

BAB III

ANALISA DATA DAN KONSEP PERANCANGAN

Pada perancangan karya action figure dengan tema *Animals Toy* Indonesia, karakter mainan dengan figure hewan super hero. Sebagai sumber ide dibuatnya action figure dengan teknik pahat memakai bahan vinyl atau resin kemudian mainan *action figure* ini kami kemas dalam bentuk hewan super hero dan kami bikin packagingnya. Dalam tema berikut penulis memiliki alasan yaitu untuk membuat karakter dalam bentuk tiga dimensi, sebagai sumber ide dalam pembuatan *vinyl* atau *resin* dengan karakter hewan tersebut.

Berdasarkan desain mainan urban *toys* ini mempunyai nilai - nilai mainan moderen dan unik dengan kreatifitas pembuatnya, lalu dibuat dalam bentuk hewan khas daerah yang ada di Indonesia. dijadikan mainan tiga dimensi yaitu ada Lima karakter hewan khas daerah yang pertama,

Harimau Sumatra merupakan satu dari enam sub – spesies yang masih bertahan hidup hingga saat ini dan termasuk dalam klasifikasi dalam satwa kritis yang terancam punah.

Ke dua badak bercula satu yang berkembang dan berpopulasi di Sumatra dan Jawa, Badak bercula satu (*Rhinoceros sondaicus*) adalah anggota *familia Rhinocerotidae* dan satu dari badak yang masih hidup. Spesies ini kini statusnya sangat kritis, dengan sedikit populasi yang ditemukan di alam bebas badak ini kemungkinan adalah mamalia terlangka di bumi.

Ketiga Komodo atau disebut juga biawak komodo (*Varanus Komodoensis*) adalah spesies biawak besar yang terdapat di pulau komodo, Rinca

46

oleh penduduk setempat dengan sebutan *Ora* atau *komodo*. Tubuhnya yang besar dan reputasinya yang mengerikan membuat mereka menjadi salah satu hewan paling terkenal di dunia. Sekarang, habitat komodo yang sesungguhnya telah menyusut akibat aktivitas manusia, sehingga lembaga *IUCN* memasukkan komodo sebagai spesies yang rentan terhadap kepunahan. Biawak komodo telah ditetapkan sebagai hewan yang dilindungi oleh pemerintah Indonesia dan habitatnya dijadikan taman nasional, yaitu Taman Nasional Komodo, yang tujuannya didirikan untuk melindungi mereka.

Keempat Anoa Anoa dataran rendah (*Bubalus depressicornis*), dan Anoa gunung (*Bubalus quarlesi*). Anoa adalah spesies kerbau kerdil, dan mereka adalah spesies lembu liar terkecil. Anoa hanya bisa ditemukan di Pulau Sulawesi, Indonesia. Anoa dataran rendah bisa ditemukan di daerah hutan rawa, sedangkan anoa gunung banyak ditemukan di hutan-hutan yang lebih tinggi. Tidak seperti kebanyakan lembu, Anoa tidak hidup secara berkelompok. Mereka adalah binatang yang soliter atau hanya hidup dengan pasangan mereka saja. Mereka hanya akan bertemu dalam sebuah kelompok Anoa ketika Anoa betina melahirkan. Anoa gunung sebenarnya juga memiliki penampilan yang hampir sama. Hanya saja Anoa gunung tetap berbulu tebal hingga dewasa, dan tanduk mereka cenderung lebih kecil. Warna bulu mereka juga sangat jarang terlihat ada bercak putih, baik di kaki, kepala, ataupun leher.

Dalam perancangan action figure tersebut penulis lebih fokus pada pembuatan karakter action figure untuk membuatnya harus melalui proses gambar sketsa, vektor, dan tracing lalu diberi warna atau paint pada karakter *action figure*. dibutuhkan beberapa merchandise untuk kelengkapan displaynya. Merchandise adalah pernak – pernik yang sering dipakai oleh banyak orang di berbagai kesempatan. Contoh pada kaos polos dengan sablon atau bordir yang ada gambar dan logo sedangkan untuk desain action figurenya penulis akan membuat gambar Vektor di packaging dan merchandise untuk media promosinya, ke dalam bentuk gambar vektor animasi dengan sedikit mengubah bentuk tanpa meninggalkan bentuk aslinya pada gambar vektor Action Figure tersebut. Adapun maksud dari pembuatan *action figure* dua dimensi dan tiga dimensi ini adalah agar masyarakat umum khususnya para kolektor *action figure* (karakter hewan), khususnya domestik hingga mancanegara lebih mudah mengenal apasih mainan *Action Figure* itu dan sebagai bentuk mainan dari vinyl toy. Berikut contoh karakter action figure beserta penjelasannya, berikut hewan khas Indonesia dibagi dalam lima karakter yaitu : Harimau Sumatra (Loreng)



Gambar 02. (*Pahlawan Loreng*) *Si Harimau Sumatra.*

Ciri khas harimau Sumatra dari warna kulit coraknya lebih gelap dari pada harimau lainnya, mulai dari kuning kemerah – merahan hingga jingga tua. Terdapat selaput di sela sela jarinya yang menjadikan mereka mampu berenang cepat.



Gambar 03. (*Badak cula satu*) *Si Badak Jawa*

Berikut adalah ciri-ciri Badak Jawa : mempunyai tubuh yang unik badak jawa mempunyai tubuh yang kekar kaki yang pendek, karena bentuk tubuhnya yang unik itulah menjadikan badak hanya dapat bergerak maju (*Walk forward*) dan

mundur (*walk back forward*). Berkuku ganji, bercula satu dan memiliki kulit berwarna abu – abu.



Gambar 04. (*Hero Komodo/Biawak*), *NTT*

Berikut adalah ciri – ciri komodo : memiliki kelenjar racun, yang dapat menurunkan tekanan darah, menyebabkan pendarahan pasif. Komodo mempunyai tengkorak yang besar dan fleksibel disesuaikan untuk mengomodasi potongan daging besar yang ditelan hewan ini.

A. Analisa Data

Berdasarkan dari identifikasi data sebelumnya bahwa pada proses perancangan Action Figure Khas Indonesia ada beberapa data yang dapat dijadikan landasan pendukung pembuatan dua dimensi dan tiga dimensi yang terdiri dari :

1. Segmentasi di bagi dua :

a. Pada dasarnya, Segmentasi Geografis

Dari faktor Geografi, yang dimaksud disini adalah daerah yang dijadikan sasaran utama produk mencakup Indonesia secara keseluruhan dan dapat meluas ke cakupan global bahkan internasional karena mainan Action Figure dapat dimiliki oleh siapa saja dan dimana saja daerah asalnya.

b. Segmentasi Demografis

Segmentasi demografi sesuatu yang berkaitan dengan kependudukan, yaitu meliputi jenis kelamin, usia, besarnya keluarga, penghasilan, pekerjaan, pendidikan dan beberapa faktor lain. Peninjauan dilakukan terhadap sasaran yang diperuntukan dalam perancangan ini. Dari penjelasan di atas, Demografi sasaran produk ini yaitu :

- Umur : 10 - 35 Tahun
- Jenis Kelamin : Laki-laki dan Perempuan
- Pendidikan : SMP – Perguruan Tinggi - Dewasa
- Kelas Sosial : Kalangan Menengah Keatas

c. Segmentasi Psikografis

Target audiens pada umumnya adalah anak-anak sampai dengan orang dewasa yang menyukai mainan sejenis action figure atau berupa sebuah boneka yang sekedar untuk dipajang maupun untuk dikoleksi.

d. Behaviora

Merupakan tingkah laku, perilaku seseorang yang berpengaruh terhadap kepribadiannya. Ditinjau dari behaviora, dimana berupa jangkauan pemakaian dan loyalitas atau kesukaan. Produk diharapkan dapat menarik perhatian sesuai dengan sasaran yang dalam hal ini adalah anak-anak sampai orang dewasa yang promosinya efektif dalam penyampaian informasinya, serta memiliki ciri khas desain yang menarik agar mudah dikenali.

2. USP Product (*Unique Selling Proposition*)

Unique Selling Proposition merupakan pendekatan yang berorientasi pada keunggulan atau kelebihan produk yang tidak dimiliki oleh produk saingannya, dimana hal tersebut menjadi sesuatu yang dicari atau dijadikan alasan konsumen untuk menggunakan suatu produk. Dengan memiliki keunikan tersebut mainan vinyl toys di ringkas dalam presentasi lewat Majalah Digital memiliki daya tarik tersendiri bagi konsumen dan kolektor, khususnya pada keunikan Vinyl Toys yang di kemas menjadi action figure. Karakter yang diangkatpun merupakan karakter yang sangat simple namun sarat akan kreatifitas dan seni yang dikemas

dengan suatu bentuk yang menarik sehingga target pasar yang dalam hal ini adalah anak-anak sampai yang dewasa tertarik untuk membelinya.

3. Positioning

Positioning adalah tindakan merancang penawaran dan citra perusahaan dalam rangka meraih tempat khusus dan unik dalam benak pasar sasaran sedemikian rupa sehingga di persepsikan lebih unggul dibandingkan para pesaing.

Pada perancangan media promosi Urban Toys, prinsip positioning untuk pasar yang menjadi sasaran adalah *Benefit positioning* yaitu produk diposisikan sebagai pimpinan dalam manfaat tertentu (Urban Toys dapat menjadi sarana edukasi bagi anak-anak), *Use or application positioning* yaitu produk diposisikan sebagai alternatif terbaik untuk situasi pemakaian atau aplikasi tertentu (Dibandingkan dengan action figure lainnya Urban Toys menjadi salah satu alternatif positif tidak hanya sebagai hiburan tapi juga sebagai sarana pembelajaran), dan *user positioning* yaitu produk diposisikan sebagai pilihan terbaik untuk kelompok pemakai tertentu (Urban Toys juga merupakan media edukasi yang baik untuk anak-anak yang dapat membantu mereka menjadi lebih kreatif). Adapula visual yang ingin di tanamkan pada konsumen adalah desain karakter yang *simple* dengan warna-warna *soft* yang tidak terlalu mencolok sehingga enak dilihat dan tidak menyakitkan mata mengingat media yang digunakan adalah *clay*, plastik atau karet. Dengan positioning yang tepat, diharapkan produk dapat menciptakan citra dan image yang mampu mengangkat persepsi masyarakat terhadap produk.

B. Strategi Kreatif

1. Konsep Estetis

Desain mainan Urban Toys ini dirancang dalam bentuk vinyl dan majalah digital dengan visualisasi Indonesia wild heroes sebagai sumber ide dari perancangan desain mainan tersebut. Diperlukan berbagai strategi kreatif dan konsep estetis yang memenuhi segala aspek yang diinginkan dan bermanfaat bagi *target audience*. Konsep estetis yang digunakan adalah dengan bentuk tiga dimensi yang akan dibentuk menyerupai wujud asli karakter urban toys dari karakter ilustrasi di atas pada obyek desainya akan diberi balutan resin/*fiberglass* dengan bagian dalam akrilik yang akan di desain dan di pahat. Sedangkan untuk merchandise visualisasi wild toys akan dibuat dalam bentuk vektor dengan sedikit mengubah bentuknya, tetapi tidak akan meninggalkan bentuk aslinya. Ada beberapa jenis dari konsep estetis diantara lain adalah sebagai berikut :

a. Konsep Visual

Desain karakter urban toys nantinya akan menggunakan desain yang sederhana dan namun detailnya tetap menjadi ciri khas dari produk urban toy tersebut. Disamping itu ada beberapa unsur-unsur konsep *visual* sebagai pendukung dari proses perancangan yang meliputi :

1) *Layout*

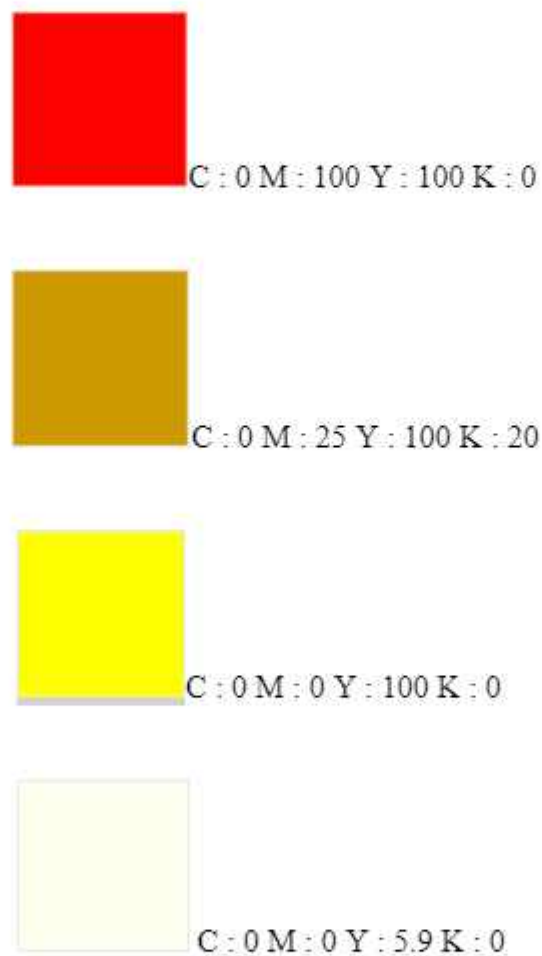
Layout adalah penyusunan dari elemen-elemen desain yang berhubungan ke dalam sebuah bidang sehingga membentuk susunan artistik. Hal ini juga disebut manajemen bentuk dan bidang (Anggraini dan Natalia, 2013 : 74). *Layout* yang dipakai dalam proses sketsa perancangan souvenir ini menyesuaikan dengan ukuran media atau *informal balance*. Keseimbangan asimetris (*informal balance*) terjadi ketika berat *visual* dari elemen tidak merata diporos tengah halaman. Gaya ini mengandalkan permainan *visual* seperti skala kontras arena untuk mencapai keseimbangan dengan tidak beraturan.

2) Warna

Warna yang digunakan dalam perancangan desain karakter urban toys ini adalah warna merah, warna abu – abu, hitam dan kuning/emas sebagai warna yang mendominasi. Warna sendiri mempunyai unsur yang penting mengingat dengan warna desainer dapat menampilkan identitas atau citra yang ingin di sampaikan. Warna merupakan salah satu element yang dapat menarik perhatian meningkatkan mood dan membentuk citra, sehingga kesalahan dalam memilih warna dapat menghilangkan minat *audience* terhadap sebuah desain.

Desain karakter urban toys ini merupakan warna yang *soft* (lembut) dan enak di pandang mengingat Urban Toys ini diperuntukan untuk anak –

anak sampai dewasa yang menyukai dunia seni dan karakter desain. Desain karakter urban toys ini merupakan warna yang *soft* (lembut) dan enak di pandang mengingat Urban Toys ini diperuntukan untuk anak – anak sampai dewasa yang menyukai dunia seni dan karakter desain.



Gambar 05. Contoh warna pada action figure



C : 100 M : 0 Y : 97.6 K : 66.7



C : 100 M : 25 Y : 0 K : 20



C : 0 M : 0 Y : 0 K : 100



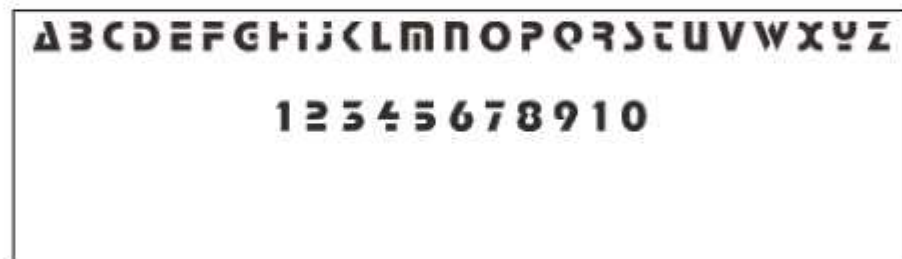
C : 0 M : 50 Y : 100 K : 60

Gambar 06. Contoh warna pada action figure

3) Typografi

Jenis font yang digunakan untuk perancangan desain karakter urban toys ini adalah *font* dalam kelompok *sans serif* dan *font* dekoratif dengan harapan konsumen dapat membaca karena *font* jenis *sans serif* mudah terbaca, sedangkan *font* dekorasi dengan bentuknya yang unik dapat menambah ketertarikan konsumen terhadap Majalah Digital tersebut. Jenis *font* yang digunakan antara lain :

Font Headline : StopD



Gambar 07. Contoh Font StopD

Font Bodycopy dan Tagline : Arial



Gambar 08. Contoh Arial

Font kemasan produk : Bira PERSONAL USE ONLY



Gambar 09. Contoh Bira Personal Use Only

Font cover (Packaging atau kemasan) desain 2 : Nerver Surrender



4) Ilustrasi

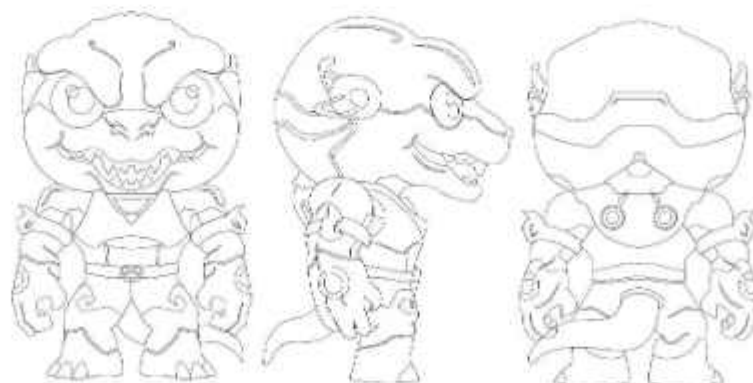
Desain Karakter Urban Toys ini nantinya akan menggunakan desain yang sederhana namun detailnya tetap menjadi ciri khas di Desain Majalah Digital dari karakter wild toys atau action figure, Jumlah karakter yang nantinya dibuat hanya tiga saja cukup untuk mendukung produk mainan yang akan diluncurkan agar tampil dengan baik dan menarik berikut contoh desain karakter Antion Figure atau Urban Toys :



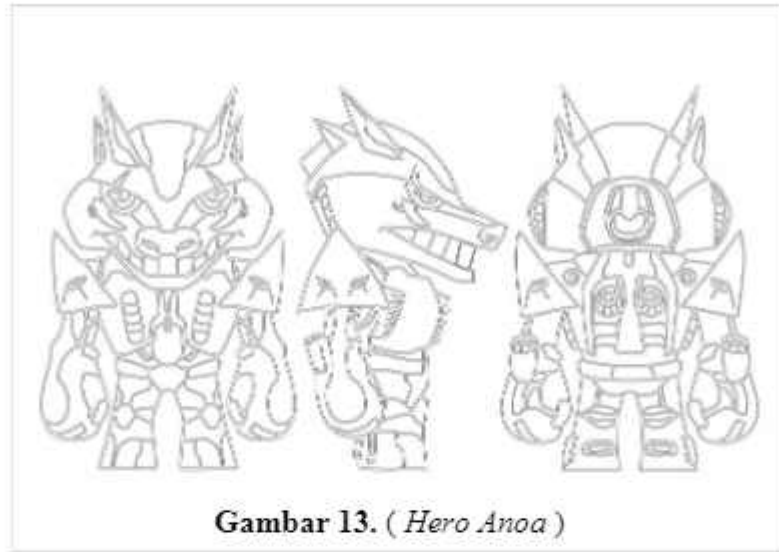
Gambar 10. (*Hero Loreng Harimau*) Sumatra



Gambar 11. (*Hero Menos*) Badak Jawa



Gambar 12. (*Hero Komodo/Biawak*)



Gambar 13. (*Hero Anoa*)



Gambar 14. (*Hero Burung Cendrawasih*)

Dalam perancangan souvenir ini konsep verbal juga sangat mempengaruhi, ada beberapa diantara dari unsur verbal yang dibutuhkan diantaranya :

1) *Headline*

Headline digunakan sebagai judul suatu paparan, tetapi juga dipakai sebagai daya tarik bagi pembaca agar membaca paparan yang ditulis. *Headline* disini dibuat dengan kalimat yang menarik yang membuat konsumen tertarik untuk mengoleksi mainan action figure. *Headline* :
TOYKIPO

2) *Bodycopy*

Bodycopy pada perancangan Packaging Action Figure disini digunakan sebagai sarana informasi yang berisi desain karakter toys dan biografi dari Art Toys atau Action Figure tersebut. Pada pembuatan bodycopy tersebut akan dibuat menjadi dua bahasa yaitu bahasa Indonesia dan bahasa Inggris agar mempermudah wisatawan mancanegara yang berminat membeli produk tersebut.

3) *Tagline*

Tagline disini lebih berperan sebagai penambah daya tarik dan sebagai slogan yang telah melekat dari tempat pengemasan atau packaging tersebut berasal. *Tagline* : Urban Toys Desain Kreatif dan Menarik (Moderen).

2. Konsep Teknis

Dalam proses perancangan karya souvenir ini menggunakan beberapa alat dan *software* dengan spesifikasi komputer sebagai berikut :

- *Processor* AMD A58F2P-M4 APU with Radeon(tm) HD Graphics 3.80 GHz
- *Memory* DDR3 RAM 6GB
- Resolusi layar 1920 x 1080 (64 bit)

Selain komputer ada alat-alat yang digunakan dalam proses perancangan sket Action Figure tersebut antara lain :

- *Kertas untuk menggambar*



~ Fungsi Sket book digunakan untuk media gambar menuangkan suatu imajinasi kita pada kertas gambar.

- *Pensil 2B*



~ Fungsi Pensil 2B digunakan untuk menggambar sketsa yang kita inginkan.

- *Cat Arcylic*



~ Fungsi Cat Arcylic digunakan untuk mewarna action figure.

- *Drawing Pen*



~ Fungsi Drawing Pen digunakan untuk menebal tipis kan garis pada sketsa.

- *Penghapus*



~ Fungsi Penghapus digunakan untuk membersihkan sisa sketsa yang salah atau kotor.

- *Penggaris*



~ Fungsi penggaris digunakan untuk mengukur kotak sketsa.

- *Printer Scanner*



~ Fungsi Print Scanner digunakan untuk mengcopy gambar dari sketsa ke digital.

Dan beberapa *software* yang digunakan antara lain :

Adobe Photoshop CS6

- Adobe Photoshop berperan untuk editing foto maupun pewarnaan pada ilustrasi souvenir tersebut.



Gambar 15. Software Adobe Photoshop CS6

- Corel Draw X7

Corel Draw X6 berperan untuk membuat *vector* atau *tracing vector* yang merupakan proses penyempurnaan setelah mealui tahap sketsa manual sebelum tahap perwujudan desain karakternya.



Gambar 16. Software Corel Draw X7

3. Media Plan

Media komunikasi *visual* yang digunakan dalam perancangan Desain Action Figure vinyl toys. Media cetak yang digunakan terdiri dari :

- a. Souvenir jenis mug dan lain - lain seperti gantungan kunci berbahan dari akrilik yang diprint dengan tempelan mika sebagai pendukung agar akrilik tampak tiga dimensi, lalu untuk landasan dari akrilik yang terbuat dari mika beserta keterangannya yang terbuat dari akrilik yg dicetak juga.
- b. Souvenir jenis kaos yang digunakan adalah berbahan cotton 30s yang lembut dan nyaman dipakai dan tentunya dengan desain gambar lima hewan khas indonesia yang dibuat vektor dengan sedikit stilasi pada desainnya tetapi tidak meninggalkan karakter aslinya dengan sablon ukuran A3 hanya pada bagian depan saja. Untuk jenis warna kaos penulis akan menggunakan warna hitam, abu – abu, putih, merah, kuning, hijau, dan biru

c. Poster

Poster adalah karya seni desain grafis yang memuat komposisi gambaran dan huruf di atas kertas berukuran besar. Pengaplikasiannya dengan cara di tempelkan di dinding atau permukaan datar lainnya dengan sifat mencari perhatian mata.

d. X Banner

X Banner salah satu media promosi yang dicetak dengan print digital yang umumnya berbentuk vertikal. Desain yang terdapat di x banner berisi tentang macam dan jenis karakter mainan action figure.

e. Display Box Action Figure

Box display salah satu template untuk meletakkan benda apapun supaya rapi dan bisa digunakan dalam pameran ataupun tugas.

f. Topi

Sovenir topi bahan yang digunakan adalah jenis topi serat berlubang, dimana dalam pembuatannya membutuhkan lima topi dalam satu desain. Dicitak dengan mesin pres dan bahan sablon dari DTF tranfer paper

