banner ini mampu berdiri dengan kokoh.