



TUGAS AKHIR - DV 184801

**PERANCANGAN MEDIA *COLLECTIBLE FIGURE*  
KARAKTER TOKOH TOPENG MALANGAN SEBAGAI  
SOUVENIR TEMATIK KESENIAN TRADISIONAL KOTA  
MALANG**

**DANANG HARYO WIDIGDO  
NRP: 0831144000046**

Dosen Pembimbing  
Sayatman, S.Sn, M.Si

PROGRAM STUDI DESAIN PRODUK - DESAIN KOMUNIKASI VISUAL  
FAKULTAS ARSITEKTUR DESAIN DAN PERENCANAAN  
INSTITUT TEKNOLOGI SEPULUH NOPEMBER  
SURABAYA



TUGAS AKHIR – DV 184801

**PERANCANGAN MEDIA *COLLECTIBLE FIGURE* KARAKTER  
TOKOH TOPENG MALANGAN SEBAGAI SOUVENIR TEMATIK  
KESENIAN TRADISIONAL KOTA MALANG**

Danang Haryo Widigdo

NRP 08311440000046

Dosen Pembimbing:

Sayatman, S.Sn, M.Si

NIP. 19740614 200112 1 003

**PROGRAM STUDI DESAIN PRODUK – DESAIN KOMUNIKASI VISUAL  
FAKULTAS ARSITEKTUR DESAIN DAN PERENCANAAN  
INSTITUT TEKNOLOGI SEPULUH NOPEMBER  
SURABAYA**

**2019**



*FINAL PROJECT – DV 184801*

***MEDIA COLLECTIBLE FIGURE DESIGN TOPENG MALANGAN AS A  
MERCHANDISE OF THE THEMATIC TRADITIONAL CULTURE OF  
MALANG CITY***

Danang Haryo Widigdo

NRP: 08311440000046

*Supervisor:*

Sayatman, S.Sn, M.Si

NIP. 19740614 200112 1 003

***INDUSTRIAL DESIGN PROGRAMME - VISUAL COMMUNICATION DESIGN***

***FACULTY OF ARCHITECTURE, DESIGN, AND PLANNING***

***SEPULUH NOPEMBER INSTITUTE OF TECHNOLOGY***

***SURABAYA***

***2019***

**LEMBAR PENGESAHAN**

**PERANCANGAN MEDIA COLLECTIBLE FIGURE KARAKTER  
TOKOH TOPENG MALANGAN SEBAGAI SOUVENIR TEMATIK  
KESENIAN TRADISIONAL KOTA MALANG**

**TUGAS AKHIR (DV184801)**

**Diajukan Untuk Memenuhi Salah Satu Syarat  
Memperoleh Gelar Sarjana Desain (S.Ds)**

**Pada**

**Program Studi Desain Produk – Desain Komunikasi Visual  
Fakultas Arsitektur, Desain, dan Perencanaan  
Institut Teknologi Sepuluh Nopember**

**Oleh:**

**Danang Haryo Widigdo**

**NRP. 0831144000046**

**Surabaya, 25 Juli 2019**

**Periode Wisuda 120 (September 2019)**

**Mengetahui,  
Kepala Departemen Desain Produk**



**Ellya Zulaikha, S.T., M.Sn., Ph.D.**

**NIP. 19751014 200312 2001**

**Disetujui,  
Dosen Pembimbing**

**Sayatman, S.Sn., M.Si**

**NIP. 19740614 200112 1 003**

## PERNYATAAN TIDAK PLAGIAT

Saya mahasiswa Departemen Desain Produk, Fakultas Arsitektur, Desain, dan Perencanaan, Institut Teknologi Sepuluh Nopember, dengan identitas:

Nama : **Danang Haryo Widigdo**

NRP : **0831144000046**

Dengan ini menyatakan bahwa laporan tugas akhir yang saya buat dengan judul **“PERANCANGAN MEDIA *COLLECTIBLE FIGURE* KARAKTER TOKOH TOPENG MALANGAN SEBAGAI SOUVENIR TEMATIK KESENIAN TRADISIONAL KOTA MALANG”** adalah:

1. Orisinil dan bukan merupakan duplikasi karya tulis maupun karya gambar atau sketsa yang sudah dipublikasikan atau pernah dipakai untuk mendapatkan gelar kesarjanaan atau tugas-tugas kuliah lain baik di lingkungan ITS, universitas lain ataupun lembaga-lembaga lain, kecuali pada bagian sumber informasi yang dicantumkan sebagai kutipan atau referensi atau acuan dengan cara yang semestinya.
2. Laporan yang berisi karya tulis dan karya gambar atau sketsa yang dibuat dan diselesaikan sendiri dengan menggunakan data hasil pelaksanaan riset.

Demikian pernyataan ini saya buat dan jika terbukti tidak memenuhi persyaratan yang telah saya nyatakan di atas, maka saya bersedia apabila laporan tugas akhir ini dibatalkan.

Surabaya, 25 Juli 2019

Yang membuat pernyataan



Danang Haryo Widigdo

0831144000046

## KATA PENGANTAR

Segala puji dan syukur penulis panjatkan kehadirat Allah SWT, yang telah memberikan semangat dan kekuatan sehingga penulis dapat menyelesaikan mata kuliah Tugas Akhir yang berjudul “*Perancangan Media Collectible Figure Karakter Tokoh Topeng Malangan Sebagai Souvenir Tematik Kesenian Tradisional Kota Malang*”. Kelancaran dan keberhasilan penulis tak lepas dari dukungan serta bantuan banyak pihak yang membantu penulis selama proses pengerjaan tugas akhir ini. Penulis secara khusus mengucapkan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada:

1. Kedua orang tua penulis, Bapak Sugiarto dan Ibu Isye Istiastika atas dukungan moral, doa dan finansial.
2. Bapak Sayatman S Sn M Si, selaku Dosen Pembimbing tugas akhir penulis yang memberikan dukungan dan bimbingannya.
3. Segenap Bapak dan Ibu dosen dan karyawan Despro ITS.
4. Teman-teman Kontrakan Haji Is dan Teman-teman Gading Kuning yang sudah mendukung secara mental.
5. Teman-teman Squad PUBG andy, dinu dan nanda yang sudah menjadi wadah hiburan selama 2 tahun belakangan.
6. Bagaskara selaku penyedia jasa 3D printing.
7. Laptop asus saya yang sudah setia dan sabar menemani penulis selama masa perkuliahan berlangsung.

Penulis menyadari bahwa laporan Tugas Akhir ini masih jauh dari kesempurnaan, baik materi maupun cara penyajiannya. Maka dari itu, penulis merasa terbuka akan kritik dan saran yang dilayangkan untuk penelitian ini.

Surabaya, 27 November 2019

Danang Haryo Widigdo

*“Halaman Ini Sengaja Dikosongkan”*

**PERANCANGAN MEDIA COLLECTIBLE FIGURE KARAKTER TOKOH  
TOPENG MALANGAN SEBAGAI SOUVENIR TEMATIK KESENIAN  
TRADISIONAL KOTA MALANG**

Nama Mahasiswa : Danang Haryo Widigdo  
NRP : 08311440000046  
Program Studi : Desain Komunikasi Visual  
Fakultas : Fakultas Arsitektur, Desain dan Perencanaan  
Dosen Pembimbing : Sayatman, S.Sn, M.Si

**ABSTRAK**

Pemerintah Kota Malang Menargetkan Malang Menjadi Destinasi Wisata Budaya. Sebagai Daerah Tujuan Wisata Sangat Erat Kaitannya Dengan Souvenir Yang Menjadi Ciri Khas Tempat Tersebut. Salah Satu Ikon Budaya Khas Kota Malang Adalah Kesenian Topeng Malangan Dengan Karakter Topengnya Yang Sangat Dikenal Yaitu: R. Panji Asmoro Bangun, Dewi Sekar Taji, R. Gunung Sari, Dewi Ragil Kuning, Bapang, Dan Kelono Sewandono. Namun Souvenir Topeng Malangan Saat Ini Dalam Produksinya Masih Menggunakan Cara Manual Dan Tradisional Sehingga Stok Souvenir Tidak Menentu Jumlahnya. Untuk Itu Dibutuhkan Sebuah Pembaruan Souvenir Dengan Teknik Produksi Yang Lebih Efisien. Souvenir Dengan Media Collectible Figure Menjadi Alternatif Yang Tepat Dan Mampu Memperkenalkan Karakter Tokoh Topeng Secara Utuh Dan Rinci.

Penelitian Ini Menggunakan Metode Perancangan Meliputi Observasi, Wawancara Mendalam, Studi Kompetitor Dan Komparator. Observasi Dilakukan Untuk Mendapatkan Gambaran Langsung Setiap Karakter Topeng Malangan Dan Atributnya. Kemudian Wawancara Dengan Ketua Sanggar Dan Pengrajin Topeng, Dan Praktisi Ahli Figure. Pendekatan Studi Komparator Dan Kompetitor Dilakukan Sebagai Acuan Sejauh Mana Produk Akan Bersaing Di Pasar Dan Sebagai Acuan Referensi Visual.

Hasil Dari Perancangan Ini Adalah Souvenir Dengan Media *Collectible Figure* Karakter Tokoh Topeng Malangan Dengan Konsep *Statue Figure* Dengan Pose Khas Setiap Karakter. Diproduksi Menggunakan Teknik Digital Dan Pembuatan *Molding* Guna Mempermudah Dan Menekan Biaya Produksi. Souvenir Figure Topeng Malangan Diharapkan Menjadi Pembaruan Souvenir Yang Menarik Wisatawan Dan Menjadi Media Pengenalan Kesenian Tradisional Dan Karakter Lokal Yang Patut Dijaga Dan Dilestarikan.

**Kata kunci:** Malang, *Souvenir*, *Collectible*, Topeng Malangan, Wisata, *Collectible Figure*, *Figure*.

*“Halaman Ini Sengaja Dikosongkan”*

***MEDIA COLLECTIBLE FIGURE DESIGN TOPENG MALANGAN AS A  
MERCHANDISE OF THE THEMATIC TRADITIONAL CULTURE OF  
MALANG CITY***

Student Name : Danang Haryo Widigdo  
NRP : 08311440000046  
Major : Visual Communication Design  
Faculty : FADP  
Supervisor : Sayatman, S.Sn, M.Si

***ABSTRACT***

*The Government Of Malang City Targets Malang To Become A Cultural Tourist Destination. As A Tourist Destination Is Very Related To Souvenirs That Characterize The Place. One Of The Unique Cultural Icons Of Malang City Is Topeng Malangan With Its Well-Known Mask Characters, Namely: R. Panji Asmoro Bangun, Dewi Sekar Taji, R. Gunung Sari, Dewi Ragil Kuning, Bapang, And Kelono Sewandono. However, Topeng Malangan Currently In Its Production Still Uses Manual And Traditional Methods So That The Number Of Souvenirs Is Erratic. For That, We Need An Updated Souvenir With More Efficient Production Techniques. Souvenirs With Collectible Media Figures Become The Right Alternative And Can Introduce The Character Of Topeng Malangan In Full And Detailed*

*Research Methods Carried Out To Support This Design Include Observation, In-Depth Interviews, Competitor Studies And Comparators. Observations Were Made To Gather Information On The Object Of Topeng Malangan, Then Interview With Practitioners In The Field Of Topeng Malangan Namely The Head Of The Studio And The Mask Craftsman, And Practitioners Of Figure Figures. The Approach Of Comparator And Competitor Studies Is Done As A Reference To The Extent To Which Products Will Compete In The Market And As A Reference For Visual Reference.*

*The Results Of This Design Are Souvenirs With Media Collectible Figure Figures Of Topeng Malangan With The Concept Of A Statue Figure With A Unique Pose For Each Character. Manufactured Using Digital Techniques And Molding Making To Simplify And Reduce Production Costs. Topeng Malangan Souvenir Figure Is Which Will Later Become A Tourist Attraction And Become A Medium For Identifying Local Characters That Should Be Preserved.*

***Keywords: Malang, Souvenir, Collectible, Topeng Malangan, Tourism, Collectible Figure, Figure.***

*“Halaman Ini Sengaja Dikosongkan”*

## DAFTAR ISI

KATA PENGANTAR .....	i
ABSTRAK .....	iii
ABSTRACT .....	v
DAFTAR GAMBAR .....	xi
DAFTAR TABEL .....	xv
BAB I PENDAHULUAN .....	1
1.1 Latar Belakang .....	1
1.2 Identifikasi Masalah .....	4
1.3 Rumusan Masalah .....	5
1.4 Batasan Masalah .....	5
1.5 Tujuan Dan Manfaat .....	5
1.6 Ruang Lingkup .....	6
1.7 Sistematika Penulisan .....	7
BAB II TINJAUAN PUSTAKA .....	9
2.1 Landasan Teori .....	9
2.1.1 Studi Souvenir .....	9
2.1.2 Prilaku Konsumen Terhadap Souvenir .....	10
2.2 Definisi Figure .....	10
2.2.1 Jenis jenis figure .....	11
2.2.2 Pengelompokan Figure Berdasarkan Artikulasinya .....	15
2.2.3 Material .....	19
2.2.4 Dimensi Produk .....	24
2.3 Standarisasi dan regulasi .....	27
2.4 Objek Studi Topeng Malangan .....	28
2.4.1 Ciri Khas Topeng Malangan .....	28
2.4.2 Karakter Topeng Malang .....	29
2.5 Studi Elemen Visual .....	32
2.5.1 Ilustrasi .....	32
2.5.2 Tipografi .....	32
2.6 Studi Eksisting .....	35
2.6.1 Studi eksisting .....	35
2.6.2 Studi kompetitor .....	35
2.6.3 Studi komparator .....	37

2.7	Proses pembuatan Figure .....	41
<b>BAB III METODOLOGI PENELITIAN.....</b>		<b>45</b>
3.1	Metode Penelitian .....	45
3.2	Teknik Sampling.....	45
	3.2.1 Demografi Target Segmentasi .....	45
	3.2.2 Segmentasi Psikografis.....	46
3.3	Jenis Data dan Sumber Data .....	47
3.4	Metode Penggalan Data .....	48
3.5	Teknik Perancangan.....	49
3.6	Tahap Penelitian.....	49
	3.6.1 Alur Penelitian.....	49
3.7	Kriteria Desain .....	50
3.8	Protokol Riset.....	51
<b>BAB IV ANALISA HASIL RISET .....</b>		<b>53</b>
4.1	Target Audiens.....	53
4.2	Hasil Riset.....	53
	4.2.1 Wawancara/Depth Interview .....	53
4.3	Analisa data/Hasil riset .....	70
	4.3.1 Analisa Depth Interview.....	70
	4.3.2 Analisa Observasi.....	75
	4.3.3 Analisa ragam kostum dan asesoris.....	75
4.4	Analisa Model.....	76
4.5	Analisa Proporsi.....	78
4.6	Analisa Style Pakaian Dan Aksesoris .....	79
<b>BAB V KONSEP DESAIN .....</b>		<b>89</b>
5.1	Konsep Dasar Perancangan.....	89
	5.1.1 Big Idea .....	89
	5.1.2 Konsep Desain souvenir collectible yang dibuat.....	90
5.2	Kriteria Desain .....	91
	5.2.1 Elemen Desain Visual .....	92
	5.2.2 Kriteria Desain Produk .....	94
	5.2.3 Kriteria Desain Kemasan.....	96
5.3	Konsep Produk.....	99
	5.3.1 Konsep Jenis Figure .....	99
	5.3.2 Konsep Pose Figure.....	100
5.4	Konsep Desain Kemasan .....	101
5.5	Proses Desain .....	103

5.5.1	Sketsa.....	103
5.5.2	Modeling 3D.....	104
5.5.3	3D Printing .....	109
5.5.4	Tradisiona Modeling .....	112
5.5.5	Pembuatan Cetakan atau molding figure.....	114
5.5.6	Proses mencetak figure atau casting.....	116
5.5.7	Painting.....	117
5.6	Implementasi Hasil Desain .....	119
5.7	Konsep Pengembangan Bisnis.....	123
5.7.1	Rancangan Anggaran Biaya (RAB) .....	123
5.7.1.1	Biaya Produksi .....	123
5.7.1.2	Biaya Produksi .....	124
5.7.1.3	Distributor .....	132
5.7.2	Pemasaran.....	133
5.7.2.1	Kegiatan Pemasaran .....	133
5.8	Pengembangan Media.....	134
5.8.1	Corporate Merchandise .....	134
5.8.2	Daftar Perusahaan yang potensial yang berdomisili di malang.....	135
BAB VI KESIMPULAN DAN SARAN .....		139
6.1	Kesimpulan .....	139
6.2	Saran .....	140
DAFTAR PUSTAKA .....		141

*“Halaman Ini Sengaja Dikosongkan”*

## DAFTAR GAMBAR

Gambar 1. 1 Poster The Jakarta Toys And Comics Fair 2019.....	4
Gambar 2.1 Action figure walking dead negan .....	11
Gambar 2.2 Fixed figure venom .....	12
Gambar 2.3 Hotwheels.....	12
Gambar 2.4 Lego Starwars.....	13
Gambar 2.5 Model Kit Gundam.....	13
Gambar 2.6 Puzzle 3D .....	14
Gambar 2.7 Replika Palu Mjollnir Thor .....	15
Gambar 2.8 Articulated Figure .....	15
Gambar 2.9 Trading Figure One Piece .....	16
Gambar 2.10 Vinyl Figure Mick Foley.....	16
Gambar 2.11 Real Action Figure Iron Man .....	17
Gambar 2.12 Super Imaginative Figure Bandai.....	17
Gambar 2.13 Bust Statue Figure .....	18
Gambar 2.14 Model Kit Gundam.....	18
Gambar 2.15 Coldcast.....	20
Gambar 2.16 Polystone .....	20
Gambar 2.17 Clay .....	21
Gambar 2.18 ABS Plastic .....	21
Gambar 2.19 Vinyl (PVC) .....	22
Gambar 2.20 Resin & Hardener.....	23
Gambar 2.21 Neca marvel classics ultimate deadpool.....	24
Gambar 2.22 Action figure G.I. Joe.....	25
Gambar 2.23 Action Figure Batman .....	25
Gambar 2.24 Action figure Splinter Cell.....	26
Gambar 2.25 Action Figure Bolt Action World War.....	26
Gambar 2.26 Topeng Panji Asmorobangun.....	29
Gambar 2.27 Topeng Dewi Sekar Taji .....	30
Gambar 2.28 Topeng Gunung Sari .....	30
Gambar 2.29 Topeng Dewi Ragil Kuning .....	31
Gambar 2.30 Topeng Bapang .....	31
Gambar 2.31 Topeng Klono Sewandono .....	32
Gambar 2.32 Contoh Font Serif.....	33
Gambar 2.33 Contoh Font Sans Serif .....	34
Gambar 2.34 Contoh Font Script .....	34
Gambar 2.35 Contoh Font Dekoratif .....	35

Gambar 2.36 buku makna simbolik wayang topeng malang by Robby Hidayat.....	35
Gambar 2.37 miniatur penari gandrung .....	36
Gambar 2.38 miniatur penari gandrung .....	36
Gambar 2.39 Harry Martawijaya pengrajin action figure khas Indonesia.....	37
Gambar 2.40 Gatot Kaca Figure .....	38
Gambar 2.42 Figure GOODGUYSNEVERWIN.CO .....	39
Gambar 2.43 Figure Setan Lokal GGNW .....	40
Gambar 2.44 Sketch Female Figure.....	41
Gambar 2.45 Proses Modeling Figure .....	41
Gambar 2.46 Proses Modeling Dan Casting .....	42
Gambar 2.47 Finishing Proses .....	42
Gambar 3. 1 Skema Alur Perancangan .....	50
Gambar 3 2 Skema Protokol Riset.....	52
Gambar 4 2 Wawancara Dengan bapak Tri Handoyo .....	54
Gambar 4. 3 Wawancara Dengan Bapak Edi Widodo.....	61
Gambar 4. 4 Wawancara Dengan Bapak Aji Trichahyo.....	67
Gambar 4. 5 Proses Pengerjaan Souvenir Gantungan Kunci Topeng.....	71
Gambar 4. 6 Perbandingan Berbagai Ukuran Topeng .....	71
Gambar 4. 7 Ukiran Topeng Malangan.....	74
Gambar 4. 8 Berbagai Warna Topeng.....	75
Gambar 4. 9 Proses tradisional pembuatan souvenir topeng malangan.....	75
Gambar 4.10 Ragam Atribut Kostum Topeng Malangan .....	76
Gambar 4.11 Analisa Bahan .....	77
Gambar 4.12 Analisa Bahan .....	77
Gambar 4.13 Analisa Bahan .....	78
Gambar 4.14 Proporsi Figure.....	79
Gambar 4.15 Ragam Tampilan Kostum Topeng Malangan .....	80
Gambar 4.16 Topeng Raden Panji Asmorbangiun .....	80
Gambar 4.17 Kuluk.....	80
Gambar 4.18 Kace.....	81
Gambar 4.19 Kelat Bahu.....	81
Gambar 4.20 Sabuk & Stagen.....	81
Gambar 4.21 Gelang Poros .....	81
Gambar 4.22 Pedangan & Rapek .....	81
Gambar 4.23 Keris .....	82
Gambar 4.24 Kathok/Celana.....	82
Gambar 4.25 Selendang/Sampur.....	82
Gambar 4.26 Gongseng.....	82
Gambar 4.27 Ragam Tampilan Kostum Topeng Malangan .....	83

Gambar 4.28 Topeng Bapang .....	83
Gambar 4.29 Kuluk/Irah-Irahan.....	83
Gambar 4.30 Kace.....	84
Gambar 4.31 Kelat Bahu.....	84
Gambar 4.32 Sabuk & Stagen.....	84
Gambar 4.33 Gelang Poros .....	84
Gambar 4.34 Pedangan & Rapek.....	85
Gambar 4.35 Keris .....	85
Gambar 4.36 Kathok/Celana.....	85
Gambar 4.37 Selendang/Sampur.....	85
Gambar 4.38 Gongseng.....	85
Gambar 4.39 Ragam Tampilan Kostum Topeng Malangan .....	86
Gambar 4.40 Topeng Klono.....	86
Gambar 4.41 Kuluk/Irah-Irahan.....	87
Gambar 4.42 Kace.....	87
Gambar 4.43 Kelat bahu .....	87
Gambar 4.44 Sabuk & Stagen.....	87
Gambar 4.45 Gelang Poros .....	87
Gambar 4.46 Keris .....	87
Gambar 4.47 Kathok/Celana, Rapek, Pedangan .....	88
Gambar 4.48 Selendang/Sampur.....	88
Gambar 4.49 Gongseng.....	88
Gambar 4.50 Sayap .....	88
Gambar 5. 1 Logo .....	93
Gambar 5. 2 Warna .....	93
Gambar 5. 3 Elemen Visual .....	94
Gambar 5. 4 Font .....	94
Gambar 5. 5 Ukuran Kemasan.....	97
Gambar 5. 6 Ukuran Kemasan.....	98
Gambar 5. 7 Transformasi base model ke Full Atribut Model .....	100
Gambar 5. 8 Pose R Panji Asmorobangun & Klono.....	100
Gambar 5. 9 Pose Bapang .....	101
Gambar 5. 10 Konsep Kemasan Blister .....	102
Gambar 5. 13 Konsep Kemasan Big Size Figure.....	103
Gambar 5. 14 Sketsa Proporsi Figure .....	103
Gambar 5. 15 Sketsa Atribut Figure .....	104
Gambar 5. 16 Base Proporsi Model .....	105
Gambar 5. 17 Transform Low Poly Model.....	105
Gambar 5. 19 Sculpting Model Basic .....	106

Gambar 5. 21 Rigging Bone.....	107
Gambar 5. 22 Model Join Rigging Bone .....	107
Gambar 5. 23 Final Pose .....	108
Gambar 5. 24 Slicing Part & Joining .....	108
Gambar 5. 25 Proses Pra Cetak 3D Print .....	109
Gambar 5. 27 Hasil Cetak 3D Print .....	110
Gambar 5. 28 Hasil Cetak 3D Print per part .....	110
Gambar 5. 29 Hasil Figure Panji Asmorobangun yang sudah Tersusun .....	111
Gambar 5. 30 Hasil Figure Bapang yang sudah Tersusun .....	111
Gambar 5. 31 Hasil Figure Klono yang sudah Tersusun .....	112
Gambar 5. 32 Proses Penambahan detail pada base model .....	113
Gambar 5. 33 Proses Pengukiran detail pada base model.....	113
Gambar 5. 34 Proses Pengukiran detail pada base model.....	114
Gambar 5. 35 Proses pembuatan molding atau cetakan.....	115
Gambar 5. 36 Hasil cetakan .....	115
Gambar 5. 37 Detail hasil cetakan .....	115
Gambar 5. 39 Hasil castig part badan .....	116
Gambar 5. 40 Hasil casting keseluruhan model figure .....	116
Gambar 5. 41 Proses Pendempulan.....	117
Gambar 5. 42 Proses Cat Dasar.....	118
Gambar 5. 43 Proses Pengecatan Tiap Atribut .....	118
Gambar 5. 43 Proses Pengecatan Tiap Atribut .....	119
Gambar 5. 43 Proses Pengecatan Tiap Atribut .....	119
Gambar 5. 44 Hasil Implementasi desain figure Raden Panji Asmorobangun.....	120
Gambar 5. 45 Hasil Implementasi desain figure Bapang.....	121
Gambar 5. 46 Hasil Implementasi desain figure Klono.....	122

## DAFTAR TABEL

Tabel 2. 1 Studi Kompetitor Miniatur Penari Gandrung.....	36
Tabel 2. 3 Studi Komparator Goodguysneverwin .....	40
Tabel 4. 4 Wawancara Dengan bapak Tri Handoyo .....	54
Tabel 4. 5 Wawancara Dengan bapak Edi Widodo .....	62
Tabel 4. 6 Wawancara Dengan bapak Aji Tricahyono .....	67
Tabel 4. 7 Daftar Jumlah Keseluruhan Karakter Topeng Malangan .....	72
Tabel 4. 8 Analisa Style Pakaian dan Aksesoris Panji Asmorobangun .....	80
Tabel 4. 9 Analisa Style Pakaian dan Aksesoris Tokoh Sabrang .....	83
Tabel 4. 10 Analisa Style Pakaian dan Aksesoris Tokoh Raja Sabrang .....	86
Tabel 4. 11 Big Idea .....	89
Tabel 4. 12 Kriteria Desain .....	91
Tabel 4. 13 Biaya Perhitungan Big Size Figure .....	127
Tabel 4. 14 Biaya Perhitungan Small Size Figure .....	129
Tabel 4. 15 Daftar Perusahaan .....	135

*“Halaman ini Sengaja Dikosongkan”*

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang

Indonesia merupakan negara yang memiliki banyak keragaman budaya dan kesenian, khususnya di Jawa Timur menurut *Kementrian Pendidikan Dan Kebudayaan* (2016) di provinsi Jawa Timur menduduki peringkat pertama di Indonesia dengan jumlah 533 warisan budaya tak benda atau *The Intangible Heritag*). Salah satunya terdapat di Malang, Kota Malang juga dikenal sebagai kota pariwisata karena memiliki banyak destinasi wisata yang beraneka ragam, mulai dari wisata alam, wisata sejarah, wisata edukasi, wisata kuliner dan wisata budaya. Pemerintah Kota Malang menargetkan Kota Malang kedepannya dapat menjadi destinasi wisata budaya. Hal ini diungkapkan Pelaksana Tugas (Plt) Walikota Malang, Sutiaji setelah kota tersebut memiliki satu tambahan destinasi baru, yakni pasar topeng polowijen<sup>1</sup>. Tidak hanya pasar topeng saja juga terdapat wisata budaya dengan tema topeng seperti wisata kampung topeng, sanggar topeng malangan Asmoro Bangun, museum topeng, dan museum pandji.

Salah satu ikon budaya yang ada di Malang adalah kesenian Topeng Malangan. Topeng malangan adalah seni pertunjukan tari tradisional asli Malang Jawa Timur yang diperagakan oleh beberapa orang seperti halnya kesenian wayang orang namun yang menjadi hal pembeda dari topeng malangan adalah setiap penari menggunakan properti pendukung yaitu penutup muka atau topeng. Memiliki ragam karakter yang berbeda sesuai penokohan pada karakter tokoh tertentu. Setiap topeng juga mengekspresikan karakter tertentu seperti kasar, halus, gagah, lembut, licik, jahat, baik, lucu dan sebagainya.

Menurut (Tri Handoyo, 2018) banyak yang tidak tahu bahwa seni Topeng Malangan mempunyai banyak karakter keseluruhan kurang lebih terdiri dari 76 karakter. Akan tetapi yang dikenal orang hanyalah sebagian, hanya 6 karakter yang umum dipertunjukkan dalam skenario tari wayang topeng malangan yaitu: *R. Panji*

---

<sup>1</sup> Tenola, Dida (2018, 30 Desember), *Pasar Topeng Jadi Destinasi Baru Di Malang*. Dikutip 20 Juli 2019 dari Republika: <https://www.jawapos.com/jpg-today/30/12/2018/5-juta-wisatawan-berkunjung-ke-malang-selama-2018/>

*Asmoro Bangun, Dewi Sekar Taji, R. Gunung sari, Dewi Ragil Kuning, Bapang, dan Kelono Sewandono.*

Seiring berkembangnya jaman kendati kota malang yang mempunyai sejarah budaya yang panjang dan beragam memiliki potensi yang tinggi dapat dilihat dari segi melonjaknya jumlah wisatawan kota malang pada tahun ke tahun. Kasi Promosi Wisata Dinas Kebudayaan dan Pariwisata (Disbudpar) Kota Malang Agung H Buana mengatakan, untuk saat ini tahun 2019 total wisatawan yang berkunjung ke Kota Malang memang belum bisa dipastikan jumlahnya. Sebab, masih belum tutup buku. Meskipun begitu, diprediksi pada bulan Desember ini jumlah wisatawan akan mencapai lebih dari 20 ribu orang. Sepanjang 2018 ini ada sebanyak 15.034 turis mancanegara yang datang ke Kota Malang. Sementara wisatawan lokalnya ada sebanyak 4,8 juta orang. Angka tersebut mengalami peningkatan yang cukup besar dibanding tahun 2017 lalu tercatat wisatawan mancanegara sebanyak 12.456 orang, sementara wisatawan domestik sebanyak 4,3 juta orang. Angka kunjungan wisatawan di Kota Malang terus mengalami peningkatan sejak tahun 2014 lalu. Pada tahun 2014 lalu, wisatawan mancanegara ada sebanyak 6.025 orang dan wisatawan domestik sebanyak 2,4 juta orang, selanjutnya pada tahun 2015 wisatawan mancanegara ada sebanyak 8.754 orang dan wisatawan domestik sebanyak 3,3 juta orang dan pada tahun 2016 wisatawan mancanegara ada sebanyak 8.754 orang dan wisatawan domestik sebanyak 3,9 juta orang sebanyak 9.535 orang<sup>2</sup>.

Menanggapi lonjakan wisatawan kota malang yang mengalami peningkatan tajam kota malang terus berupaya mengembangkan sektor pariwisatanya salah satunya melalui media souvenir. Fungsi souvenir bagi tempat pariwisata sangat banyak, diantaranya sebagai bagian dari promosi tempat wisata atau daerah, dan bisa juga menjadi kenang-kenangan bagi pengunjung atau wisatawan yang datang. Souvenir sangatlah penting bagi kota pariwisata walaupun sederhana, pilihan souvenir yang dijual turut mempengaruhi kepuasan wisatawan agar tertarik untuk datang kembali. Secara umum setiap daerah yang telah terkelola dengan baik memiliki industri dalam hal souvenir atau cinderamata.

---

<sup>2</sup> Tanjung, Fisca (2018, 30 Desember), *5 Juta Wisatawan Berkunjung ke Malang Selama 2018*. Dikutip 2 Januari 2019 dari Jawapos: <https://www.jawapos.com/jpg-today/30/12/2018/5-juta-wisatawan-berkunjung-ke-malang-selama-2018/>

Menurut (Edi Widodo, 2018) rata-rata souvenir topeng malangan yang ada berupa bentukan objek kesenian tersebut yaitu topeng atau replika topeng dari berbagai macam ukuran. Selain terbatas hanya berupa topeng saja untuk produksi souvenir topeng malangan ini juga memerlukan waktu yang lumayan lama dikarenakan semua souvenir topeng disini masih dikerjakan secara manual dan tradisional, jadi untuk stok souvenir disini sangat susah dipastikan konsistensinya dalam jumlah produksi souvenirnya sendiri. Maka dari itu dibutuhkan adanya sebuah pembaruan souvenir yang dapat memperkenalkan karakter lokal tokoh topeng malangan secara utuh dan rinci dan menjawab permasalahan yang ada yaitu pada produksi. Beberapa media seperti *collectible figure*, dan kaos dapat menjadi alternatif pembaruan desain souvenir yang tepat.

Perancangan ini akan menekankan pada media *collectible figure*. media *collectible figure* dalam bentuk miniatur *statue figure*. Pengertian figure sendiri adalah patung yang berkarakter atau berpose, yang terbuat dari plastik atau material lain, dan karakternya sering mengadaptasi berdasarkan pada film, komik, video games, atau program televisi. Dalam perkembangannya menurut Wax Watanbe, seorang ahli pembuat action figure terkenal jepang action figure adalah sebuah sculpture/miniature/replica dari sebuah benda atau karakter, baik yang menggunakan artikulasi pada bagian gerak maupun tidak.

Psikologis koleksi menurut Psikolog Dr. Rebecca Spelman sebagai manusia pada dasarnya memiliki keinginan untuk mengumpulkan sesuatu sejak masa kanak-kanak. Selimut yang hangat atau mainan lucu memberikan kita semacam ikatan emosional kepada sesuatu yang tak bernyawa. Seiring bertambahnya usia, proses pengumpulan itu berkembang ke benda-benda lain seperti kerang pantai, benda-benda dengan warna yang disukai, begitu juga action figure. Pada dasarnya, kepemilikan atas benda-benda tersebut memberikan rasa nyaman bagi sang pemilik<sup>3</sup>.

Pada awalnya figure dibuat hanya untuk pasaran anak-anak saja. Kemudian action figure telah berkembang menjadi sebuah tren barang koleksi bagi para kolektor dewasa dan telah diproduksi secara spesifik untuk orang dewasa. Pesatnya pasar figure mulai muncul perusahaan baru yang bergerak dibidang figure seperti McFarlane

---

<sup>3</sup> [Muawal Hasan, Akhmad \(2016, 20 Juli\), Di Balik Kegemaran Mengoleksi Action Figure. Dikutip 20 Juli 2019 dari Tirto: https://tirto.id/di-balik-kegemaran-mengoleksi-action-figure-b5Hx](https://tirto.id/di-balik-kegemaran-mengoleksi-action-figure-b5Hx)

Toys, NECA, Hot Toys Limited, dan Bandai. Dapat diambil contoh perusahaan figure asal hong kong Hot Toys Limited yang menjadi primadona dalam dunia figure yang dikenal sebagai perusahaan figure yang memproduksi figure dengan kualitas yang sangat baik dengan detail yang sangat presisi. Luaran produk hot toys ini tidak hanya dilabeli sebagai *action figure*. mereka punya sebutan sendiri yaitu *statue figure* sama haknya seperti dalam dunia seni, Statue figure ini dibuat oleh tangan seniman sehingga derajat *statue figure* ini lebih tinggi dari *action figure*. Diluar pelabelan mainan tersebut ditujukan, permintaan konsumen telah membuat sektor ini menjadi bisnis yang sangat menjajikan terbukti di indonesia sendiri terdapat wadah yang dapat menampung toys desainer untuk memasarkan produknya terdapat acara tahunan The Jakarta Toys & Comic fair 2019, merupakan pameran mainan dan komik terbesar di indonesia.



Gambar 1. 1 Poster The Jakarta Toys And Comics Fair 2019  
(Sumber: <https://www.goole.com> )

Hasil akhir dari perancangan ini adalah souvenir dengan media *collectible figure* karakter tokoh topeng malangan dengan konsep *statue figure*, full badan dengan pose khas setiap karakter. Diproduksi menggunakan teknik digital dan pembuatan *molding* guna mempermudah dan menekan biaya produksi. Souvenir figure topeng malangan diharapkan menjadi pembaruan souvenir yang menarik wisatawan dan menjadi media pengenalan kesenian tradisional dan karakter lokal yang patut dijaga dan dilestarikan.

## 1.2 Identifikasi Masalah

Beberapa permasalahan yang terjadi dan menjadi landasan dibuatnya perancangan tugas akhir.

- Potensi kesenian topeng Malangan belum sepenuhnya di kelola dengan maksimal.

- Dengan munculnya destinasi wisata baru yang berhubungan dengan topeng malang seperti kampung topeng, museum topeng, museum panji dll. Hal ini menjadi peluang besar adanya pembaruan souvenir topeng malangan sekaligus sebagai ajang promosi.
- Souvenir topeng malangan dalam proses produksinya masih di kerjakan secara manual, sehingga jika stock souvenir habis untuk restock souvenir lagi membutuhkan waktu yang lumayan lama.
- Belum ada souvenir dengan media figure karakter lokal yang mengambil obyek tentang kesenian tradisional khususnya karakter topeng malangan.

### **1.3 Rumusan Masalah**

“Bagaimana Merancang Pembaruan souvenir dengan media collectible figure karakter topeng malangan yang dapat diproduksi secara efektif dan efisien serta dapat mengenalkan ikon budaya kota malang yaitu topeng malangan ?”

### **1.4 Batasan Masalah**

- Perancangan desain figure yang akan dibuat harus bisa diproduksi secara semi masal atau dapat diproduksi dalam jumlah tertentu.
- Studi lokasi penelitian adalah Sanggar Asmorobangun kota malang.
- Figure karakter topeng malangan diperuntukan sebagai kebutuhan souvenir untuk wisatawan dan untuk pengembangan media kedepannya kebutuhan souvenir tak hanya untuk keperluan promosi tempat wisata atau daerah saja dan sekarang banyak perusahaan membutuhkan souvenir dalam bentuk *corporate merchandise* atau *corporate gift* yang difungsikan sebagai strategi pemasaran suatu perusahaan untuk membangun hubungan relasi dengan mitranya.
- Desain figure karakter topeng malangan terdiri dari 2 jenis alternaif desain, figure topeng malangan dengan ukuran kecil dan ukuran besar.
- Untuk masing-masing jenis figure nantinya penulis akan membatasi hanya 3 karakter topeng malangan dikarenakan keterbatasan waktu dan 3 karakter tersebut termasuk karakter utama yang sering dipentaskan dalam drama tari topeng malangan. Yaitu: *R. Panji Asmoro Bangun, Bapang, dan Kelono Sewandana*.

### **1.5 Tujuan Dan Manfaat**

- Merancang pembaruan desain souvenir figure karakter tokoh topeng malangan yang dapat diproduksi secara semi masal dan sekaligus mengangkat kesenian tradisional kota malang.
- Sebagai penyedia souvenir di kota malang.
- Mengangkat karakter lokal yaitu karakter topeng malangan sebagai obyek desain.
- Memperkuat potensi kesenian traditional topeng malangan melalui desain souvenir yang dirancang.
- Untuk kebutuhan souvenir untuk keperluan perusahaan dapat menjadi strategi pemasaran perusahaan yang efektif.

## **1.6 Ruang Lingkup**

- **STATUE FIGURE**  
Target akhir luaran desan yang akan dicapai.
- **TOPENG MALANGAN**  
Kesenian tradisional topeng malangan yang berasal dari malang, kesenian wayang orang yang menggunakan properti topeng dalam pertunjukannya.
- **MALANG**  
Kawasan ruang lingkup objek kesenian topeng malangan.
- **RISET STUDI**
  - Riset media eksisting komparator dan kompetitor
  - Studi topeng malangan
  - Studi 3D modeling
  - Studi 3D printing
  - Studi manual sculpting
  - Studi packaging
  - Studi ilustrasi
  - Studi warna

### **LUARAN**

Perancangan yang dibuat nantinya melingkupi desain produk figure, kemasan serta media promosi.

Untuk eksekusi produk figure, mencakup:

- Sketsa Karakter

- 3D modelling
- Printing dan finishing

Untuk eksekusi kemasan, mencakup:

- Ilustrasi
- Layouting
- Konten kemasan

## **1.7 Sistematika Penulisan**

### **Bab I, Pendahuluan**

Membahas tentang latar belakang masalah, identifikasi masalah, batasan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, metode penelitian dan sistematika penulisan. bagaimana peneliti melihat potensi pembaruan souvenir dengan media collectible figure karakter tokoh topeng malangan dengan melihat berkembangnya wisata budaya di kota malang sebagai souvenir tematik kesenian tradisional kota malang.

### **Bab II, Tinjauan Pustaka**

Berisi landasan teori yang membentuk konten objek desain media collectible figure. Teori-teori tersebut menjadi acuan dan tolok ukur seperti pendalaman karakter tokoh topeng malangan, teori collectible figure, teknik, alat dan bahan yang digunakan untuk membuat master figure, cara membuatnya, proses produksinya, dan elemen apa yang membuat figure tersebut menarik.

### **Bab III, Metodologi Penelitian**

Membahas tentang tahapan dan metode yang diguakan dalam penelitian untuk memperoleh data dari pihak terkait kesenian tradisional topeng malangan dan terkait teknis prototyping figure yang kemudian dianalisa dan diambil kesimpulan dari hasil pengumpulan data tersebut.

### **Bab IV, Hasil dan Analisa**

Hasil dan analisa berisikan rangkuman hasil penelitian dan juga analisa hasil penelitian lebih lanjut untuk menentukan keputusan luaran desain.

## Bab V, Konsep Desain & Implementasi Desain

Konsep desain berisi tentang gagasan ide yang berkaitan dengan perancangan media collectible figure sebagai souvenir tematik kesenian tradisional kota Malang, definisi konsep yang berkaitan dengan masalah atau tujuan perancangan, penjelasan tahapan metode pencapaian desain, mulai dari penelusuran masalah, konsep desain dan alternatif desain.

## Bab VI, Kesimpulan dan Saran

Kesimpulan dan saran berisi kesimpulan peneliti berdasarkan penelitian yang telah dilakukan sebagai jawaban atas permasalahan yang timbul dan juga saran yang dimiliki penulis untuk kedepannya.

## **BAB II**

### **TINJAUAN PUSTAKA**

Pada bab ini akan dipaparkan beberapa landasan teori yang berhubungan dengan perancangan souvenir topeng malangan, akan dipergunakan sebagai bahan acuan dalam proses penggalan dan studi terhadap konten yang akan diaplikasikan pada souvenir figure karakter tokoh topeng malangan.

#### **2.1 Landasan Teori**

##### **2.1.1 Studi Souvenir**

Cendera mata adalah sesuatu yang dibawa oleh seorang wisatawan ke rumahnya untuk kenangan yang terkait dengan benda itu. Dalam bahasa Indonesia, istilah ini kadang disinonimkan dengan oleh-oleh, souvenir, tanda mata, atau kenang-kenangan<sup>4</sup>. Buah tangan atau oleh-oleh bagi suatu daerah merupakan hal yang penting, terutama bagi wisatawan ataupun untuk kebutuhan souvenir instansi tertentu, souvenir merupakan hal yang tidak luput ketika mengunjungi suatu daerah atau objek wisata. Desain souvenir menjadi pertimbangan masyarakat untuk membeli, oleh sebab itu desain yang diciptakan harus mewakili identitas sebuah daerah atau mencirikan budaya. Menurut Robert G. Healy (1994:138) Merchandise wisata didefinisikan di sini sebagai 'setiap barang yang nyata yang dapat dibeli oleh wisatawan di tempat wisata dan dimaksudkan untuk disebarkan ke masyarakat luas. Definisi ini tidak termasuk di tempat makanan dan penginapan, atau jasa tidak berwujud, seperti Pemandu wisata dan jasa transportasi. merchandise wisata termasuk: (1) produk Natural, termasuk kacang, kerang, batu, dan bahan makanan yang belum diolah (buah, kelapa mentah); (2) Kerajinan, didefinisikan sebagai barang yang buatan tangan atau dibuat dengan menggunakan alat-alat sederhana atau peralatan dan yang menggabungkan elemen substansial dari keterampilan kerajinan; (3) buatan tangan item lainnya, termasuk artisanal diproses bahan makanan (biji kopi, madu, sari tebu, vanili); (4) lokal memproduksi, seperti bir, furniture dan barang-barang buatan pabrik lainnya; atau (5) barang non-lokal ritel

---

<sup>4</sup> [https://id.wikipedia.org/wiki/Cendera\\_mata](https://id.wikipedia.org/wiki/Cendera_mata)

di lokasi wisata, termasuk Film, kartu pos, buku panduan, tshirt, dan peralatan olahraga<sup>5</sup>.

Industri souvenir memiliki peluang yang cukup besar terhadap industri pariwisata. Adapun souvenir memiliki kriteria antara lain:

- a. Menunjukkan ciri khas daerah
- b. Memiliki keunikan dan daya tarik
- c. Memiliki nilai jual
- d. Kualitas mutu dan bahan yang baik

### **2.1.2 Prilaku Konsumen Terhadap Souvenir**

Menurut Kristen K. Swanson (1994:2) Sifat alami manusia adalah membawa pulang souvenir/oleh-oleh atau kenang kenangan dari pengalaman berwisata mereka. "Keinginan untuk mengunjungi dan mendapatkan souvenir dari tempat yang asing selalu menjadi kerinduan dalam jiwa manusia "(Petersen, 1985). Souvenir adalah barang yang universal yang dapat mengingatkan tentang momen spesial atau peristiwa. Pembelian souvenir oleh turis berfungsi sebagai cara nyata untuk menangkap atau menanggukkan ke sebuah pengalaman yang tak berwujud. (MacCannell, 1976) menyatakan "kembali ke rumah dengan souvenir divalidasi dan berkepanjangan pada pengalaman perjalanan. (Grabum, 1977) menegaskan bukti fisik dari perjalanan kebanyakan dilakukan dengan keluarga dan teman tetapi benar-benar membawa kembali kenangan dari pengalaman. menurut antropolog pariwisata, memprediksi bahwa individu akan berperilaku berbeda selama periode waktu luang yang berbeda daripada selama periode bekerja normal dan akan menggunakan souvenir untuk mengingat waktu luang mereka<sup>6</sup>.

## **2.2 Definisi Figure**

Figur adalah patung yang berkarakter atau berpose, yang terbuat dari plastik atau material lain, dan karakternya sering mengadaptasi berdasarkan pada film,

---

<sup>5</sup> [Robert G. Healy \(1994\) Tourist merchandise' as a means of generating local benefits from ecotourism, Journal of Sustainable Tourism. Duke University , Durham, USA: Routledge](#)

<sup>6</sup> [Cullen, Cheryl Dangel, Cyr. Lisa L. and Hickey, Lisa \(2007\). The Little Book Of Big Promotions. United States of America: Rockport Publisher.](#)

komik, video games, atau program televisi <sup>7</sup>. Dalam perkembangannya menurut wax Watanbe, seorang ahli pembuat action figure terkenal jepang action figure adalah sebuah sculpture/miniature/replica dari sebuah benda atau karakter, baik yang menggunakan artikulasi pada bagian gerak maupun tidak.

### 2.2.1 Jenis jenis figure

#### 1. Action figure



Gambar 2.1 Action figure walking dead negan

(Sumber: <https://www.popcultcha.com.au/the-walking-dead-negan-5-action-figure.html> )

*Action figure* bisa dibilang merupakan jenis mainan yang paling umum dikoleksi para kolektor. Mainan ini biasanya didesain berdasarkan karakter komik, animasi, film dan sebagainya. Ciri khas sekaligus keunggulan dari action figure adalah adanya titik artikulasi di beberapa bagian figure-nya. Ya, titik artikulasi ini memungkinkan kita untuk mengubah pose action figure sesuai dengan keinginan. Beberapa kolektor yang cukup kreatif bahkan mampu memanfaatkannya untuk membuat karya fotografi mainan yang luar biasa gokil. Contoh produsen action figure yang terkenal adalah Hot Toys, Hasbro, Good Smile Company dan sebagainya.

---

<sup>7</sup> [https://id.wikipedia.org/wiki/Action\\_figure](https://id.wikipedia.org/wiki/Action_figure)

## 2. Fixed Figure



Gambar 2.2 Fixed figure venom

(Sumber: <https://www.playcubic.com/file/2016/11/Jenis-mainan-fixed-figure.jpg>)

*Fixed figure* sama sekali tidak memiliki titik artikulasi, sehingga jenis mainan koleksi yang satu ini memang dibuat untuk dipajang dan dinikmati sebagai karya seni. Secara garis besar, fixed figure bisa dibagi menjadi 2 sub-kategori yaitu “Bust” atau fixed figure yang hanya sebatas kepala sampai dada saja dan “Statue” atau fixed figure yang dibuat full body. Contoh produsen mainan yang membuat fixed figure kurang lebih sama dengan produsen action figure, yaitu Bandai, Hasbro dan sebagainya.

## 3. Diecast



Gambar 2.3 Hotwheels

(Sumber: <https://www.google.com>)

*Diecast* adalah jenis mainan koleksi yang metode pembuatan modelnya adalah melalui ‘die casting’, yaitu melelehkan logam dan mencetaknya sesuai bentuk yang diinginkan. Mainan yang biasanya dibuat melalui proses die casting adalah mainan model dengan skala seperti mobil,

pesawat, peralatan konstruksi ataupun kereta api. Bahkan, replika pedang-pedangan atau replika helmet pun termasuk diecast jika dibuat dengan proses die casting tersebut. Salah satu jenis mainan diecast yang paling populer dan paling banyak dikoleksi adalah diecast berbentuk miniatur mobil atau motor. Beberapa produsennya yang terkenal adalah Hot Wheels dan Tomica.

#### 4. Bricks



Gambar 2.4 Lego Starwars  
(Sumber: <https://www.google.com>)

Brick merupakan suatu jenis mainan di mana kita bisa merakit objek atau karakter apapun dengan balok-balok yang beraneka ragam ukurannya. Seiring berkembangnya zaman, karakter dan serial populer pun dibuatkan mainan brick-nya sendiri, sehingga mainan jenis ini menjadi sangat digandrungi para kolektor mainan. Contoh produsen Brick yang paling terkenal adalah LEGO. Selain LEGO, contoh produsen mainan brick lainnya adalah Mega Bloks, Kre-O, dll.

#### 5. Model Kit



Gambar 2.5 Model Kit Gundam  
(Sumber: <https://www.google.com>)

*Model kit* atau bisa disebut sebagai plamo (plastic model) juga termasuk jenis mainan yang sering dikoleksi. Keunikan mainan jenis ini adalah kita harus merakit sendiri setiap part melalui tutorial yang disertakan dalam box-nya. Jika cukup kreatif, kita juga dapat membuat sebuah model kit yang jauh lebih keren dibanding figure yang dirilis oleh produsen. Ya, model kit ini memang terkenal dengan kelebihan kustomisasinya yang sangat beragam. Contoh mainan model kit yang paling populer adalah Gunpla atau Gundam plastic model. Selain itu, ada juga model kit yang dibuat berdasarkan karakter Pokemon dan anime mecha lainnya. Produsen yang paling banyak membuat model kit adalah lini Gundam dari Bandai.

#### 6. Miniatur puzzle



Gambar 2.6 Puzzle 3D  
(Sumber: <https://www.google.com>)

Mainan koleksi miniatur lebih fokus ke replika benda-benda besar seperti gedung, taman, landmark dan sebagainya. Koleksi ini disukai para kolektor karena memungkinkan mereka membuat display sendiri untuk sebuah kota, atau hanya sebatas mainan pelengkap untuk koleksi figure mereka. Misalnya, miniatur gedung dan kota untuk figure robot dan monster raksasa atau miniatur restoran untuk figure Nendoroid. Contoh produsen miniatur yang cukup terkenal adalah Tomytec dan Re-Ment.

## 7. Prop Replika



Gambar 2.7 Replika Palu Mjollnir Thor  
(Sumber: <https://www.google.com>)

Mainan koleksi satu ini berwujud replika dari barang atau senjata yang dimiliki suatu karakter fiksi populer. Biasanya, prop replika dibuat dengan skala 1/1 dan memiliki detail yang mirip aslinya. Contohnya adalah replika palu Mjollnir milik Thor, replika helmet Star Wars atau replika Batarang milik Batman. Ya, replika-replika tersebut termasuk barang koleksi dan beberapa memang dijual untuk umum. Beberapa produsen mainan yang pernah memproduksi mainan jenis ini adalah Hot Toys dan Hasbro<sup>8</sup>.

### 2.2.2 Pengelompokan Figure Berdasarkan Artikulasinya

#### 1. Articulated Figure



Gambar 2.8 Articulated Figure  
(Sumber: <https://www.figures.com/forums/showthread.php?t=56362>)

---

<sup>8</sup> <https://www.duniaku.net/2016/09/28/jenis-jenis-mainan-yang-bisa-dikoleksi/>

Articulated figure merupakan adalah jenis action figure yang paling umum di pasaran dan paling banyak disukai/digemari. Figure ini dibuat dengan ukuran kurang lebih 17cm hingga 22cm dengan bahan ABS, semacam plastik padat sebagai bahan dasar pembuatnya. Jenis action figure memiliki detail yang sangat baik sesuai dengan karakter yang diambil dan ditambah artikulasi yang baik (antara 8 hingga 16 titik artikulasi), membuat figure poseable ini tampak lebih hidup

## 2. Trading Figure / Gashapon



Gambar 2.9 Trading Figure One Piece  
(Sumber: <http://www.google.com>)

Figure jenis ini berukuran kurang lebih 8cm hingga 10cm. Figure dibuat dengan ukuran kecil tetapi dengan tingkat kedetailan yang sangat baik untuk ukurannya dan biasanya dibuat dalam bentuk sedang berpose dengan artikulasi hanya terdapat pada bagian bahu.

## 3. Vinyl Figure



Gambar 2.10 Vinyl Figure Mick Foley  
(Sumber: <http://www.google.com>)

Vinyl figure merupakan action figure dengan bahan dasar Vinyl/PVC yang ringan dan lentur. Artikulasi figure ini hanya terdapat pada bagian bahu dan pinggang.

#### 4. Real Action



Gambar 2.11 Real Action Figure Iron Man  
(Sumber: <http://www.google.com>)

Action figure ini merupakan sebuah action figure dengan rangka dummy body dan kostum yang dapat diganti sesuai dengan kostum yang terdapat pada karakternya. Kostum pada figure ini terbuat dari bahan yang digunakan oleh karakter tersebut. Dengan artikulasi yang sangat banyak (sesuai artikulasi pada manusia), dan detail sesuai aslinya, membuat figure ini merupakan figure yang dapat dipose dalam berbagai pose sesuai keinginan.

#### 5. Super Imaginative / Custom



Gambar 2.12 Super Imaginative Figure Bandai  
(Sumber: <http://www.google.com>)

Action Figure Super Imaginative/Custome merupakan action figure yang desain karakternya dapat diambil dari karakter yang kemudian

dimodifikasi sehingga terlihat lebih detail dan memiliki proporsi yang jauh lebih baik dari karakter aslinya. Perbandingan tersebut dapat dilihat pada gambar di bawah ini, dimana karakter dari film Kikaider telah dimodifikasi menjadi Super Imaginative/Custome figure. Super Imaginative figure biasanya terbuat dari bahan ABS yang di padukan dengan logam pada bagian tertentu figure tersebut.

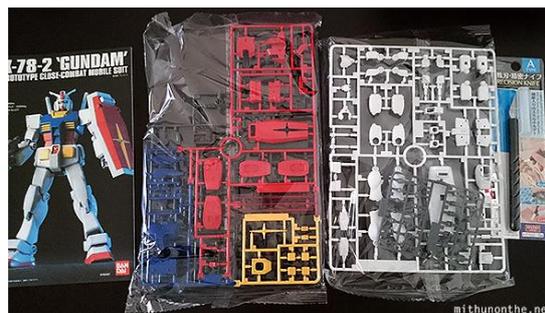
#### 6. Resin Statue / Bust



Gambar 2.13 Bust Statue Figure  
(Sumber: <http://www.google.com>)

Figure jenis ini merupakan sebuah patung utuh ataupun patung setengah badan/bust dari sebuah karakter yang dibuat dengan bahan resin padat dan tidak memiliki artikulasi.

#### 7. Model Kit



Gambar 2.14 Model Kit Gundam  
(Sumber: <http://www.google.com>)

Untuk action figure ini terbuat dari plastic padat yang dibentuk perbagian dari karakter, sehingga penghobi harus merakit terlebih dahulu model ini untuk mendapatkan action figure yang dikehendaki. Model ini juga diberi warna dasar dari karakter, ini membuat penghobi harus mengecat sendiri untuk mendapatkan hasil yang sempurna. Menurut beberapa

penghobi model kit, model ini memberikan tantangan tersendiri dalam hal merakit dan mengecatnya. Di Jepang produk jenis ini justru digunakan untuk merangsang daya imajinasi dan bayangan anak-anak. Tentunya dengan tingkat kesulitan yang berbeda dengan produk yang dibuat untuk orang dewasa.

Untuk produk model kit ini dibedakan dari tingkat kesulitan dalam hal merakitnya. Grade-grade tersebut adalah :

- High Grade

Model Kit dengan tingkat kesulitan paling rendah, biasanya disukai anakanak karena bentuknya sederhana, sedikit artikulasi, dan mudah dirakit.

- Master Grade

Model Kit dengan tingkat kesulitan dan artikulasi sedang, dengan tingkat kedetailan lebih tinggi dari High Grade.

- Perfect Grade

Model Kit dengan tingkat kesulitan dan kedetailan yang tinggi. Tingkat kedetailan inilah yang mempengaruhi tingkat kesulitannya, karena tiap bagiannya dibuat sedetail mungkin, terutama pada bagian artikulasinya<sup>9</sup>.

### **2.2.3 Material**

Syarat-syarat bahan dasar untuk pembuatan/industri action figure :

- Tahan lama
- Tidak beracun
- Ramah Lingkungan
- Dalam prosesnya memerlukan energi yang rendah
- Merupakan bahan yang serbaguna dan formulanya dapat diatur untuk memberikan hasil yang tepat.
- Harga yang kompetitif, kualitas yang bagus, serta harga yang layak diproduksi
- Bisa digunakan untuk produksi mainan dalam jumlah yang besar

---

<sup>9</sup> <http://e-journal.uajy.ac.id/2929/3/2TA10768.pdf>

Bahan-bahan yang biasa digunakan antara lain:

### 1. Coldcast



Gambar 2.15 Coldcast

(Sumber: <https://www.polytek.com/tutorial/cold-cast-bronze-three-casting-methods>)

Coldcast adalah jenis material yang tidak dipanaskan dalam proses molding. coldcast terbentuk dari campuran dua macam cairan, sehingga komponen plastik yang keras terbentuk.

### 2. Polystone



Gambar 2.16 Polystone

(Sumber: <https://www.alibaba.com/product-detail/rtv-polyeston-730-silicon-molding-for-505695681.html> )

Polystone adalah nama lain dari Polyethylene, masih semacam plastik. Ada dua macam polystone, yaitu polystone dengan kepadatan tinggi dan kepadatan rendah. Polystone dengan kepadatan tinggi biasa digunakan

untuk figurin. Polystone adalah material yang tahan kelembapan, panas, dingin tahan benturan dan memiliki tingkat kekuatan yang baik.

### 3. Clay



Gambar 2.17 Clay

(Sumber: <https://www.dickblick.com/products/sculpture-house-claystone-modeling-clay/>)

Clay merupakan bahan yang mirip dengan tanah liat. Dan terdapat banyak macam clay yang bisa digunakan dalam pembuatan figure:

- Stone clay, clay yang perlu dioven terlebih dahulu agar mengeras.
- Paperclay, clay yang berbahan dasar kertas.
- Epoclay, clay yang sifatnya cepat kering, jika kering akan menjadi plastik.
- Wax, termasuk clay yang berbahan dasar lilin.

### 4. ABS (Acrylonitrile Butadiene Styrene)



Gambar 2.18 ABS Plastic

(Sumber: <https://acioplastics.net/product-highlight-acrylonitrile-butadiene-styrene-abs-machined-plastics> )

ABS adalah bahan berupa plastik padat dan berat yang paling umum digunakan sebagai bahan dasar pembuat action figure. Bahan ini mudah.

ABS mudah diwarnai sehingga kebanyakan action figure menggunakan ABS sebagai bahan dasarnya.

#### 5. Vinyl (PVC)



*Gambar 2.19 Vinyl (PVC)*

(Sumber: <https://www.indiamart.com/proddetail/pvc-raw-material-14214446197.html>)

PVC atau arti sesungguhnya adalah Poly Vinyl Chloride, yaitu sejenis bahan kimia yang digunakan sebagai bahan dasar dalam pembuatan action figure tersebut. PVC sendiri dibentuk dari bahan utama yaitu garam (57%) dan minyak (43%). PVC sendiri adalah salah satu bahan yang bisa dikembangkan secara komersial. Untuk pengembangannya harus memperhatikan ketentuan PVC yang digunakan untuk industri action figure.

Polivinyl ditemukan pada abad ke-19. Pertama pada tahun 1838 oleh Henri Victor Regnault. Kemudian pada tahun 1972 oleh Eugen Baumann. Pada abad ke-20 seorang ahli kimia dari Rusia yang bernama Ivan Ostromislensky dan seorang ahli kimia Jerman Fritz Klatte berusaha menggunakan PVC untuk produk komersial. Keduanya bekerja di sebuah perusahaan kimia ternama yang bernama Griesheim-Electron. Pada proses awal mereka kesulitan dalam memproses menjadi keras. Seringkali dalam prosesnya terjadi kerapuhan, namun mereka berusaha agar hal tersebut tidak terjadi.

Pada tahun 1926, Waldo Semon dari B.F. Goodrich menemukan metode plastisasi PVC yaitu dengan mencampur dengan berbagai macam zat aditif (tambahan). Hasilnya adalah bahan menjadi lebih lentur dan lebih mudah diproses.

Formula tersebut biasa ditulis  $\text{CH}_2 = \text{CHCl}$ . Terlihat dari struktur atomnya, PVC sebelum terbentuk berasal dari monomer Vinil Klorida. Apabila Vinil Klorida ini diproses maka akan terbentuk rantai panjang sehingga menjadi Polivinilklorida. Proses ini dihentikan apabila sudah diperoleh PVC dengan ketentuan tertentu.

Semua polimer dalam prosesnya memerlukan zat aditif. Zat ini ditambahkan agar membuat polimer menjadi mudah dibentuk dan lentur. Ada zat aditif yang dapat membuat bahan menjadi anti kuman. Yang jelas setiap penambahan zat aditif dapat digunakan sesuai dengan kebutuhan produksi.

## 6. Resin



Gambar 2.20 Resin & Hardener  
(Sumber: <https://www.google.com>)

Merupakan bahan seperti gips keras dan padat, yang cocok untuk membuat sebuah patung/statue karena mudah dibentuk. Sebelum keras, biasanya berbentuk lembek seperti lumpur. Dengan proses pembakaran dengan suhu tinggi dan pencampuran cairan kimia tertentu maka resin tersebut menjadi padat dan keras. Bahan ini biasanya sangat cocok untuk dicetak, dan mudah didapat.

Bahan ini biasa digunakan oleh para sculpturer untuk membuat prototype dari action figure yang akan diproduksi. Tidak jarang beberapa

action figure dijual dalam bentuk resin polos yang belum diberi cat, sehingga penghobi perlu mengecat terlebih dahulu figure ini.<sup>10</sup>

#### 2.2.4 Dimensi Produk

Berikut ini adalah penjelasan mengenai ukuran skala dalam mainan action figure:

1. Skala 1:4 (sekitar 18 inc)



Gambar 2.21 Neca marvel classics ultimate deadpool  
(Sumber: <http://actionfiguresdaily.com/wp-content/uploads/2018/05/Ultimate-Deadpool-Neca-packaging-768x490.jpg>)

Skala ini merupakan salah satu skala terbesar yang digunakan di dunia action figure dan biasanya memiliki detail yang lebih bagus karena ukurannya lebih besar. Misalnya, pabrikan Neca yang merilis seri Marvel Classic Ultimate Deadpool.

Detail action figure dengan skala 1:4 ini sangat tinggi. Mulai dari ekspresi wajah hingga titik-titik anggota tubuh yang bisa diteuk juga bisa lebih banyak. Pengerjaan dengan detail yang tinggi ini tentu saja membuat harga action figure dengan skala 1:4 ini terkadang lebih mahal. Misalnya, action figure keluaran Hot Toys bisa berharga hingga jutaan rupiah.

2. Skala 1:6 (sekitar 12 inc)

---

<sup>10</sup> <http://e-journal.uajy.ac.id/2929/3/2TA10768.pdf>



Gambar 2.22 Action figure G.I. Joe  
(Sumber: <http://www.cmdstore.ca/sideshowgijoe.html>)

Skala ini menempati tempat yang spesial dalam sejarah mainan action figure karena inilah ukuran yang pertama digunakan saat G.I. Joe mengeluarkan lini action figure mereka.

Skala ini populer selama hampir satu dekade sejak action figure G.I. Joe tersebut yang kemudian diikuti dengan perusahaan mainan lainnya yang membuat mainan dengan skala 1:6. Misalnya, Kenner saat membuat action figure Star Wars pada akhir tahun 70-an dan lini superhero dari Mego seperti Batman, Superman, dan Wonder Woman versi televisi.

### 3. Skala 1:9 (sekitar 8 inch)



Gambar 2.23 Action Figure Batman  
(Sumber: <https://animegami.co.uk/>)

Ukuran ini bisa dibilang secara eksklusif dimiliki oleh perusahaan mainan Mego pada lini mainan World's Greatest Heroes 1:9 yang menguasai pasar mainan pada akhir 70-an dan awal 80-an.

Perusahaan lainnya pun merespon dengan mengeluarkan mainan dengan skala serupa, seperti Ideal dengan lini monster dan Evel Knievel-nya yang terkenal. Saking populernya, G.I. Joe pun akhirnya menyusutkan ukurannya ke skala ini untuk meramaikan pasar mainan saat itu.

4. Skala 1:10 (sekitar 7 inch)



Gambar 2.24 Action figure Splinter Cell  
(Sumber: <http://www.figurineforall.com/>)

Bagi para kolektor mainan, skala 1;10 ini sepertinya menjadi raja dari seluruh ukuran action figure yang ada. Beberapa lini action figure diproduksi dengan menggunakan format ini, mulai dari DC Universe hingga Marvel's Legend dari Mattel.

Mattel bahkan membuat lini Masters of the Universe Classics dalam ukuran ini agar para kolektor mainan bisa bernostalgia dengan karakter klasik, tapi dengan ukuran yang baru. Ukuran ini sendiri lebih populer di kalangan orang dewasa daripada anak kecil sebagai pangsa pasarnya.

5. Skala 1:48 (sekitar 2 inch)



Gambar 2.25 Action Figure Bolt Action World War  
(Sumber: <http://www.wwpd.net/>)

Bisa dibayangkan ini adalah skala yang paling jarang diproduksi karena hanya terdapat satu merek yang telah menguasai skala ini di pasar mainan. Merek tersebut adalah Lego dengan lini mini figures-nya.

Pengaruh Lego minifigs di dunia mainan sendiri sangatlah besar karena mereka menciptakan lini minifigs dengan beragam variasi, mulai dari adaptasi superhero dari DC atau Marvel sampai seri-seri ciptaan mereka sendiri seperti Ninjago.

Jika kamu bingung dengan ukuran skala ini, coba pahami hukumnya saja. Semakin besar angka skalanya, maka ukuran action figure tersebut akan semakin mengecil<sup>11</sup>.

### **2.3 Standarisasi dan regulasi**

Pemberlakuan Standar Nasional Indonesia (SNI) Wajib Mainan Anak berlaku pada 1 Mei 2014. Para pelaku usaha dan distributor wajib menerapkan SNI mainan dan memastikan bahwa produk mainan anak yang diproduksi dan dijual memenuhi ketentuan SNI.

Pemerintah memang tidak main-main dalam melindungi masyarakat Indonesia dari bahaya mainan anak yang memiliki kandungan berbahaya serta tidak memenuhi standar keamanan. Pemerintah melalui Kementerian Perindustrian telah menerbitkan Peraturan Menteri Perindustrian No. 55/M-IND/PER/11/2013/ yang merupakan perubahan dari Peraturan Menteri Perindustrian No. 24/M-Ind/PER/4/2013 tentang Pemberlakuan Standar Nasional Indonesia (SNI) Mainan Secara Wajib.

Badan Standardisasi Nasional (BSN) selaku lembaga pemerintah yang mengkoordinasikan kegiatan di bidang standarisasi secara nasional, telah menetapkan lima SNI berkenaan dengan keamanan dan keselamatan mainan anak. Aturan SNI tersebut yaitu : (1) SNI ISO 8124-1:2010, Keamanan Mainan – Bagian 1: Aspek keamanan yang berhubungan dengan sifat fisis dan mekanis, (2) SNI ISO 8124-2:2010, Keamanan Mainan – Bagian 2: Sifat mudah terbakar, (3) SNI ISO

---

<sup>11</sup> [O'Brieb, Reis \(2019, 14 Mei\), \*The Scoop on Action Figure Size Scales\*. Dikutip 3 Februari 2018 dari The spruce craft: <https://www.thesprucecrafts.com/the-scoop-on-action-figure-size-scales-17899>](https://www.thesprucecrafts.com/the-scoop-on-action-figure-size-scales-17899)

8124-3:2010, Keamanan Mainan – Bagian 3: Migrasi unsur tertentu, (3) SNI ISO 8124-4:2010, Keamanan Mainan – Bagian 4: Ayunan, seluncuran dan mainan aktivitas sejenis untuk pemakaian di dalam dan di luar lingkungan tempat tinggal, dan (5) SNI IEC 62115:2011, Mainan elektrik – Keamanan<sup>12</sup>.

## **2.4 Objek Studi Topeng Malangan**

### **2.4.1 Ciri Khas Topeng Malangan**

Topeng yang berkembang di Malang memiliki ciri khas tersendiri dibanding topeng yang berasal dari daerah lain. Berikut ciri khas topeng Malang (dikutip dengan beberapa perubahan dari Aneka Ragam Khasanah Budaya Nusantara I Departemen Pendidikan dan Kebudayaan 1991 / 1992, hal : 252)<sup>13</sup>.

#### *1. Bentuk Hidung*

Karakter topeng Malang salah satunya diwujudkan dalam bentuk hidung. Bentuk hidung seperti pagot (pisau alat pengukir) kecil mencerminkan watak lembut. Bila menyerupai pagot ukuran sedang atau menyerupai ujung parang mencerminkan tokoh yang gagah berani. Sedang hidung pesek, kecil menunjukkan watak penuh pengabdian, biasanya untuk tokoh punakawan.

#### *2. Bentuk Mata*

Mata topeng berbentuk butir padi menunjukkan tokoh jujur, sabar, lembut, gesit, dan perwira. Berbentuk seperti biji kedelai menunjukkan tokoh perwira, tangkas, pemberang, gagah berani yang biasanya terdapat pada tokoh satria. Bentuk mata yang mentheleng (membelalak) menunjukkan tokoh yang pantang mundur, gagah berani. Bila topeng bermata besar dan melotot menunjukkan watak gagah perkasa, keji, angkara murka, dan sebagainya.

---

<sup>12</sup> [Nugroho, Prasetyo \(2014, 02 Juni\), Pemberlakuan wajib SNI Mainan Anak: Anak Terlindungi, Keluarga Bahagia. Dikutip 3 Februari 2018 dari BSN: http://www.bsn.go.id/main/berita/berita\\_det/5276#.W6xYSnszbDc](http://www.bsn.go.id/main/berita/berita_det/5276#.W6xYSnszbDc)

<sup>13</sup> [Wijayanti, Eka \(2012, 07 Maret\), Wayang topeng malang bertahan dengan harap tak pasti. Dikutip 3 Februari 2018 dari ekawijyantiss: https://ekawijyantiss.wordpress.com](https://ekawijyantiss.wordpress.com)

### 3. Bentuk Bibir atau Mulut

Bibir atau mulut juga menunjukkan karakter tokoh – tokoh, antara lain bibir tertutup menunjukkan tokoh berwatak gagah berani, sedikit terbuka menunjukkan watak watak lembut dan luhur budi. Topeng berbibir terbuka dengan deretan gigi menunjukkan tokoh berwatak sok gagah, sok berani. Mulut topeng terbuka lebar, gigi tampak, kadang – kadang bertaring menunjukkan watak galak yang angkara murka.

### 4. Warna topeng

Warna juga dimaksudkan untuk menggambarkan karakter tokoh. Warna merah menunjukkan tokoh berwatak angkara, jahat, berani. Merah jambu menggambarkan tokoh yang keras hati, warna biru tua menunjukkan tokoh dengan kekuatan magis, biru telur menunjukkan tokoh baik hati, putih menunjukkan kesucian, dan hitam menggambarkan tokoh yang bijak dan teguh.

#### 2.4.2 Karakter Topeng Malang

Seni Topeng Malangan mempunyai banyak karakter keseluruhan kurang lebih terdiri dari 76 karakter. Akan tetapi yang dikenal orang hanyalah sebagian karakter, dimana mereka merupakan karakter dari tokoh utama dari Topeng Malang. antara lain

##### 1. R. Panji Asmoro Bangun



Gambar 2.26 Topeng Panji Asmorobangun  
(Sumber: <http://kilasjawatimur.blogspot.com/>)

Raden Panji merupakan tokoh protagonis yang mengatur naik turunnya konflik dalam suatu cerita yang dibawakan. Warna hijau pada

wajahnya melambangkan bahwa ia seorang yang baik hati. Sifat jujur, sabar, gesit dan perwira ditunjukkan oleh matanya yang berbentuk bulir padi. Sedangkan dari bibirnya yang sedikit terbuka mengartikan bahwa ia lembut dan berbudi luhur. Titik emas diantara alisnya menunjukkan bahwa ia adalah keturunan dewa. Alisnya berbentuk nanggal sepisan, berhidung mancung, dan juga terdapat kumis.

## 2. Dewi Sekar Taji



Gambar 2.27 Topeng Dewi Sekar Taji  
(Sumber: <http://kilasjawatimur.blogspot.com/>)

Sama seperti Raden Panji Asmoro Bangun yakni alisnya nanggal sepisan, berhidung mancung dan memiliki titik emas diantara alisnya. Wajahnya berwarna putih menunjukkan bahwa ia seorang yang suci, lembut, dan baik hati.

## 3. R. Gunung Sari



Gambar 2.28 Topeng Gunung Sari  
(Sumber: <http://kilasjawatimur.blogspot.com/>)

Gunung Sari sahabat Raden Panji ini memiliki mata sipit, berkumis panjang. Warna wajahnya sama seperti Dewi Sekartaji yaitu putih yang melambangkan seorang yang baik hati dan suci.

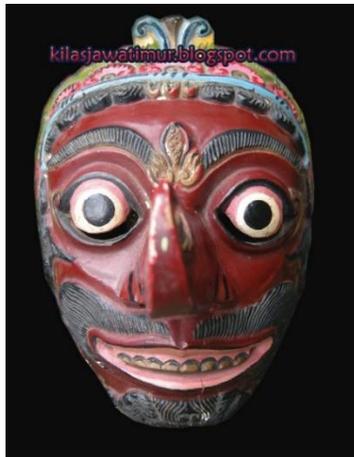
#### 4. Dewi Ragil Kuning



Gambar 2.29 Topeng Dewi Ragil Kuning  
(Sumber: <http://kilasjawatimur.blogspot.com/> )

Dewi Ragil Kuning. Adik dari Raden Panji ini bersifat aktif. Warna wajahnya yang kuning melambangkan kesenangan.

#### 5. Bapang



Gambar 2.30 Topeng Bapang  
(Sumber: <http://kilasjawatimur.blogspot.com/> )

Bapang memiliki warna wajah yang merah, hidung panjang, dan matanya yang besar. Warna wajah sahabat Klana Sewandana ini melambangkan sifat pemaarah dan pemberani.

## 6. Klono Sewandono



Gambar 2.31 Topeng Klono Sewandono  
(Sumber: <http://kilasjawatimur.blogspot.com/> )

Klana merupakan tokoh antagonis yang merupakan musuh dari Raden Panji. Klana digambarkan sebagai sosok yang memiliki mata besar atau mata kedhelen, hidungnya berbentuk pagotan, mulutnya berbentuk jambe sinegar setangkep, jamang yang serupa melati ronce, serta jenggotnya yang brewok. Tokoh ini memiliki wajah berwarna merah yang memberi arti bahwa ia seorang pemaarah dan juga pemberani.

### 2.5 Studi Elemen Visual

#### 2.5.1 Ilustrasi

Ilustrasi merupakan proses penggambaran objek berupa visual. Dalam New Encyclopedia (funk & wagnals) ilustrasi merupakan materi bergambar yang bersentuhan dengan teks berfungsi untuk memperkuat, memperjelas atau menggabungkan suatu informasi, baik berupa gambar, peta, diagram atau objek yang terkait.

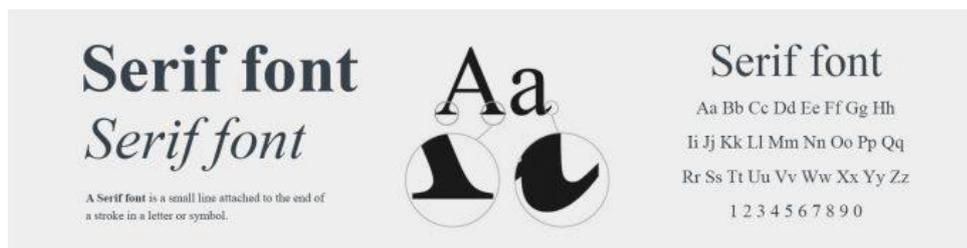
#### 2.5.2 Tipografi

Tipografi adalah perpaduan antara seni dan teknik mengatur tulisan, agar dimaksud serta arti tulisan dapat tersampaikan dengan baik secara visual kepada pembaca. Tipografi memiliki peran penting dalam menyajikan informasi kepada pengunjung. hal tersebut dikarenakan tipografi mempengaruhi tingkat *legibility* dan *readability* pada suatu tatanan informasi. Dalam membuat perencanaan suatu karya

desain, keberadaan elemen tipografi sudah harus selalu diperhitungkan, karena dapat mempengaruhi susunan kuasa (hirarki) dan keseimbangan karya desain tersebut (Anggraini S. dan Nathalia, 2014: 53). Adapun klarifikasi tipografi sebagai berikut:

- *Serif*

Jenis huruf Serif adalah huruf yang memiliki garis-garis kecil yang berdiri horizontal pada badan huruf. Garis-garis kecil ini biasa disebut juga *counterstroke*. *Counterstroke* inilah yang membuat jenis huruf serif lebih mudah dibaca karena garis tersebut membantu menuntun mata pembaca melalui suatu garis teks. Sangat cocok digunakan untuk teks content atau isi. Contoh font yang dapat dikelompokkan pada jenis huruf serif adalah : Times New Roman, Garamond, Book Antiqua, Palatino Linotype, Bookman Old Style, Calisto MT, Dutch, Euro Roman, Georgia, Pan Roman, Romantic, Souvenir, dan lain-lain<sup>14</sup>.



Gambar 2.32 Contoh Font Serif  
Sumber: (<http://www.google.com/>)

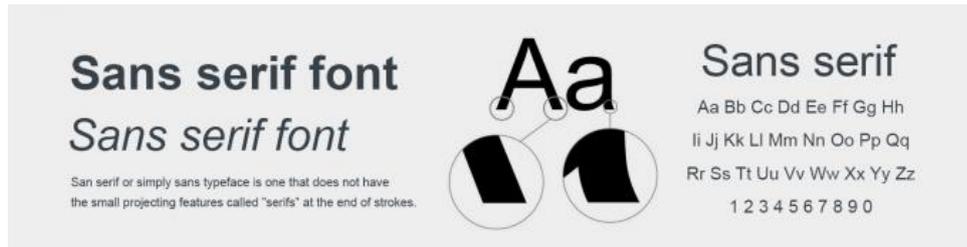
- *Sans Serif*

Jenis huruf sans serif adalah jenis huruf yang tidak memiliki garis-garis kecil dan bersifat solid. Jenis huruf seperti ini lebih tegas, bersifat fungsional dan lebih modern. Contoh font yang digolongkan kepada sans serif adalah : Arial, Futura, Avant Garde, Bitstream Vera Sans, Century Gothic dan lain sebagainya<sup>15</sup>.

---

<sup>14</sup> [www.desainstudio.com](http://www.desainstudio.com)

<sup>15</sup> [www.desainstudio.com](http://www.desainstudio.com)



Gambar 2.33 Contoh Font Sans Serif  
 Sumber: (<http://www.google.com/>)

- *Script*

Script dan Cursive bentuknya didesain menyerupai tulisan tangan. Perbedaan Script dan Cursive terletak pada huruf-huruf kecilnya yang saling menyambung sedangkan Cursive tidak. Ciri dari jenis huruf ini yaitu tidak memiliki kaki/sirip/serif tetapi seringkali digantikan oleh tambahan pada terminal atau bagian ujung huruf yang bersifat dekoratif. Contoh dari jenis huruf ini yaitu Brush Script, Kunstler Script, Shelley Script, Linoscript, Kaufmann, Bickham Script, Snell Roundhand, Lucida Calligraphy, Pepita, Giddyup, Pelican, Ex Ponto<sup>16</sup>.



Gambar 2.34 Contoh Font Script  
 Sumber: (<http://www.google.com/>)

- *Decoratif*

Display type dibuat dalam ukuran besar dan diberi ornamen-ornamen yang indah. Yang diprioritaskan bukan kemudahan dalam mengenali dan membedakan masing-masing huruf melainkan keindahan. Ciri dari jenis huruf ini yaitu memiliki kaki/sirip/serif yang sangat bervariasi dan bersifat dekoratif.

<sup>16</sup> [Bush Sawa, Bartolo \(2014, 3 Maret\), Teori Tipografi Jenis Huruf Part 1. Dikutip 3 Februari 2018 dari dumetschool: https://www.dumetschool.com/](https://www.dumetschool.com/)

Contoh dari jenis huruf ini yaitu Bermuda, Rosewood, Umbra, Grunge, Doodle, Dot 28<sup>17</sup>.

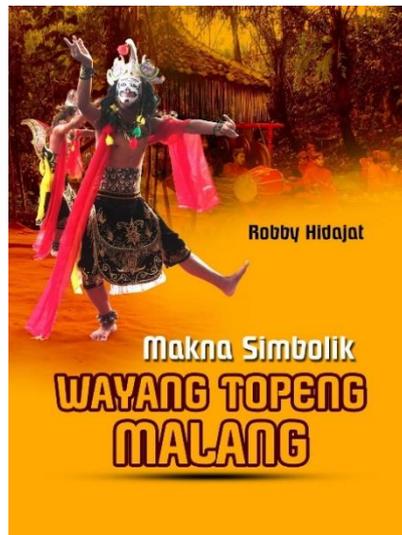


Gambar 2.35 Contoh Font Dekoratif  
Sumber: <http://www.google.com/>

## 2.6 Studi Eksisting

### 2.6.1 Studi eksisting

- a) Makna simbolik wayang topeng malang, Robby Hidayat



Gambar 2.36 buku makna simbolik wayang topeng malang by Robby Hidayat  
(Sumber: <http://studiotari.blogspot.com> )

Buku baru karya Robby Hidayat, buku ini merupakan buku ke 4 yang membahas wayang topeng malang. Buku ini berisi tentang seluk beluk seni pertunjukan wayang topeng malang yang mengkhususkan tentang simbolik yang ada di dalam kesenian tersebut.

### 2.6.2 Studi kompetitor

- a) Miniatur Penari Gandrung Banyuwangi

---

<sup>17</sup> [Bush Sawa, Bartolo \(2014, 3 Maret\). Teori Tipografi Jenis Huruf Part 1. Dikutip 3 Februari 2018 dari dumetschool: http://www.dumetschool.com/](http://www.dumetschool.com/)



Gambar 2.37 miniatur penari gandrung  
(Sumber: <http://www.google.com> )

Miniatur penari gandrung merupakan salah satu cinderamata khas banyuwangi yang bertemakan budaya yaitu kesenian tari gandrung. Tari gandrung sendiri adalah tarian khas asal dari banyuwangi. Boneka ini menampilkan sosok miniatur penari gandrung lengkap dengan seluruh pakaian adatnya. Dilihat miniatur ini menggunakan sekala 1:6 atau tingginya setara dengan 12 cm.



Gambar 2.38 miniatur penari gandrung  
(Sumber: <http://www.google.com>)

Tabel 2 1Studi Kompetitor Miniatur Penari Gandrung

(Sumber: Danang, 2019)

No	Parameter	Souvenir Miniatur Penari Gandrung
1	Konsep	Konsep figurenya sendiri mengusung tema lokal, yaitu sebagai cinderamata khas banyuwangi yang bertemakan budaya.

2	Proporsi Figure	Posporsi menyerupai bentuk penari aslinya namun namun tingkat ke detailannya seperti jari tangan, jari kaki, dan bentuk proprsi tubuhnya yang terlihat cenderung gepeng.
3	Jenis Figure	Jenis figure tari topeng gandrung ini adalah statue figure. tidak ada artikulasi sama sekali di setiap sendinya.
4	Ukuran	11 x 8,5 x 25,5 cm.
5.	Bahan	Untuk bahan figure menggunakan resin. Bahan kemasan menggunakan kaca.
6.	Harga	Rp. 250.000

### 2.6.3 Studi komparator

#### a. Harry Martawijaya Custom Figure



Gambar 2.39 Harry Martawijaya pengrajin action figure khas Indonesia  
(Sumber: <https://www.youtube.com/watch?v=TsIwOia2>)

Harry martawijaya merupakan salah satu anak bangsa yang memproduksi action figure dengan tokoh-tokoh dalam negeri seperti wayang dan karakter fiksi asli indonesia lainnya.dia menjelaskan bahwa saat ini masih mengerjakan custom action figure dimana action figure yang sudah beredar di pasaran di rombak untuk menjadi action figure khas indonesia.

Ia mengerjakan custom figure bermula mencari action figure yang proporsi karakter tubuhnya sesuai dengan karakter yang akan dibuat, kemudian ia merombak seluruh bentuk atau atribut dengan cara menggunakan bahan epoclay dan di bentuk dengan satu persatu secara

manual baik dari pembentukan atributnya hingga pengecatannya secara manual. Berikut adalah beberapa contoh hasil karyanya:



Gambar 2.40 Gatot Kaca Figure  
(Sumber: <http://harrymart.com/works/> )

Tabel 2.2 Studi Komparator Harry Martawijaya

(Sumber: Danang, 2019)

No	Parameter	Souvenir Miniatur Penari Gandrung
1	Konsep	Konsep figurenya sendiri adalah kustom figure. dimana figure yang dibuat berdasarkan pesanan. Menggunakan figure yang sudah ada dipasaran diambil proporsinya contohnya seperti figure Hulk di kustom menjadi figure Gajah mada misalnya.
2	Proporsi Figure	Proporsi sendiri sangat baik dikarenakan memakai action figure yang sudah ada di pasaran lalu di kustom ulang dengan tema yang telah ditentukan.
3	Jenis Figure	Jenis figurenya adalah action figure full articulate. Setiap sendi ada artikulasinya sehingga seluruh bagian sendi bisa di gerakan
4	Ukuran	Ukuran sesuai dengan kebutuhan karakter apa yang akan di pakai.
5.	Bahan	Untuk bahan menggunakan bahan standart action figure yaitu vinyl plastic.

6.	Harga	Untuk harga tergantung tingkat ke rumitannya figure apa yang akan jadi bahan acuan. Untuk harga di mulai dari Rp.300.000 – Rp 2.000.0000
----	-------	------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------

b. GOODGUYSNEVERWIN.CO

Sebagai referensi produk, diambil contoh produk lokal yang membuat figure yang mengangkat tema kearifan lokal Indonesia yaitu GOODGUYSNEVERWIN & CO. yang kerap membuat figure tokoh khas lokal seperti Setan lokal, G.I Jojek, figure pahlawan seperti Soekarno, dll.



Gambar 2.41 Figure GOODGUYSNEVERWIN.CO  
(Sumber: <http://www.google.com>)

Nilai plus dari GOODGUYSNEVERWIN & CO adalah pembuatan karakter figure lokal yang dekat dengan kehidupan sekitar, mengeluarkan karakter berdasarkan isu-isu yang sedang ngetrend misal perokok sejati karakter orang yang ada di bungkus rokok, ada figure Ahok juga, pengendara gojek dll. Bahkan GGNW pernah mengeluarkan figure tentang psycho lokal seperti Sumanto, Rian Jombang dll.

Yang menjadi nilai minus dari produk GGNW adalah dilihat dari kualitas figure nya adalah kurang detail nya pada figure.

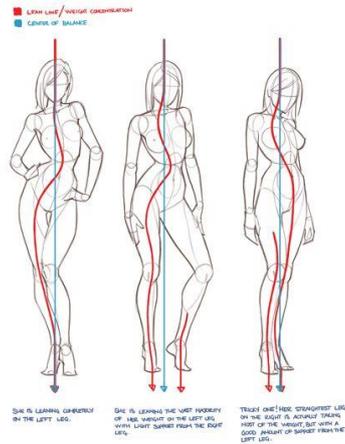


Gambar 2.42 Figure Setan Lokal GG NW  
 (Sumber: <http://www.google.com>)

Tabel 2.3 Studi Komparator Goodguysneverwin  
 (Sumber: Danang, 2019)

No	Parameter	Souvenir Miniatur Penari Gandrung
1	Konsep	Konsep figure ini mengambil tema karakter lokal berdasarkan isu-isu yang sedang ngetrend misal perkok sejati karakter orang yang ada di bungkus rokok, ada figure ahok juga, pengendara gojek dll. Bahkan GG NW pernah mengeluarkan figure tentang psycho lokal seperti sumanto, rian jombang dll.
2	Proporsi Figure	Untuk proporsi figurenya sendiri kurang detail, namun konsep figurenya sendiri adalah menjual konten atau isu-isu yang menarik dan relate dengan kehidupan sehari hari.
3	Jenis Figure	Jenis figure GG NW ini adalah statue figure.
4	Ukuran	3 – 4 inch
5.	Bahan	Untuk figure menggunakan resin. Kemasan menggunakan blister
6.	Harga	Rp. 200.000

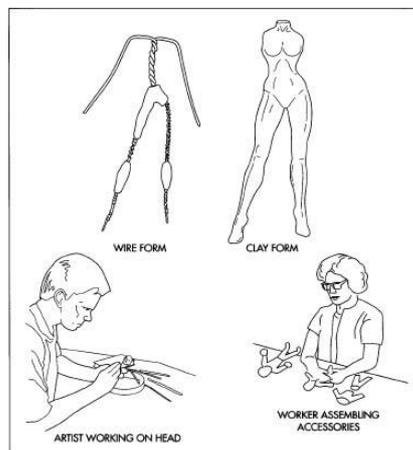
## 2.7 Proses pembuatan Figure



Gambar 2.43 Sketch Female Figure

(Sumber: <http://www.madehow.com/Volume-6/Action-Figure.html>)

Pembuatan sebuah figure dimulai dengan tahap konsep berupa sketsa figure dari karakter yang sudah ditentukan dan sketsa diambil dari beberapa sudut pandang. seperti tampak depan, samping, atas, bawah dan belakang. Sketsa berupa sketsa 2 dimensi dan berlanjut menjadi sketsa konsep 3D.

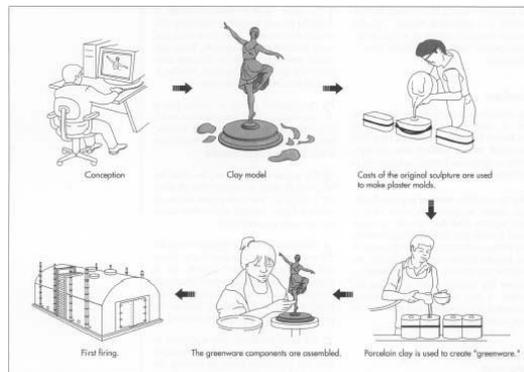


Gambar 2.44 Proses Modeling Figure

(Sumber: <http://www.madehow.com/Volume-6/Action-Figure.html>)

Setelah sketsa tersebut jadi, langkah selanjutnya adalah membuat sebuah model prototype dari sebuah clay (bahan yang biasa digunakan untuk membuat figure). Untuk membuat model ini dimulai dengan membuat rangka utama, seperti tulang belakang, rangka tangan, kaki yang

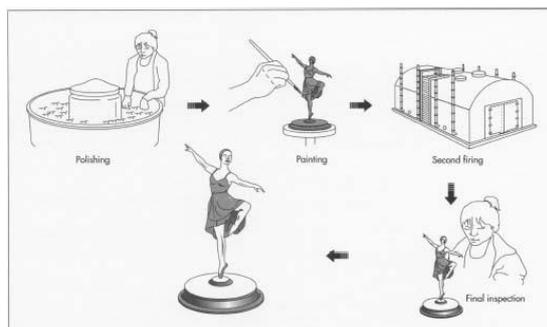
terbuat dari kawat besi. Setelah rangka tersebut jadi , rangka tersebut dibalut dengan clay untuk memberi bentuk dasar figure. Setelah clay mulai mengering dilakukan proses pemahatan untuk membentuk detail pada dasar model tersebut.



Gambar 2.45 Proses Modeling Dan Casting

(Sumber: <http://www.madehow.com/Volume-5/Bisque-Porcelain-Figurine.html> )

Jika master model sudah jadi dan kemudian untuk di produksi massal. Kemudian masuk dalam tahap tahap pembuatan cetakan. Menggunakan bahan yang sudah di tentukan. pisahkan cetakan yang sudah jadi dengan master model. Kemudian cetakan siap untuk membuat bentuk duplikat dari prototype original tadi. Masukkan adonan material yang di inginkan kemudian di amkan hingga padat dan mengeras.



Gambar 2.46 Finishing Proses

(Sumber: <http://www.madehow.com/Volume-5/Bisque-Porcelain-Figurine.html> )

Setelah padat dan mengering lepaskan cetakan dari figure yang sudah mengeras. Kemudian masuk dalam proses pengecekan dan perapian jika permukaan figure masih ada yang kasar kemudian haluskan. Kemudian

masuk dalam tahap pengecatan, pengecatan dilakukan sesuai dengan konsep yang sudah ditentukan diawal.

Setelah semua tahap selesai masuk dalam proses quality control. Quality control sangat penting untuk mengkoreksi produk dan melihat kualitas produk sebelum di lempar ke pasaran. Melihat bentukan apakah ada yang tidak sesuai baik patah, retak, ataupun cacat, kemudian cek kualitas cat nya apakah ada warna yang tidak sesuai dengan bagian-bagian nya, apakah ada tumpahan warna yang mengenai figure.

Kemudian masuk dalam tahap pengemasan, produk yang sudah lolos dalam tahap quality control kemudian dikemas dalam sebuah packaging dan produk siap diedarkan di pasaran.

*“Halaman Ini Sengaja Dikosongkan”*

## **BAB III**

### **METODOLOGI PENELITIAN**

#### **3.1 Metode Penelitian**

Penelitian dilakukan dengan observasi, *depth interview*, dokumentasi, studi eksisting dan studi pustaka untuk menguatkan hipotesa awal. Pendekatan observasi dilakukan guna mendapatkan data dan informasi terhadap objek yang akan digunakan dalam perancangan seperti peluang souvenir dalam perkembangan wisata yang ada di Malang, dan juga untuk mendapatkan kesimpulan mengenai objek yang akan diamati. Pendekatan *depth interview* / wawancara mendalam dengan ketua sanggar beserta pengajar tari dan pemahat topeng Malang untuk menggali informasi seputar topeng Malang beserta masalah dan potensi yang ada di dalamnya, kemudian wawancara dengan praktisi ahli figure Soulart Studio untuk mendapatkan kriteria bentuk figure yang sesuai dengan proporsi. Pendekatan studi kompetitor dilakukan untuk memperdalam kajian terhadap objek yang akan diteliti dan membandingkan dengan penelitian yang telah ada dengan topik yang sama. Pendekatan studi pustaka dilakukan untuk menunjang penelitian secara teori. Kemudian pendekatan studi komparator dan kompetitor dilakukan sebagai acuan sejauh mana produk akan bersaing di pasar dan sebagai acuan referensi visual. Kemudian pengambilan dokumentasi sebagai rekam bukti berupa foto dan video tentang objek topeng Malang guna sebagai acuan dalam penelitian. Dan

#### **3.2 Teknik Sampling**

##### **3.2.1 Demografi Target Segmentasi**

Sampel merujuk pada survey melalui kuisioner kepada 100 responden untuk mengetahui karakteristik :

Usia	: usia 18 – 25 tahun
Jenis Kelamin	: seimbang antara laki-laki dan perempuan
Domisili	: domestik dan mancanegara
Penghasilan perbulan	: ± Rp 500.000 – Rp 5.000.000 perbulan
Pendidikan terakhir	: SMA, D3, S1
Pekerjaan	: pelajar/mahasiswa, wiraswasta, pegawai negeri, pegawai swasta, dll

Alasan milih sampel tersebut :

a. Usia

18 – 25 tahun target yang dituju adalah remaja hingga dewasa awal. Target audiens yang dituju adalah target yang sudah siap dalam arti mengambil keputusan serta mempunyai potensi untuk membeli karena sudah siap secara ekonomi, walaupun masih ada yang mengandalkan pendapatan non pribadi (orang tua). Dan pada usia tersebut mereka selalu mengikuti trend terkini dan masih cenderung produktif konsumtif dan memiliki ketertarikan lebih dalam berwisata.

b. Jenis Kelamin

Dalam hal ini tidak dapat dibatasi dengan gender dikarenakan souvenir ini tidak fokus tertuju untuk gender tertentu. Sama-sama memiliki peluang untuk memiliki souvenir tersebut.

c. Domisili

Target audiens ini nantinya adalah masyarakat Jawa Timur atau domestik, karena sesuai dengan kebanyakan pengunjung wisata budaya adalah wisatawan lokal.

d. Penghasilan Perbulan

Penghasilan merupakan tolak ukur yang bisa dijadikan patokan bahwa target audiens yang mampu atau memiliki ketertarikan terhadap daya beli wisatawan pada sebuah souvenir.

e. Pendidikan terakhir

Pendidikan terakhir berpengaruh terhadap wawasan target audiens dalam konteks perancangan ini, dimana target audiens sedikitnya memiliki atau peka terhadap wawasan baru terkini baik dari sektor pariwisata dan souvenir.

f. Pekerjaan

Memiliki kecenderungan dalam mengikuti trend terbaru

### 3.2.2 Segmentasi Psikografis

Segmentasi psikografis pengunjung merujuk pada riset melalui kuisioner yang dilakukan, yakni :

- a. Suka akan karya seni dan budaya.
- b. Suka berkumpul bersama teman saat waktu luang.
- c. Senang dengan pop culture.
- d. Kolektor mainan.
- e. Mengikuti perkembangan teknologi seperti smartphone atau laptop.

### **3.3 Jenis Data dan Sumber Data**

#### **A. Jenis Data**

##### **1. Data Kuantitatif**

Data yang diperoleh dari hasil pengukuran yang berupa angka. Yang diperoleh dari kuisioner. Berdasarkan data angka, perhitungan dapat dilakukan untuk menghasilkan kesimpulan secara umum dalam suatu parameter.

##### **2. Data Kualitatif**

Data yang bukan berupa angka. Data kualitatif diperoleh melalui analisi mendalam dan tidak diperoleh secara langsung. Data kualitatif dapat dilakukan dengan metode wawancara, observasi, diskusi, atau pengamatan.

#### **B. Sumber Data**

##### **1. Data Primer**

Data yang diperoleh dari hasil pengukuran yang berupa angka. Yang diperoleh dari kuisioner. Berdasarkan data angka, perhitungan dapat dilakukan untuk menghasilkan kesimpulan secara umum dalam suatu parameter. Data primer ini bisa didapatkan dengan cara:

- a. Depth Interview / Wawancara Mendalam
- b. Observasi

##### **2. Data Skunder**

Data skunder merupakan data pendukung data primer yang berperan membantu mengungkap data yang diharapkan. Dalam perancangan ini sumber data skunder didapat melalui penelitian yang pernah ada terkait dengan souvenir, studi komparator dan kompetitor guna mendapatkan preferensi tambahan baik dari segi konsep maupun estetika.

### 3.4 Metode Penggalian Data

Pada perancangan ini, digunakan beberapa teknik pengambilan data, antara lain :

a. Interview/Depth Interview

Depth Interview adalah metode penelitian yang paling mendasar yang melibatkan kontak langsung dengan narasumber untuk memperoleh pengalaman personal, mengumpulkan opini, sikap dan persepsi. Dalam penelitian ini, peneliti telah memilih beberapa narasumber yang yaitu pelaku dan orang yang paham akan kesenian topeng malangan dan pakar yang bergerak dibidang figure.

b. Observasi

Observasi (pengamatan) adalah kegiatan mencermati langsung secara visual terhadap kondisi obyek penelitian. Beberapa informasi yang didapatkan dari hasil observasi adalah ruang, pelaku, kegiatan, obyek, perbuatan, keadaan atau peristiwa, waktu, dan perasaan.

Untuk menggali informasi yang lebih dalam mengenai Kesenian Topeng Malangan, peneliti melakukan observasi di sentra kesenian malangan yang masih aktif hingga saat ini sanggar kesenian tari topeng malangan asmorobangun.

c. Studi Pustaka

Studi literatur digunakan sebagai riset untuk menggali sejarah, makna dan peran topeng malangan. Literasi yang digunakan adalah literatur yang membahas topeng malangan dan seluk-beluknya. Beberapa studi literatur yang digunakan adalah sebagai berikut:

- Studi literatur mengenai makna simbolik Wayang Topeng Malangan karya Robby Hidajat
- Studi literatur yang terkait dengan merchandise dan tentang action figure

d. Studi Eksisting

Studi eksisting yang dijadikan acuan konten dalam proses perancangan media collectible figure adalah Sanggar Asmoro Bangun yang merupakan

pusat kesenian topeng malangan yang berada di daerah pakisaji, kedungmonggo untuk menggali informasi mengenai topeng malangan. Kemudian praktisi ahli yang membahas tentang urban toys.

### **3.5 Teknik Perancangan**

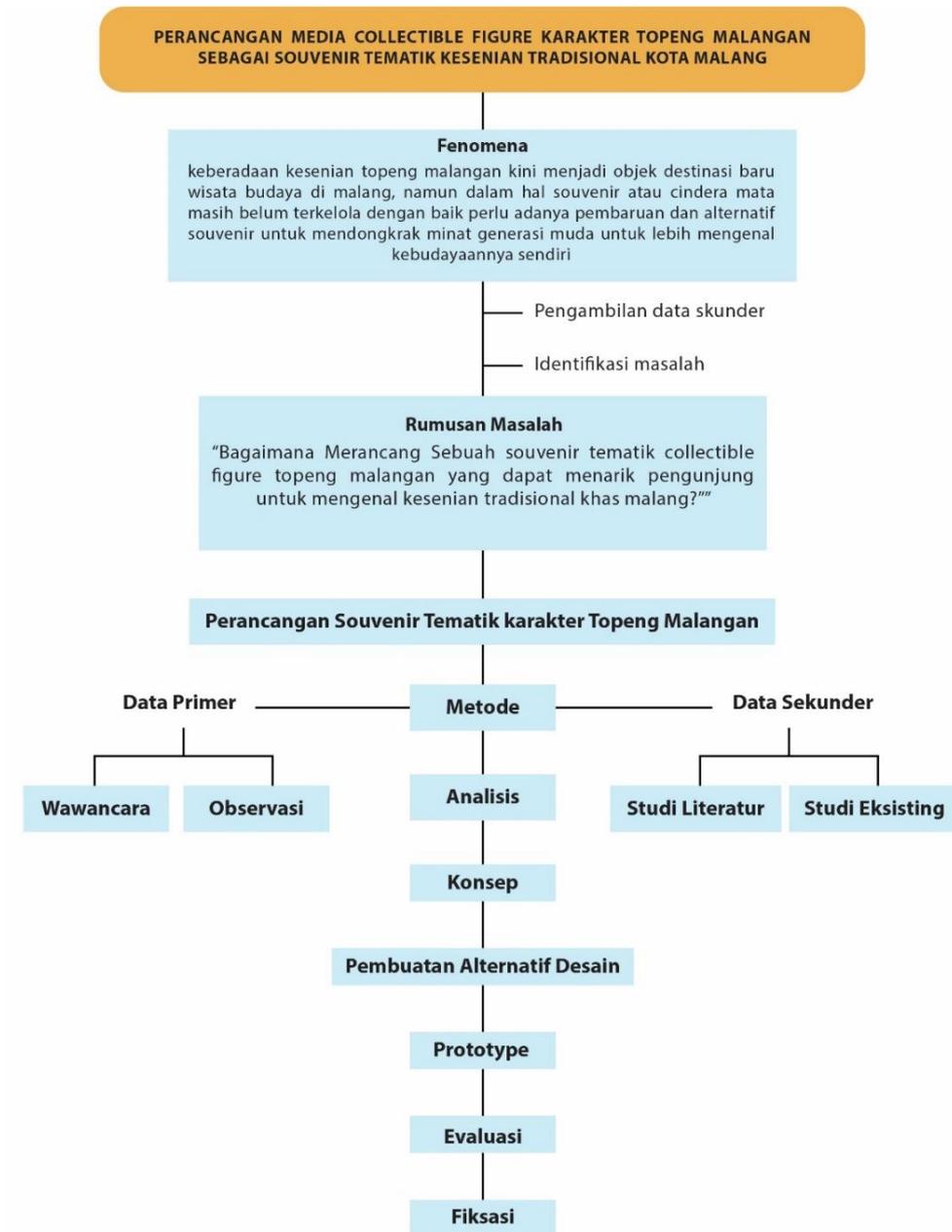
Dalam proses perancangan dibutuhkan langkah-langkah yang ilmiah dalam menentukan permasalahan hingga menemukan solusi. Berikut adalah tahapan Perancangan Media Collectible Figure Topeng Malangan Sebagai Merchandise Tematik Kesenian Tradisional Kota Malang:

- menemukan fenomena-fenomena disekitar lingkup obyek perancangan. Dan fenomena tersebut diperkuat dengan data yang didapatkan melalui dept interview terhadap narasumber.
- Permasalahan ditemukan dan diperjelas dengan observasi langsung di lapangan.
- Mencari solusi desain dari permasalahan yang ada, dan menjawab permasalahan.
- Menentukan big idea sebagai konsep yang kemudian akan dikembangkan lagi dengan berpedoman masalah dan kebutuhan.
- Mengembangkan konsep hingga mencapai tujuan perancangan dan menjawab rumusan masalah dengan menggunakan metode *action research* berupa *brainstorming* dan sketsa.

### **3.6 Tahap Penelitian**

#### **3.6.1 Alur Penelitian**

Untuk menghasilkan rancangan desain souvenir tematik collectible figure topeng malangan yang sesuai dengan kriteria dan tepat guna dalam upaya membangun daya Tarik wisata budaya kota malang, maka dibutuhkan sebuah alur perancangan yang digambarkan sebagai berikut:



*Gambar 3. 1 Skema Alur Perancangan  
(Sumber: Danang Haryo )*

### 3.7 Kriteria Desain

#### A. Penentuan variabel penelitian

Dalam perancangan souvenir Probolinggo meliputi beberapa variabel penelitian yang akan dibahas. Variabel berupa potensi wisata alam, budaya dan tradisi, aspek estetika, warna, tipografi, ilustrasi dan layout. Proses desain akan melalui proses alternative sketch, rough design, comprehensive design, final

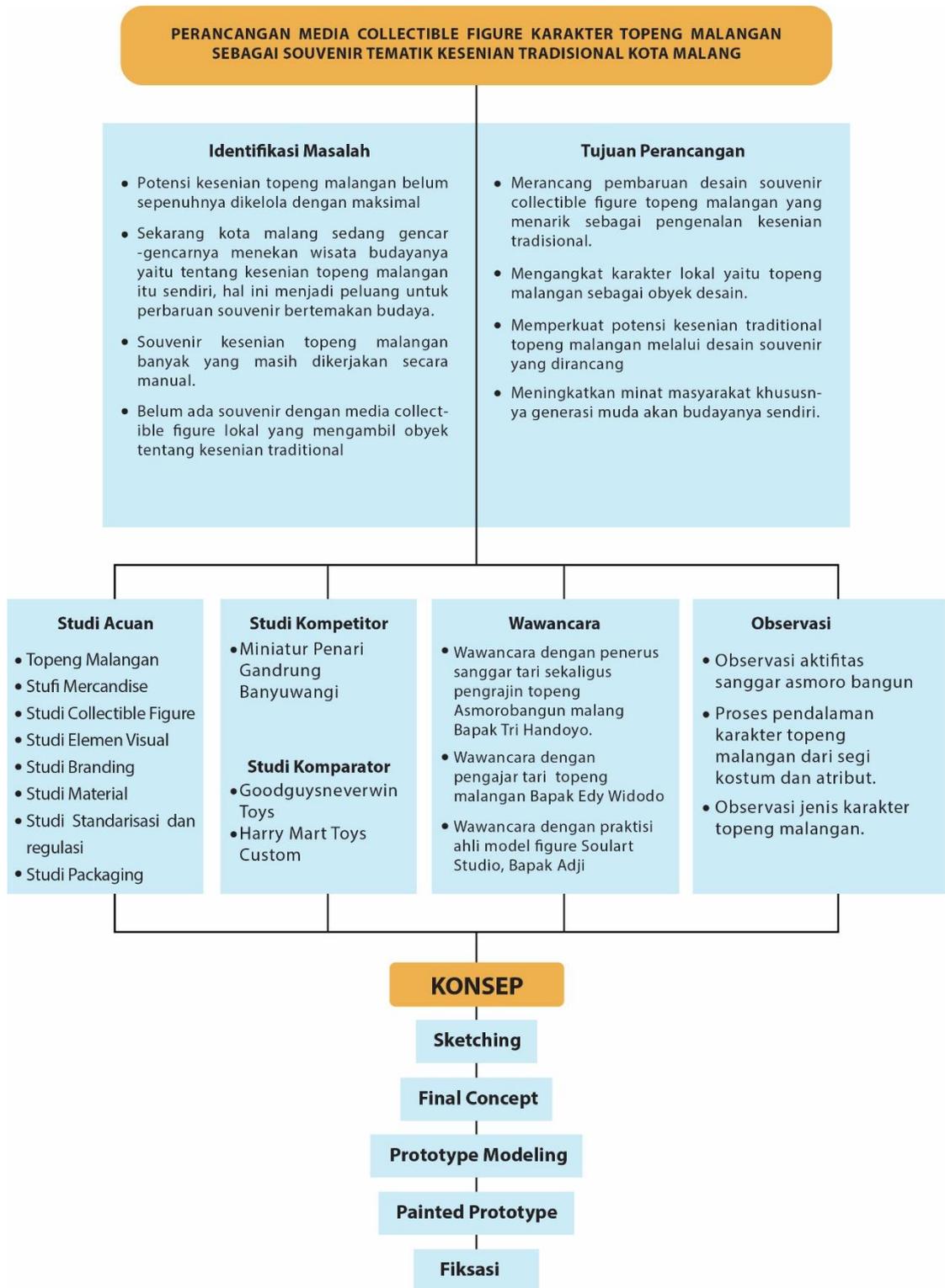
design.

#### B. Pengambilan keputusan

Pengambilan keputusan merupakan kesimpulan peneliti dalam mengambil keputusan untuk keluaran desain dan penetapan media pada final desain berikutnya.

### **3.8 Protokol Riset**

Protokol riset dibuat sebagai pedoman dalam melakukan riset terkait perancangan souvenir tematik kesenian tradisional kota malang. Setiap riset yang dilakukan harus melalui acuan protokol riset sehingga data yang didapat sesuai dengan data yang dibutuhkan. Protokol riset berisi susunan dan acuan riset apa saja yang nantinya akan dilakukan.



Gambar 3 2 Skema Protokol Riset  
(Sumber: Danang Haryo)

## **BAB IV**

### **ANALISA HASIL RISET**

#### **4.1 Target Audiens**

##### **A. Segmentasi Demografis**

Dalam perancangan ini target audiens yang disasar dalam perancangan souvenir collectible figure topeng malangan adalah sebagai berikut:

- a. Usia : usia 18 – 25 tahun
- b. Jenis Kelamin : seimbang antara laki-laki dan perempuan
- c. Domisili : domestik dan mancanegara
- d. Penghasilan perbulan : ± Rp 500.000 – Rp 5.000.000 perbulan
- e. Pendidikan terakhir : SMA, D3, S1
- f. Pekerjaan : pelajar/mahasiswa, wiraswasta, pegawai negeri, pegawai swasta, dll

##### **B. Segmentasi Geografis**

Souvenir collectible figure ini akan dipasarkan di daerah malang pada toko khusus souvenir.

##### **C. Segmentasi Psikografis**

- 1. Suka akan karya seni dan budaya.
- 2. Suka berkumpul bersama teman saat waktu luang.
- 3. Senang dengan pop culture.
- 4. Kolektor mainan.
- 5. Mengikuti perkembangan teknologi seperti smartphone atau laptop.

#### **4.2 Hasil Riset**

##### **4.2.1 Wawancara/Depth Interview**

Depth Interview atau wawancara mendalam

a. Wawancara dengan ketua sanggar dan pengajar tari topeng malangan



*Gambar 4 1 Wawancara Dengan bapak Tri Handoyo*

*(Sumber: Danang Haryo)*

Informan : Ketua sanggar topeng malangan asmorobangun  
 Nama : Bapak Tri Handoyo  
 Jabatan : Ketua sanggar  
 Tempat : Sanggar tari Topeng Malangan Asmorobangun Pakis Aji, Malang  
 Tujuan : Mencari data terkait profil sanggar asmorobangun, fenomena identitas visual, sistem pengelolaan, program dan kegiatan sanggar, masalah atau kendala dari sanggar asmorobangun.  
 Lokasi : Sanggar Asmorobangun  
 Tanggal : 18 September 2018  
 Pukul : 09.00 WIB

*Tabel 4 1 Wawancara Dengan bapak Tri Handoyo  
 (Sumber: Danang, 2019)*

1	Fokus penelitian	Deskripsi singkat sejarah kesenian topeng malangan.
	Pertanyaan	1. Bisa dijelaskan secara singkat sejarah topeng malangan seperti apa ?

	Hasil riset	<p>1. Topeng malangan pertama kali dibuat oleh Reni dan Raden Suryo Ningrat yang berasal dari Pendowo Kadipaten kerajaan Majapahit. Mereka berdua tidak hanya pembuat topeng namun juga penari. Tahun 1890 topeng mulai dikenal oleh masyarakat oleh masyarakat luas. Sering berjalannya waktu. Topeng lebih dikenal dengan nama topeng malangan karena awal pembuatannya berada di daerah malang pada zaman Majapahit.</p> <p>Pada tahun 1978, pertunjukan tari topeng Malangan mengikuti festival ke Jakarta. Sehingga sejak itulah tari topeng dipandang oleh pemerintah dan pada tahun 1982 sanggar dibangun oleh bupati malang yaitu Edi Slamet sebagai penghargaan karena dulu wayang topeng tidak mempunyai tempat khusus untuk berlatih menari bahkan pada saat itu penari hanya belajar menari di rumah-rumah sehingga pada saat itulah didirikannya sanggar di daerah Pakisaji yang sampai saat ini masih bertahan yang dikenal dengan nama sanggar Asmorobangun.</p> <p>Untuk pembelajaran tari topeng di Kedungmonggo pakisaji sendiri, ini mulai diajarkan oleh mbah Serun, mbah serun adalah keturunan pertama pada tahun 1935 yang melestarikan topeng malangan ini yang juga ikut belajar di sana (Pendopo Kadipaten) selama kurang lebih 2-3 tahun lalu setelah itu mbah Serun pulang dan mendirikan pembelajaran tari topeng.</p>
2	Fokus penelitian	Informasi organisasi pengurus sanggar dan kegiatan rutinnya.

<p>Pertanyaan</p>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Untuk saat ini yang masih aktif baik pengajar tari atau pengrajin topeng di sanggar ini ada berapa orang ?</li> <li>2. Rutinitas kegiatan atau program yang aktif dijalankan di sanggar ini apa saja ?</li> <li>3. Kenapa memilih hari jawa yaitu senin legi sebagai diadakannya acara rutin pertunjukan topeng malangan ?</li> <li>4. Dalam pertunjukan topeng malangan atau pembuatan topeng malangan itu sendiri selalu ada upacara ritual atau semacamnya apakah ada respon dari masyarakat sekitar perihal tersebut ?</li> </ol>
<p>Hasil riset</p>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Saat ini yang masih aktif di sanggar ada 7 orang, 2 orang diantaranya anak magang dari blitar jurusan seni ukir. Rata-rata disini merangkay ya ngukir ya nari. Untuk pengrajin topeng sendiri ada 3 orang saya, pak eddy widodo, dan anaknya. Untuk pengajar tari sendiri ada saya, pak edy dan kadang di bantu oleh istri pak edy juga.</li> <li>2. Rutinitas di sanggar ini yang rutin ya pelatihan tari, kalau ada kunjungan yang datang ya biasanya disiapkan pertunjukan kecil-an dan ditunjukkan proses pembuatan topeng malangannya. Untuk pertunjukan topeng malangan yang besar namanya gebyak topeng malangan yang diadakan sebulan sekali pada malam senin legi bertepatan sama hari bersih desa.</li> <li>3. Karena sudah menganut kepercayaan kami kalau senin legi adalah hari keramat, dan semua leluhur setempat akan datang untuk membantu dalam jalannya pertunjukan tari topeng ini.</li> <li>4. Iya ada upacara ritual dalam pembuatan topeng khusus untuk tari dan saat sebelum melakukan</li> </ol>

		<p>pementasan sebenarnya upacara ritual tersebut sebagai menunjukkan rasa ucapan terimakasih kita untuk para leluhur yang sudah menciptakan kesenian ini. sejauh ini semua masyarakat yang ada dilinhkungan sini mendukung dan emang topeng malangan sudah ada sejak lama dan mereka menghormati warisan kebudayaan leluhur ini.</p>
3	Fokus penelitian	Informasi ekonomi sanggar asmorobangun.
	Pertanyaan	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Apakah dalam pelatihan tari topeng malangan atau pertunjukan topeng malangan memberikan tarif khusus ?</li> <li>2. Lantas sumber pendapatan dari topeng malangan sendiri dari mana ?</li> </ol>
	Hasil riset	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Kami tak memasang tarif untuk kepentingan pelatihan tari atau pertunjukan rutin yang diadakan di sanggar kami sendiri. Kecuali saat ada undangan untuk pentas diluar sanggar baru kami memasang tarif. Kenapa gratis agar peminat topeng malangan ini agar tetap terjaga untuk mengajarkan tari topeng malangan. menurut saya sudah bersyukur mereka masih minat dengan kebudayaan sendiri dari situ saya tidak menekan tarif khusus.</li> <li>2. Pendapatan sendiri ada bantuan dari pemerintah, undangan pertunjukan topeng malangan, dan di sanggar asmorobangun ini juga menjadi pusat sentra pengrajin topeng di malang, jadi kami selain mengandalkan undangan pementasan juga dari pesanan pembuatan souvenir topeng malangan.</li> </ol>

4	Fokus penelitian	Keterkaitan pemerintah dengan sanggar topeng malangan asmorobangun.
	Pertanyaan	1. Selama ini pemerintah apakah ada perhatian khusus terkait kesenian yaitu topeng malangan ini ?
	Hasil riset	1. Ya ada, khususnya dinas provinsi di malang kami dibantu dalam pengembangan topeng malangan. Dan dulu sempat ada cerita saat kami diundang untuk tampil di thailand undangan saya terima personal langsung dan tidak memberi tahu pihak dinas kebudayaan atau pemerintahan dan setelah balik di indonesia pihak pemerintah menanyakan kok ga diberitahu dulu pihak pemerintahnya dan saat itu pemerintah mulai aktif dalam membantu kami. Dan kemaren sosialisasi pemilu juga menggunakan topeng malangan untuk penyuluhan anti golput.
5	Fokus penelitian	Opini terhadap program wisata baru dimalang yaitu wisata budaya
	Pertanyaan	1. Dengan adanya program yang rutin dijalankan saya melihat sanggar ini menjadi destinasi wisata budaya apakah bapak setuju melihat fenomena ini dan sekarang kota malang sedang gencar-gencarnya menekan wisata budaya seperti munculnya destinasi wisata yang bertema budaya seperti kampung topeng, dan salah satunya sanggar asmorobangun sendiri. Apa pendapat bapak tentang hal ini tersebut ?
	Hasil riset	1. Iya mas, sekarang pemkot malang sudah mulai sadar akan wisata budayanya ga hanya kampung topeng aja mas, ada museum panji juga di tumpang, untuk saat

		ini sepertinya pemerintah terus gencar menaikan wisata budayanya dan saya rasa sangat bagus sekali dan berdampak di kami juga yang bergerak di bidang pelestarian budaya juga.
6	Fokus penelitian	Masalah atau kendala internal yang ada di sanggar topeng malangan.
	Pertanyaan	1. Masalah atau kendala yang dihadapi kesenian topeng malangan saat ini ?
	Hasil riset	1. Masalah sendiri sangat banyak, khususnya dalam hal souvenir jadi di sanggar asmorobangun kewalahan dalam menerima pesanan souvenir yang masuk dikarenakan semua souvenir diproduksi secara tradisional atau di ukir secara manual. Dan disini kalau mau souvenir topeng malangan harus pesan terlebih dahulu, walaupun ada yang ready stock jumlahnya pun sangat sedikit sekali. banyak pengunjung yang datang ke sanggar kami selalu menanyakan souvenir yang dijual apa aja dan kebanyakan mereka sehabis dari sanggar kami tidak membawa souvenir apa-apa dikarenakan ya souvenir topeng malangan rata-rata harus pesan dulu dan kalau yang ready stock jumlahnya sangat terbatas.
7	Fokus penelitian	Informasi dan Opini tentang souvenir topeng malangan yang ada di sanggar asmorobangun.
	Pertanyaan	1. Tanggapan tentang souvenir di sanggar asmorobangun sendiri ? 2. Ada berapa jenis souvenir yang ada di sanggar asmorobangun ? Souvenir yang paling laku dipasaran souvenir yang mana pak ?

	Hasil riset	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Untuk tanggapannya sendiri untuk souvenirnya gimana caranya agar souvenir topeng malangan ini bisa di produksi dalam skala besar atau masal sehingga kalau ada wisatawan atau pengunjung datang dan mencari souvenir di sanggar kami selalu tersedia. Dan yang paling penting adalah pembaruan souvenir biar pengunjung tidak bosan dengan souvenir topeng malangan yang gitu-gitu aja.</li> <li>2. Kalau souvenir yang saat ini ada di sanggar asmorobangun berupa replika topeng malangan itu sendiri ada ukuran besar, sedang dan kecil, kemudian ada gantungan kunci topeng malangan. Dulu sempat ada kaos topeng malangan namun kurang diminati oleh pengunjung karena untuk souvenir topeng malangan ini kebanyakan berupa replika benda ciri khas dari topeng malangan ini ya jadi sering laku ya replika topeng dengan ukuran tertentu dan gantungan kunci topeng malangan.  Untuk souvenir yang paling laris adalah gantungan kunci topeng malangan. Dan biasanya pengunjung langsung beli dalam jumlah yang banyak untuk dibagi untuk saudara-daudaranya dirumah.</li> </ol>
8	Fokus penelitian	Faktor souvenir terhadap perkembangan sanggar topeng malangan.
	Pertanyaan	1. Jadi faktor souvenir menjadi faktor yang penting dalam berlangsungnya perkembangan topeng malangan ini, untuk itu harapan yang ingin dicapai terhadap souvenir topeng malangan nantinya ?
	Hasil riset	1. Untuk harapan mengenai souvenir topeng malangan ya seperti yang sudah saya bilang tadi

		<p>bahwa harus ada pembaruan souvenir yang menarik yang dapat megikat pengunjung untuk membeli souvenir kita toh dengan souvenir topeng malangan juga bisa dikenal luas oleh orang. Dan yang paling penting adalah gimana caranya agar souvenir topeng malangan selalu punya stock banyak atau bisa di produksi dengan sekala besar agar ya itu tadi pengunjung yang datang dan berkunjung di sanggar asmorobangun punya cendera mata yang mengingatkan akan kesenian ini yaitu topeng malangan.</p>
--	--	------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------

b. Wawancara dengan pengrajin topeng malangan



*Gambar 4. 2 Wawancara Dengan Bapak Edi Widodo  
(Sumber: Danang Haryo )*

- Informan : Pengrajin souvenir topeng malangan asmorobangun  
Nama : Pak Edi Widodo  
Jabatan : Pengrajin souvenir topeng  
Tempat : Sanggar tari Topeng Malangan Asmorobangun Pakis Aji,  
Malang  
Tujuan : Simbolik dan arti dari jenis karakter yang topeng malangan,  
Jumlah total karakter topeng malangan dan karakter mana  
saja yang sering ada dalam pentas topeng malangan, Kostum

dan atribut yang digunakan oleh penari topeng malangan, Pose atau gerakan dasar penari topeng malangan.

Lokasi : Sanggar Asmorobangun

Tanggal : 18 September 2018

Pukul : 09.00 WIB

*Tabel 4 2 Wawancara Dengan bapak Edi Widodo  
(Sumber: Danang, 2019)*

1	Fokus penelitian	Perbedaan kesenian topeng malangan dengan topeng nusantara yang lain.
	Pertanyaan	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Perbedaan topeng malangan dengan kesenian topeng di nusantara seperti topeng Cirebon dll, dan kenapa bisa disebut topeng malangan ?</li> <li>2. Kesenian topeng malangan ini mempunyai karakter yang diperankan oleh orang apakah ada kesamaan dengan kesenian wayang orang ataupun wayang kulit ?</li> </ol>
	Hasil riset	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Mungkin kalau disebut topeng malangan karena memang asal keseniannya berada di daerah Malang, dan juga berdasarkan cerita. Kalau di Malang ini menceritakan cerita Panji. Untuk perbedaan topengnya sendiri topeng malangan memiliki ciri yaitu memiliki warna yang beragam, ornamen ukirannya juga lebih detail terutama penonjolan di karakter kesatriannya. Ciri khasnya ada cula, sinom dan urna.</li> <li>2. Sebenarnya ada kesamaan antara kesenian topeng malangan dan kesenian wayang orang atau wayang kulit yaitu dengan adanya dalang yang mengatur</li> </ol>

		jalannya cerita, sama-sama ada narasi yang dibawakan oleh dalang serta di iringi musik.
2	Fokus penelitian	Informasi jumlah karakter beserta pembagian setiap karakter topeng malangan.
	Pertanyaan	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Bapak sebagai pengajar tari sekaligus pengrajin topeng malangan ada yang saya ingin tanyakan pak, melihat banyaknya ragam topeng malangan jumlah karakter keseluruhan topeng malangan ada berapa?</li> <li>2. Apakah ada pembagian atau pengelompokan karakter berdasarkan perannya seperti antagonis, protagonis dll ?</li> </ol>
	Hasil riset	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Jadi untuk jumlah topeng dalam kesenian topeng malangan ini ada 76 karakter topeng</li> <li>2. Dibagi menjadi 4 kelompok yang pertama ada karakter baik disebut panji, karakter antagonis atau yang biasa disebut sabrang, karakter pembantu yang biasa disebut abdi, dan yang terakhir adalah karakter hewan/binatang.</li> </ol>
3	Fokus penelitian	Jumlah karakter inti topeng malangan yang sering dimainkan.
	Pertanyaan	1. Bisa disebutkan karakter yang sering dimainkan yang mana aja pak? Bisa dijelaskan sifat dari masing-masing karakter?
	Hasil riset	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Jadi topeng malangan sendiri punya karakter yang selalu ada di setiap pertunjukannya jumlahnya ada 5 karakter .  Yang pertama Panji Asmorobangun, ini lakon dari cerita panji. Kemudian Dewi Sekartaji. Dewi</li> </ol>

		<p>Sekartaji ini istrinya Panji Asmorobangun. Lalu yang ketiga Kelono, dia merupakan pemeran tokoh antagonis dan ingin merebut Dewi Sekartaji. Yang keempat ada Bapang Joyo Sendiko, fungsi dari karakter Bapang adalah sebagai penengah dan dia berpangkat sama dengan adipati. Yang terakhir ada Raden Gunungsari yang perannya disini protagonis, yang fungsinya sebagai menutup cerita.</p>
4	Fokus penelitian	Jenis warna dan simbolik warna pada topeng malangan
	Pertanyaan	1. Saya lihat ada karakter topeng yang memiliki warna berbeda-beda apakah ada bahwa warna dari topeng itu merepresentasikan watak dari topeng tersebut ?
	Hasil riset	<p>1. Jadi warna itu sebenarnya bukan merupakan patokan. Hanya ada lima warna dasar yang menjadi patokan, yaitu warna merah, putih, kuning. Hijau dan hitam. Untuk warna merah melambangkan karakter seorang pemaarah dan juga pemberani. Untuk warna putih melambangkan karakter yang suci, lembut, dan baik hati. Untuk warna kuning melambangkan kesenangan. Untuk warna hijau melambangkan karakter yang baik hati, jujur, dan sabar.</p> <p>Tetapi kalau ada yang berbeda-beda warna, itu sebenarnya masih dalam satu warna. Maksudnya seperti warna emas, itu sama dengan putih. Lalu biru sama dengan hijau.</p>
5	Fokus penelitian	Informasi atribut topeng malangan.
	Pertanyaan	1. Bisa di jelaskan kostum beserta atributnya yang dipakai dari 6 karakter tersebut terdiri dari apa saja ?

	Hasil riset	<p>1. Untuk kostum setiap penari untuk lebih jelasnya bisa datang waktu latihan pas hari minggu atau pas gebyak senin legi untuk penampakan kostum keseluruhannya, saya jelaskan atributnya aja untuk penampakan visualnya bisa lihat di internet ya saya akan jelaskan satu persatu. Mulai dari atas kepala sampai kebawah ya, dari atas kepala ada mahkota yang biasa disebut <i>kuluk</i> atau <i>irah-irahan</i> (mahkota). Dibagian leher namanya <i>kace</i>, hiasan di bahu namanya <i>kelat bahu</i>, dibagian perut ada kain yang melingkar di perut namanya <i>stagen</i> kemudian dibalut oleh sabuk. Dibagian lengan tangan ada hiasan seperti gelang namanya gelang poros. Oh iya sebelum memakai sagen terlebih dahulu memakai celana pendek/celana panji kemudian memakai hiasan tengah yang namanya <i>rapek</i>, dan hiasan bagian kiri kanan paha yang namanya <i>pedangan</i>. Kemudian ada gelang <i>gongseng</i> yang bentuknya gelang lonceng yang bisa binya saat kaki dihentakkan di tanah. Dan yang terakhir ada selendang yang namanya <i>sampur</i>.</p>
6	Fokus penelitian	Contoh gerakan topeng malangan.
	Pertanyaan	<p>1. Bisa diperagakan macam gerakan dasar tari topeng malangan ?</p>

	Hasil riset	<ol style="list-style-type: none"><li data-bbox="628 217 1418 694">1. Kalau kebutuhan buat figure sebaiknya pas pakai kostum lengkapnya mas soalnya gerakannya juga ada sangkut pautnya sama properti tari nya kayak megang slendang dll. Pas acara gebyak tari malam senin legi dateng aja kesini mas nanti bisa sekalian foto-foto sama penari dengan kostum lengkap pas selesai acara. Kalau bapang bisa dilihat di youtube judulnya Belajar tari topeng bapang.</li></ol>
--	-------------	-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------

c. Wawancara dengan Sculptor & Master figure



*Gambar 4. 3 Wawancara Dengan Bapak Aji Tricahyo  
(Sumber: Danang Haryo)*

Informan : Soular Studio.  
 Nama : Bapak Aji Tricahyono.  
 Jabatan : Sculptor & Master statue figure.  
 Tempat : Soular Studio, Jalan Klayatan Gang IA Nomor 41,  
 Kecamatan Sukun, Kota Malang.  
 Tujuan : Untuk mengetahui detail figure, teknik pembuatan, material  
 yang digunakan, dan teknik yang dipakai untuk membuat  
 sebuah figure.  
 Lokasi : Soular Studio.  
 Tanggal : 18 September 2018.  
 Pukul : 09.00 WIB.

*Tabel 4 3 Wawancara Dengan bapak Aji Tricahyono  
(Sumber: Danang, 2019)*

1	Fokus penelitian	Deskripsi singkat perusahaan
	Pertanyaan	1. Soular Studio bergerak di bidang apa ?

	Hasil riset	1. Soulart studio merupakan studio yang bergerak di bidang fiberglass. Dimulai dari tahun 2007 hingga sekarang. Selain bergerak di bidang fiberglass juga merangkap sebagai perupa atau pematung, memenuhi pesanan seperti custom character, pembuatan statue figure dan modifikasi pembuatan custom otomotif fiber.
2	Fokus penelitian	Spesifikasi khusus dalam modeling
	Pertanyaan	1. Apakah ada spesifikasi khusus dalam bidang modeling, dari sekian banyak pesanan apa yang paling sering dipesan customer ?
	Hasil riset	1. Untuk spesifikasi modeling, latar belakang saya sendiri adalah perupa. Yang mana untuk modeling sendiri dari awal yang sering saya kerjakan adalah berupa bentukan makhluk hidup, seperti orang, binatang dll. Untuk akhir-akhir ini saya juga merambah untuk pembuatan miniatur model, yang mana menggunakan ukuran dimensi yang sudah di tentukan dari awal oleh customer.
3	Fokus penelitian	Teknik yang digunakan.
	Pertanyaan	1. Untuk pembuatan model sendiri teknik yang digunakan seperti apa ? bisa dijelaskan secara sederhana pak ? 2. Dari teknik yang selama ini bapak gunakan apa kekurangan atau kelemahan teknik tersebut pak ?
	Hasil riset	1. Untuk teknik pembuatan sendiri menggunakan cara tradisional. Untuk pembuatan kepala figure karakter superhero misal menggunakan malam atau clay yang

		<p>di bentuk manual menggunakan alat bantu hingga menyerupai objek yang akan dicontoh.</p> <p>2. Sebenarnya untuk kekurangan teknik sendiri relatif ya beda-beda setiap artist. Mungkin kekurangan untuk teknik tradisional ini ialah memerlukan waktu yang lama dan kepresisian hasil tergantung dari tingkat jam terbang si artist itu sendiri.</p>
4	Fokus penelitian	Informasi tentang bahan.
	Pertanyaan	1. Bahan apa saja yang dipakai dalam membuat sebuah model ?
	Hasil riset	1. Untuk pembuatan master model saya biasanya menggunakan malem khusus buat buat master model, tanah liat, atau clay. Untuk pembuatan cetakan master model menggunakan silikon rubber rtv-48 dan serat fiber. Untuk proses casting menggunakan bahan resin.
5	Fokus penelitian	Pendapat tentang teknik digital dan 3d printing
	Pertanyaan	<p>1. Dijaman sekarang sudah mulai peralihan dari tradisional ke digital, apa pendapat bapak tentang teknik sculpting digital menggunakan software tertentu misalnya ?</p> <p>2. Bagaimana pendapat bapak tentang 3d printing ?</p>
	Hasil riset	1. Jaman saya dahulu memang perkembangan teknologi masih belum pesat seperti sekarang, semua masih menggunakan teknik tradisional. namun jaman dahulu kemampuan membentuk sebuah objek jaman dahulu lebih bisa merasakan langsung kontur bentukan yang akan dibentuk. Namun perkembangan teknologi juga sangat dimudahkan dalam aspek efisiensinya tapi

		<p>alangkah baiknya harus bisa teknik tradisional dulu baru beralih ke teknik digital karena teknik tradisional merupakan pekajaran mendasar dalam dunia sculpting.</p> <p>2. Iyaa saya juga tertarik dengan 3d printing, sangat dimudahkan sekali dengan adanya teknologi tersebut karena sistemnya apa yang kita buat di digital hasilnya juga sama persis. Namun untuk segi harga masih tergolong cukup mahal saya rasa.</p>
--	--	---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------

### **4.3 Analisa data/Hasil riset**

#### **4.3.1 Analisa Depth Interview**

- a. Analisa wawancara dengan ketua sanggar dan pengajar tari topeng malangan

Berikut adalah hasil dari wawancara mendalam yang dilakukan dengan Bapak Tri Handoyo sebagai ketua dan penerus sanggar Asmorobangun. Dalam rangka pengemabangan bertahap pihak pengelola sanggar dituntut untuk selalu menjaga eksistensi kesenian topeng malangan dengan membuat program yang dijalankan rutin. Dan pemerintah kota malang sekarang sedang gencar-gencarnya menekan wisata yang bertema budaya. Salahsatunya adalah objek wisata budaya yang terkait denga kesenian khasnya kota malang yaitu kesenian Topeng malangan.

Tak hanya menyuguhkan keindahan alamy kota malang namun juga dapat engedukasi wisatanya dalam hal budaya. dan sekarang sudah banyak destinasi wisata budaya yang bermunculan seperti sanggar asmorobangun, wisata kampung topeng malangan yang ada di tlogowaru, museum panji yang bertaraf internasional yang berlokasi di tumpang. Dengan banyaknya potensi wisata budaya ini, kota malang belum sepenuhnya belum dikelola secara maksimal. Dari berbagai aspek wisata, souvenir menjadi yang paling jauh perkembangannya. Sampai saat ini souvenir yang bertemakan topeng malangan jarang sekali dijumpai.



*Gambar 4. 4 Proses Pengerjaan Souvenir Gantungan Kunci Topeng  
(Sumber: Danang Haryo )*

Banyak beberapa souvenir yang pernah dibuat contohnya seperti di sentra topeng di sanggar asmorobangun ini beberapa souvenir pernah dibuat namun hal itu juga tidak membantu wisatawan atau pengunjung mendapatkan souvenir yang bisa mereka bawa pulang, khususnya di Sanggar asmorobangun kebanyakan souvenir tersebut dibuat berdasarkan pesanan atau sistem (pre order), karena proses pembuatannya sendiri mereka masih menggunakan teknik tradisional contohnya replika topeng atau gantungan kunci jadi mereka mengukir topengnya satu persatu sehingga menghabiskan waktu yang lama dalam segi produksi, sehingga pengunjung yang ingin memiliki souvenirnya harus pesan terlebih dahulu dan tidak bisa langsung membawa pulang souvenir tersebut.



*Gambar 4. 5 Perbandingan Berbagai Ukuran Topeng  
(Sumber: Danang Haryo )*

Kesadaran akan pentingnya peran dari souvenir baik bagi wisatawan ataupun pengunjung sangat dirasakan oleh pak Tri Handoyo selaku pengurus sanggar asmoro bangun karena pemasukan atau pendapatan utama

selain dari pementasan tari topeng malangan ialah souvenir itu sendiri, namun kurang terkelola dengan maksimal. terbukti dari jumlah permintaan souvenir yang ready stock sangat tinggi tanpa harus memesan dulu atau pre order karena wisatawan atau pengunjung cenderung tidak mempunyai waktu yang lebih, agar souvenir bisa langsung dibeli dan bisa langsung dibawa pulang.

Setelah data-data yang dibutuhkan telah terkumpul, baik dengan metode wawancara, observasi, kepustakaan dan dokumentasi, maka data akan dianalisa berdasarkan metode deskriptif – kualitatif. Selanjutna, berdasarkan hasil analisa data tersebut selesai dilaksanakan maka dibuat rancangan souveir collectible figure karakter topeng malangan yang tepat dengan kriteria yang ditentukan.

Analisa data ada bahasan ini dibagi menjadi tiga bagian, yaitu analisa bentukan desain, bahan/material, dan analisa model.

b. Analisa wawancara dengan pengrajin topeng malangan

Karakter topeng malangan terdiri dari 76 karakter, dimana terbagi dalam empat jenis karakter utama yaitu panji, sabrang, abdi, dan karakter binatang. Berikut adalah jumlah nama-nama karakter:

*Tabel 4 4 Daftar Jumlah Keseluruhan Karakter Topeng Malangan  
(Sumber: Danang, 2019)*

1	Patih kala dinemprang	39	Patih carang lampit
2	Patih ngaronggo kusuma	40	Patih kollo memreng
3	Panji asmara bangun	41	Patih dandang mangku praja
4	Panji lembu amijaya	42	Patih kraeng praja
5	Panji lembu amiluhur	43	Panji gurawangsa
6	Udapati kartolo	44	Patih musing jawa
7	Panji amiseno	45	Brajanata
8	Panji amisani	46	Patih kollo renggut muka
9	Panji pambelah	47	Patih talang segara
10	Panji panggending	48	Wadal werdi
11	Panji pamecut	49	Totok kerot
12	Panji anom	50	Buto terong
13	Panji amerdadu	51	Kollo tekik sologonjo

14	Panji banyaksasi	52	Kollo marko mamang
15	Panji kudanawarsa	53	Mahesa sura
16	Panji laras	54	Begawan walang dewa
17	Dewi sekartaji	55	Begawan gajah abuh
18	Dewi ragil kuning	56	Narada
19	Dewi kili suci	57	Bilung
20	Dewi tejaswara	58	Raden patrajaya
21	Dewi walangwati	59	Demang mones
22	Panji walang semirang	60	Demang mundu
23	Raden gunungsari	61	Demang tirta yuda
24	Raden kudana warangsa	62	Bambang painem
25	Raden tanjung seto	63	Emban dawolo
26	Raden parang teja	64	Emban ono ini
27	Klono sewandana	65	Jarodeh
28	Klono garuda lelana	66	Prasonto
29	Bapang jaya sentika	67	Celeng srenggi
30	Bapang jaya pangangun angun	68	Laler ijo
31	Klono baron sakeber	69	Nogo tahun
32	Lembu sura	70	Bader bang
33	Lembu gumarang	71	Bedes
34	Patih sura dwipangga	72	wahmuka
35	Patih dandang mangkurat	73	rohmuka
36	Patih gajah meto	74	Pinggir muka
37	Patih gajah suba	75	hermuka
38	Patih lindu sekti	76	Betara kolo

Karakter utama yang selalu ada di setiap pertunjukan:

1	Panji asmara bangun	4	Dewi Ragil Kuning
2	Dewi Sekartaji	5	Bapang jaya santika
3	Raden Gunung Sari	6	Klono sewandana



*Gambar 4. 6 Ukiran Topeng Malangan  
(Sumber: Danang Haryo)*

Perbedaan dari wujud topeng malangan dengan topeng nusantara seperti topeng Cirebon, topeng Jogja, topeng Solo adalah topeng malangan memiliki ciri-ciri yaitu memiliki warna yang beragam, ornamen ukirannya juga lebih detail terutama penonjolan di karakter kesatriannya. Warna pada topeng malangan mendiskripsikan makna atau karakter tokoh yang berbeda-beda:

- a. Warna emas/putih melambangkan kesucian atau sifat setia
- b. Warna merah melambangkan karakter emberani
- c. Warna kuning melambangkan kesenangan atau sifat ceria
- d. Warna hijau melambangkan kesuburan atau kedamaian
- e. Warna biru/hitam melambangkan sifat bijaksana

Warna-warna diatas ditunjukkan dalam gambar berikut ini:





*Gambar 4. 7 Berbagai Warna Topeng  
(Sumber: Danang Haryo)*

c. Analisa wawancara dengan Soulart Studio

#### **4.3.2 Analisa Observasi**



*Gambar 4. 8 Proses tradisional pembuatan souvenir topeng malangan*

(Sumber: Danang Haryo)

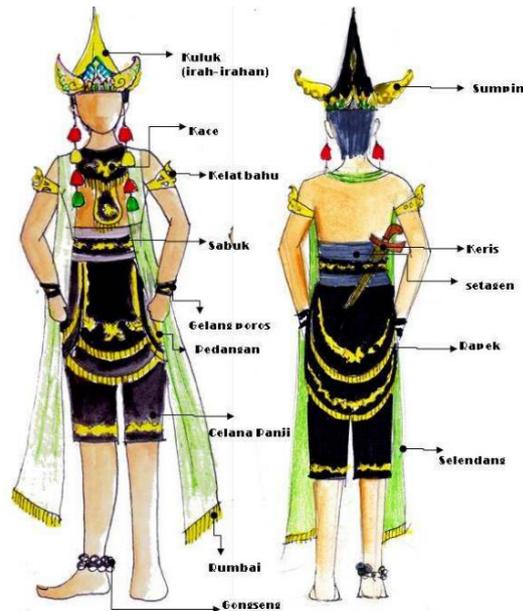
Melihat hasil observasi yang telah dilakukan di sanggar Asmorobangun, topeng malangan telah memiliki produk souvenir yang diproduksi sendiri yaitu berupa miniatur topeng malangan dengan berbagai macam ukuran. Produk souvenir topeng malangan masih menggunakan teknik manual dan tradisional dalam proses produksinya, sehingga jumlah souvenir yang tersedia di sanggar Asmorobangun tidak menentu jumlahnya, jadi sanggar Asmorobangun tidak menjamin pengunjung yang datang mendapat souvenir topeng malangan jadi harus melihat stok souvenir yang tersedia terlebih dahulu.

Setelah melihat produk souvenir yang ada, dapat disimpulkan bahwa masih belum terkelola secara maksimal, dapat dilihat dari proses produksinya yang belum efisien sehingga ketepatan jumlah produksi souvenir yang tidak menentu.

#### **4.3.3 Analisa ragam kostum dan asesoris**

Berikut adalah analisa kostum dari tokoh karakter topeng malangan yaitu tokoh panji, sabrang, raja sabrang, tokoh dewi, tokoh emban, dan tokoh damang.

Berdasarkan kostum keseluruhan karakter topeng malangan terdapat atribut mulai dari atas kepala sampai ke kaki. Gambar dibawah ini adalah atribut kostum topeng malangan beserta namanya:



Gambar 4.9 Ragam Atribut Kostum Topeng Malangan  
(Sumber: Jurnal Semiotika Rupa Topeng Malanagan, ruas.ub.ac.id)

#### 4.4 Analisa Model

Analisa model ini bertujuan untuk mencari dan menemukan proporsi Figure yang cocok, yang akan di terapkan kedalam prototype yang sesungguhnya, dan bertujuan untuk mencari material yang cocok dan sesuia untuk digunakan dalam produksi prototype produk.

Bahan yang sekiranya digunakan untuk analisa material dalam pembuatan model diantaranya adalah:

1. Resin, bahan untuk casting
2. Epoxy Clay, Clay khusus untuk modeling mempunyai 2 macam jenis epoclay dan hardener atau pengeras.
3. Silicone Rubber RTV-48, bahan untuk pembuatan molding



Gambar 4.10 Analisa Bahan  
(Sumber: <https://www.google.com/>)

Proses percobaan material bahan dalam pembentukan detail atribut topeng malangan:



Gambar 4.11 Analisa Bahan  
(Sumber: <https://www.google.com/>)



*Gambar 4.12 Analisa Bahan  
(Sumber: [Danang Haryo](#))*

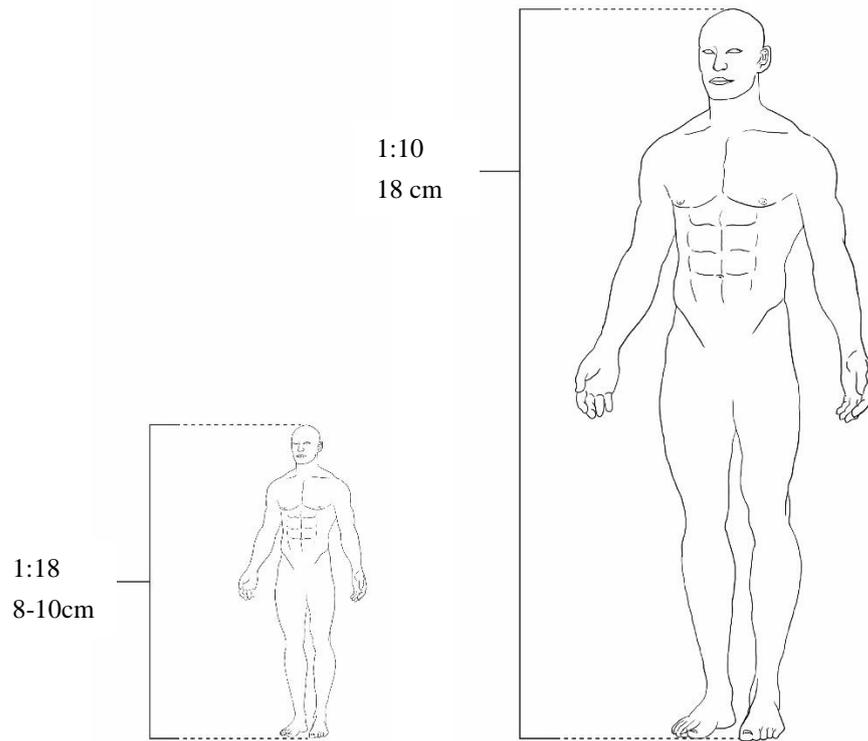
Kesimpulan yang didapat dari analisa model ini adalah:

1. Bahan resin cukup kuat dan ringan namun susah dibentuk sesuai lekukan yang dibutuhkan.
2. Epoclay untuk pembentukan detail sangat susah di karenakan terlalu lembek dan susah kering. Saat sudah kering material epoclay sangatlah rapuh untuk di ukir.
3. Eksperimen menggunakan bahan resin yang di campur dengan dempul plastik pertama-pertama seperti adonan tidak terlalu lembek saat modeling bisa mengikuti kontur lekukan. Untuk tahap modeling dianjurkan menunggu campuran resin dan dempul menjadi setengah kering, teksturnya sendiri sangat mudah di bentuk dan saat kering masih bisa di ukir dan tidak gampang rapuh saat di ukir bentukan detail sekalipun.

#### **4.5 Analisa Proporsi**

Analisa proporsi bentuk dilakukan guna menemukan jenis proporsi yang tepat yang akan digunakan dalam pembuatan figure dan didapatkan proporsi dan ukuran seperti berikut.

Berikut adalah perbandingan ukuran proporsi badan figure dari common produk dan collectible produk. Untuk common product skala yang dipakai 1:18 dan skala collectible figure 1:10. Untuk produk.



*Gambar 4.13 Proporsi Figure  
(Sumber: Danang Haryo)*

#### **4.6 Analisa Style Pakaian Dan Aksesoris**

Desain Pakaian yang digunakan peneliti merujuk pada 5 karakter figure yang akan dibuat, berikut adalah analisa 5 karakter beserta style pakaian dan aksesorisnya:

- Tokoh Panji

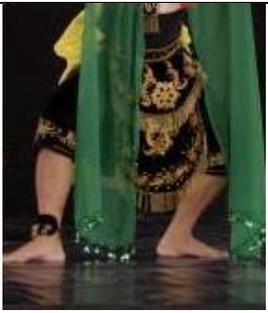


Tokoh Panji

Gambar 4.14 Ragam Tampilan Kostum Topeng Malangan  
(Sumber: Jurnal Semiotika Rupa Topeng Malanagan, ruas.ub.ac.id)

Tabel 4 5 Analisa Style Pakaian dan Aksesoris Panji Asmorobangun  
(Sumber: Danang, 2019)

No	Atribut	Contoh Gambar
1.	Topeng	 <p>Gambar 4.15 Topeng Raden Panji Asmorbangiun (Sumber: <a href="https://kilasjawatimur.blogspot.com/">https://kilasjawatimur.blogspot.com/</a>)</p>
2.	Kuluk (irah-irahan) / jamang gelung	 <p>Gambar 4.16 Kuluk (Sumber: <a href="https://www.google.com/">https://www.google.com/</a>)</p>

3.	Kace	 <p style="text-align: center;"><i>Gambar 4.17 Kace</i> (Sumber: <a href="https://www.google.com/">https://www.google.com/</a>)</p>
4.	Kelat Bahu	 <p style="text-align: center;"><i>Gambar 4.18 Kelat Bahu</i> (Sumber: <a href="https://www.google.com/">https://www.google.com/</a>)</p>
5.	Sabuk & Stagen	 <p style="text-align: center;"><i>Gambar 4.19 Sabuk &amp; Stagen</i> (Sumber: <a href="https://www.google.com/">https://www.google.com/</a>)</p>
6.	Gelang Poros	 <p style="text-align: center;"><i>Gambar 4.20 Gelang Poros</i> (Sumber: <a href="https://www.google.com/">https://www.google.com/</a>)</p>
7.	Pedangan & Rapek	 <p style="text-align: center;"><i>Gambar 4.21 Pedangan &amp; Rapek</i> (Sumber: <a href="https://www.google.com/">https://www.google.com/</a>)</p>

9.	Keris	 <p data-bbox="831 434 1214 495"><i>Gambar 4.22 Keris</i> (Sumber: <a href="https://www.google.com/">https://www.google.com/</a>)</p>
10.	Kathok/Celana	 <p data-bbox="831 810 1214 871"><i>Gambar 4.23 Kathok/Celana</i> (Sumber: <a href="https://www.google.com/">https://www.google.com/</a>)</p>
11.	Selendang/Sampur	 <p data-bbox="831 1155 1214 1216"><i>Gambar 4.24 Selendang/Sampur</i> (Sumber: <a href="https://www.google.com/">https://www.google.com/</a>)</p>
12.	Gongseng	 <p data-bbox="831 1505 1214 1565"><i>Gambar 4.25 Gongseng</i> (Sumber: <a href="https://www.google.com/">https://www.google.com/</a>)</p>

- Tokoh Sabrang (antagonis)



Tokoh Sabrang  
(antagonis)

*Gambar 4.26 Ragam Tampilan Kostum Topeng Malangan  
(Sumber: Jurnal Semiotika Rupa Topeng Malanagan, ruas.ub.ac.id)*

*Tabel 4 6 Analisa Style Pakaian dan Aksesoris Tokoh Sabrang  
(Sumber: Danang, 2019)*

No	Atribut	Contoh Gambar
1.	Topeng	 <p><i>Gambar 4.27 Topeng Bapang (Sumber: <a href="https://kilasjawatimur.blogspot.com/">https://kilasjawatimur.blogspot.com/</a>)</i></p>
2.	Kuluk (irah-irahan)	 <p><i>Gambar 4.28 Kuluk/Irah-Irahan (Sumber: <a href="https://www.google.com/">https://www.google.com/</a>)</i></p>

3.	Kace	 <p data-bbox="831 613 1217 674"><i>Gambar 4.29 Kace</i> (Sumber: <a href="https://www.google.com/">https://www.google.com/</a>)</p>
4.	Kelat Bahu	 <p data-bbox="831 978 1217 1039"><i>Gambar 4.30 Kelat Bahu</i> (Sumber: <a href="https://www.google.com/">https://www.google.com/</a>)</p>
5.	Sabuk & Stagen	 <p data-bbox="831 1292 1217 1352"><i>Gambar 4.31 Sabuk &amp; Stagen</i> (Sumber: <a href="https://www.google.com/">https://www.google.com/</a>)</p>
6.	Gelang Poros	 <p data-bbox="831 1659 1217 1720"><i>Gambar 4.32 Gelang Poros</i> (Sumber: <a href="https://www.google.com/">https://www.google.com/</a>)</p>

7.	Pedangan & Rapek	 <p data-bbox="831 568 1230 633"><i>Gambar 4.33 Pedangan &amp; Rapek</i> (Sumber: <a href="https://www.google.com/">https://www.google.com/</a>)</p>
8.	Keris	 <p data-bbox="831 853 1214 918"><i>Gambar 4.34 Keris</i> (Sumber: <a href="https://www.google.com/">https://www.google.com/</a>)</p>
9.	Kathok/Celana	 <p data-bbox="831 1227 1214 1292"><i>Gambar 4.35 Kathok/Celana</i> (Sumber: <a href="https://www.google.com/">https://www.google.com/</a>)</p>
10.	Selendang/Sampur	 <p data-bbox="831 1572 1230 1637"><i>Gambar 4.36 Selendang/Sampur</i> (Sumber: <a href="https://www.google.com/">https://www.google.com/</a>)</p>
11.	Gongseng	 <p data-bbox="831 1921 1214 1986"><i>Gambar 4.37 Gongseng</i> (Sumber: <a href="https://www.google.com/">https://www.google.com/</a>)</p>

- Tokoh Raja Sabrang



Tokoh Raja Sabrang

Gambar 4.38 Ragam Tampilan Kostum Topeng Malangan  
(Sumber: Jurnal Semiotika Rupa Topeng Malangan, ruas.ub.ac.id)

Tabel 4.7 Analisa Style Pakaian dan Aksesoris Tokoh Raja Sabrang  
(Sumber: Danang, 2019)

No	Atribut	Contoh Gambar
1.	Topeng	 <p>Gambar 4.39 Topeng Klono (Sumber: <a href="https://kilasjawatimur.blogspot.com/">https://kilasjawatimur.blogspot.com/</a>)</p>
2.	Kuluk (irah-irahan)	

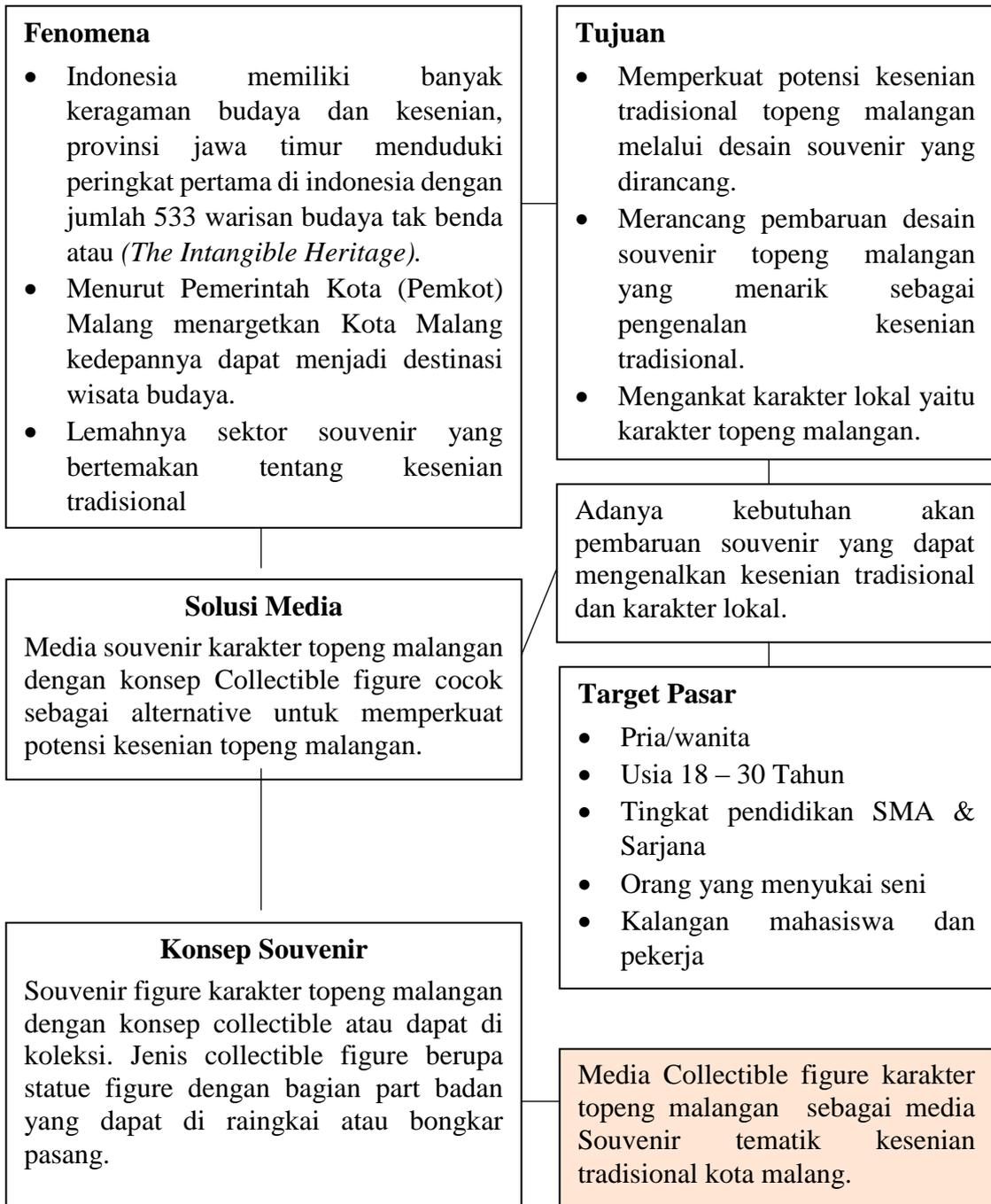
		<p><i>Gambar 4.40 Kuluk/Irah-Irahan</i>  (Sumber: <a href="https://www.google.com">https://www.google.com</a>)</p>
3.	Kace	 <p><i>Gambar 4.41 Kace</i>  (Sumber: <a href="https://www.google.com">https://www.google.com</a>)</p>
4.	Kelat Bahu	 <p><i>Gambar 4.42 Kelat bahu</i>  (Sumber: <a href="https://www.google.com">https://www.google.com</a>)</p>
5.	Sabuk & Stagen	 <p><i>Gambar 4.43 Sabuk &amp; Stagen</i>  (Sumber: <a href="https://www.google.com">https://www.google.com</a>)</p>
6.	Gelang Poros	 <p><i>Gambar 4.44 Gelang Poros</i>  (Sumber: <a href="https://www.google.com">https://www.google.com</a>)</p>
9.	Keris	 <p><i>Gambar 4.45 Keris</i>  (Sumber: <a href="https://www.google.com">https://www.google.com</a>)</p>

10.	Kathok/Celana, Rapek, Pedangan	 <p data-bbox="791 506 1310 566"><i>Gambar 4.46 Kathok/Celana, Rapek, Pedangan</i> (Sumber: <a href="https://www.google.com">https://www.google.com</a>)</p>
11.	Selendang/Sampur	 <p data-bbox="834 853 1225 913"><i>Gambar 4.47 Selendang/Sampur</i> (Sumber: <a href="https://www.google.com">https://www.google.com</a>)</p>
12.	Gongseng	 <p data-bbox="834 1200 1214 1261"><i>Gambar 4.48 Gongseng</i> (Sumber: <a href="https://www.google.com">https://www.google.com</a>)</p>
13.	Sayap	 <p data-bbox="834 1626 1214 1686"><i>Gambar 4.49 Sayap</i> (Sumber: <a href="https://www.google.com">https://www.google.com</a>)</p>

## BAB V KONSEP DESAIN

### 5.1 Konsep Dasar Perancangan

#### 5.1.1 Big Idea



*Tabel 4 8 Big Idea  
(Sumber: Danang, 2019)*

### **5.1.2 Konsep Desain souvenir collectible yang dibuat**

Konsep yang akan disajikan adalah pembaruan media souvenir yang menggabungkan teknologi dan kreativitas dalam pembuatannya, yang disesuaikan dengan karakteristik target audience kemudian diaplikasikan pada media souvenir collectible figure karakter topeng malangan.

Souvenir collectible figure yang bertemakan kesenian tradisional dan karakter lokal topeng malangan yang dapat meningkatkan potensi wisata budaya dan mengangkat kesenian budaya topeng malangan. Secara umum setiap objek wisata yang telah terkelola dengan baik dapat dilihat dengan terkelolanya industri dalam hal souvenir atau cinderamata.

Pembaruan souvenir yang terkonsep, memanfaatkan teknologi 3D print, desain yang detail, menarik dan mengikuti tren serta pemilihan bahan dan material yang kokoh sehingga wisatawan berminat untuk membeli dan rela mengeluarkan sejumlah uang untuk membeli souvenir.

### **5.1.3 Tujuan perancangan Souvenir Collectible figure**

Souvenir collectible ini bertujuan untuk pembaruan souvenir yang sudah ada sebelumnya yang mana masih belum terkelola dengan baik. Secara umum setiap objek wisata yang telah terkelola dengan baik dapat dilihat dengan terkelolanya industri dalam hal souvenir atau cinderamata. Diharapkan dengan adanya pembaruan souvenir collectible figure topeng malangan ini wisatawan dapat memiliki referensi souvenir yang beragam dan dapat menumbuhkan kesadaran akan pentingnya budaya sendiri. Diharapkan pula dengan souvenir ini ikut serta dalam upaya pelestarian budaya di kota malang.

### **5.1.4 Strategi Perancangan Souvenir Collectible**

Souvenir collectible ini bertujuan untuk pembaruan souvenir yang sudah ada sebelumnya yang mana masih belum terkelola dengan baik. Mencoba untuk mengeksplorasi ragam karakter topeng malangan di visualkan dan diwujudkan dalam bentuk figure. detail dan elemen-elemen setiap karakter menjadi konten yang di aplikasikan ke dalam perancangan desain souvenir collectible figure karakter topeng malangan yang mana wisatawan secara tidak langsung wisatawan akan selalu ingat bahwa tak hanya produk souvenir saja yang mereka bawa pulang

melainkan juga cerita seputar apa yang ada dibalik topeng malangan itu sendiri.

Pendekatan pertama dilakukan melalui user testing produk ke masyarakat umum dan praktisi ahli apakah prosuk sudah sesuai untuk dilepas ke pasaran. Jika produk sudah layak untuk di lepas ke pasaran produk akan di produksi secara terbatas terlebih dahulu untuk melihat antusias akan souvenir ini. dengan jumlah perbandingan antara jumlah persediaan dengan permintaan yang optimal sehingga akan terbaca ritme permintaan souvenir tersebut.

## 5.2 Kriteria Desain

Output Desain yang akan dikeluarkan nanti adalah Desain collectible figure karakter topeng malangan. Terdiri dua varian yaitu collectible figure yang diproduksi massal dan Collectible figure limited & eksklusif.

### a. Mass Product (produk massal)

*Tabel 4.9 Kriteria Desain  
(Sumber: Danang, 2019)*

Produk		Kemasan	
Ukuran	Skala 1:18	Ukuran	14 cm x 21 cm x 3 cm
Material	Resin atau karet vinyl	Material	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Karton</li> <li>• Blster/mika bening</li> </ul>
Tipe	Common Product	Tipe	Kemasan Blister
Konten	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Statue figure full badan</li> <li>• Atribut dan aksesoris pendukung</li> <li>• Label nama dan predikat karakter</li> </ul>	Konten	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Logo produk</li> <li>• Nama karakter</li> <li>• Quote karakter</li> <li>• Deskripsi karakter</li> <li>• Ilustrasi karakter</li> </ul>

b. Limited & Eksklusif Produk

Produk		Kemasan	
Ukuran	Skala 1:10	Ukuran	30 cm x 10 cm
Material	Resin	Material	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Karton</li> <li>• Mika</li> <li>• Acrylic</li> <li>• kayu</li> </ul>
Tipe	Limited Product	Tipe	Kemasan Box
Konten	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Statue figure full badan denga pose khas karakter tersebut</li> <li>• Atribut dan aksesoris pendukung</li> <li>• Label nama dan predikat karakter</li> </ul>	Konten	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Logo produk</li> <li>• Nama karakter</li> <li>• Nomor seri pembuatan</li> <li>• Quote karakter</li> <li>• Ilustrasi karakter</li> <li>• Deskripsi karakter</li> <li>• Stand base karakter</li> </ul>

### 5.2.1 Elemen Desain Visual

a. Logo

Merk brand souvenir figure topeng malangan adalah Ajerrupa diambil dari bahasa sansekerta yang artinya “rupa yang mencair”. Terdapat 2 logo primary dan secondary. DNA ajerrupa sendiri diambil dari 3 unsur: purity, Worship, dan Dualism.



ajerrupa sendiri diambil dari bahasa sansekerta yang artinya  
"rupa yang mencair".



Ajerrupa identity DNA



Purity



Worship Pose

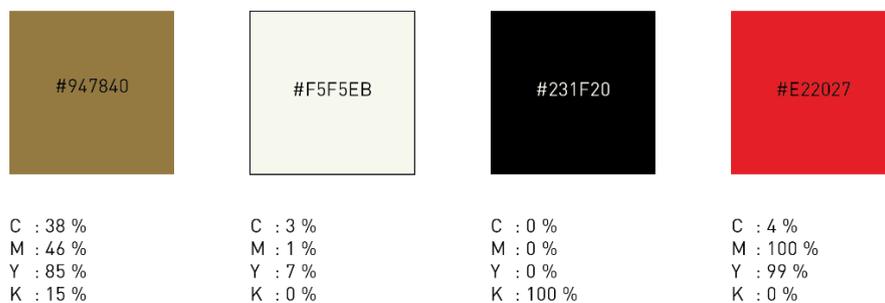


Dualism

Gambar 5. 1 Logo  
(Sumber: Danang Haryo)

b. Warna

Pemilihan warna yang digunakan adalah warna yang berorientasi terhadap budaya jawa yang sangat kental. Bertujuan agar brand image Ajerrupa dapat langsung terekam sebagai brand yang berakat dari akar budaya yang kental dan sakral.



Gambar 5. 2 Warna  
(Sumber: Danang Haryo)

c. Elemen Visual

Elemen visual berupa ilustrasi 3 karakter topeng malangan, dengan gaya ilustrasi flat design, pemilihan warna yang tegas dan beroutline. Berikut karakternya yaitu: Bapang, Klono dan Panji asmorobangun. Elemen visual ini dapat diaplikasikan ke media pendukung lainnya seperti poster dan kemasan.



*Gambar 5. 3 Elemen Visual  
(Sumber: Danang Haryo)*

d. Font

Tipografi yang digunakan pada perancangan figure topeng malangan berjenis Caligrafi dan Sans serif. Pemilihan font tersebut dimaksudkan agar image Ajerrupa sebagai brand yang berakar budaya semakin kuat.

Lydian

Baskerville

Aa Vv Rr  
0123456789

Aa Vv Rr  
0123456789

*Gambar 5. 4 Font  
(Sumber: Danang Haryo)*

### 5.2.2 Kriteria Desain Produk

e. Ukuran

- Small Size Figure

Untuk produk Small Size menggunakan ukuran skala 1:18, tinggi sekitar 8-10 cm. memilih ukuran 1:10 dikarenakan skala tersebut merupakan ukuran action figure klasik yang sangat populer pada era 90an.

- Big Size Figure

Untuk produk Big Size menggunakan ukuran skala 1:10, tinggi sekitar 18 cm. memilih ukuran ini dikarenakan skala 1:10 ini merupakan standart skala untuk action figure dikarenakan setiap action figure selalu ada seri untuk skala ini.

f. Material

- Master Model Figure

Untuk prototype menggunakan base model yang dicetak menggunakan mesin 3D print dengan menggunakan bahan plastik PLA, kemudian masuk pada tahap proses sculpting atau menambahkan detail pada base model figure baik atribut kostum, topeng maupun bentuk tubuh menggunakan bahan epoclay. Epoclay sendiri ada 2 bahan campuran yang harus di campur yaitu clay itu sendiri dan hardener.

- Molding

Untuk pembuatan molding atau cetakan figure sendiri menggunakan bahan silicone Rubber.

- Final Produk figure

Untuk casting atau bahan model dari final desain figure yang akan dicetak menggunakan 2 alternatif bahan yaitu Resin atau plastic vinyl.

g. Visualisasi

Karakter dalam figure divisualisasikan dalam bentuk mini figure dengan gaya semi realis dikarenakan untuk mendapatkan bentuk original topeng malangan tersebut dalam ukuran yang lebih kecil atau replika.

#### h. Proses Produksi

- Master Model Figure

Untuk pembuatan master model sendiri dibagi menjadi 2 jenis yaitu proses digital dan tradisional. Pertama proses digital yaitu untuk pembuatan base model/karakter badan figure dengan software zbrush yang nantinya akan di cetak menggunakan material PLA menggunakan mesin 3D printer. Setelah itu berlanjut masuk ke dalam tahap proses sculpting traditional setelah base model sudah jadi tinggal memberi bentuk detail seperti atribut yang dipake, bentuk topeng dll.

- Final Produk figure

Untuk rencana produksi massal, produksi pertama pembuatan molding atau cetakan tiap part figure. kemudian molding di menggunakan bahan resin bertujuan untuk menduplikasi master figure menjadi banyak atau biasa disebut dengan casting resin.

#### i. Serial

Berdasarkan hasil wawancara dan observasi, karakter-karakter topeng malangan yang akan direalisasikan dalam bentuk replika collectible figure adalah tokoh utama saja yang berjumlah 5 karakter topeng malangan:

- Panji Asmorobangun
- Dewi Sekartaji
- Klono
- Dewi Ragil Kuning
- Bapang Jaya Santika

### 5.2.3 Kriteria Desain Kemasan

Kemasan dalam sebuah produk souvenir merupakan elemen yang sangat penting. Produk dengan desain kemasan yang menarik yang mengaitkan unsur bentuk, struktur, material, warna, citra, tipografi dan elemen-elemen desain dengan informasi produk agar produk dapat dipasarkan. Berikut adalah kriteria kemasan sesuai dengan varian souvenir:

- Citra suatu produk harus tergambar pada sebuah kemasan .
- Souvenir yang mempunyai fungsi selain menjadi buah tangan harus mempunyai fungsi ganda sebagai media pengenalan karakter.
- Informasi seputar topeng malangan harus di sajikan secara jelas dan ringan.
- Terdapat merk dan identitas produsen
- Produksi kemasan terjangkau untuk skala indistri ukm
- Mampu menopang beban saat ditumpuk (max 3 susun)
- Dapat melindungi produk dengan baik dan bahan kemasan awet

a. Ukuran

- Kemasan figure small size

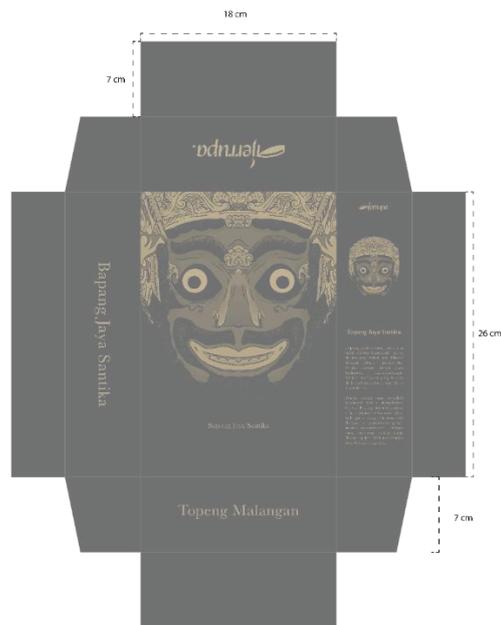
Untuk varian produk masal menggunakan kemasan blister. Untuk ukuran kertas backgroundnya sendiri 14 cm x 21cm. sedangkan untuk blisternya 3 cm x 11 cm.



Gambar 5. 5 Ukuran Kemasan  
(Sumber: Danang Haryo)

- Kemasan figure big size

Untuk varian produk figure ukuran besar menggunakan kemasan berbentuk box. Untuk ukurannya sendiri yaitu 26 x 18 cm, dengan ketebalan 7 cm.



Gambar 5. 6 Ukuran Kemasan  
(Sumber: Danang Haryo)

b. Material

- Kemasan Mass Product (Produk Masal)

Material yang digunakan untuk kemasan produk masal adalah kertas karton dan blister plastik.

- Kemasan Limited & eksklusif product

Material yang digunakan untuk kemasan produk masal adalah hard paper dan craft paper yang dibentuk heksagon bertirai.

c. Konten

Untuk konten kemasan, terdapat beberapa hal yang dirasa perlu dicantumkan.

- Konten Kemasan Mass Product (Produk Masal)

Konten yang dicantumkan dalam kemasan produk masal adalah sebagai berikut:

- Logo Produk
- Nama Karakter
- Deskripsi karakter
- Quote karakter

- e. Ilustrasi karakter
- f. Warning sign
- Konten Kemasan Limited & eksklusif product

Konten yang dicantumkan dalam kemasan produk limited & eksklusif adalah sebagai berikut:

- a. Logo Produk
- b. Nama Karakter
- c. Nomor Seri Pembuatan
- d. Quote Karakter
- e. Deskripsi Karakter
- f. Ilustrasi Karakter
- g. Warning Sign

### **5.3 Konsep Produk**

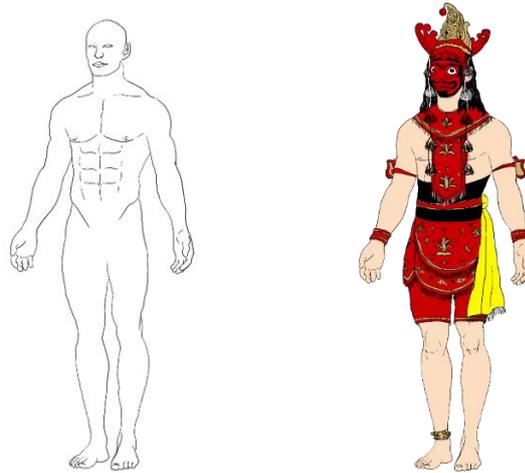
Untuk produk figure topeng malangan sendiri akan mengeluarkan 2 jenis figure, produk dengan ukuran besar dan produk dengan ukuran kecil. Untuk produk dengan ukuran besar adalah dari segi ukuran, proporsi, pose, kemasannya dan tingkat kedetailannya. konsep produk figure dibuat dengan proporsi model full aksesoris tiap karakter dengan pose khas karakter tersebut untuk mendukung penggambaran disetiap karakter topeng malangan.

#### **5.3.1 Konsep Jenis Figure**

Jenis produk figure sendiri terdapat beberapa jenis figure. dari berbagai preferensi tentang macam jenis figure, penulis mengadopsi jenis figure yaitu statue figure. statue figure sendiri merupakan figure yang tidak menggunakan artikulasi sendi sama sekali. Dari sini penulis ingin menciptakan produk figure yang dapat berinteraksi antara produk itu sendiri dan pembeli yaitu dengan menerapkan jenis statue figure yang dikombinasikan dengan sistem bongkar pasang. Setiap part keseluruhan badan seperti tangan, kepala, rambut, badan bagian atas, pinggang ataupun kaki terdapat penyambung yang dapat dirangkai menjadi satu kesatuan figure yang utuh.

### 5.3.2 Konsep Pose Figure

Berasarkan referensi yang telah termuat sebelumnya, konsep figure dibuat dengan tambahan aksesoris atau atribut yang dapat menggambarkan ciri-ciri setiap karakter topeng malangan.



*Gambar 5. 7 Transformasi base model ke Full Atribut Model  
(Sumber: Danang Haryo)*

Dengan pose khas pada karakter topeng malangan dapat menambahkan background cerita pada setiap karakter. Berikut konsep pose figure yang akan dipakai:

a. Raden Panji Asmorobangun & Klono

Pengambilan pose Raden Panji Asmoro Bangun dan Klono di ambil dari kisah Panji Mbedah Bali sebagai referensi yang akan diadaptasi kedalam pose figure karakter Raden Panji Asmoroangun dan Klono nantinya.



*Gambar 5. 8 Pose R Panji Asmorobangun & Klono  
(Sumber: <https://www.google.com>)*

b. Bapang Jaya Santika

Pengambilan pose Bapang di ambil dari sepenggal gerakan tari sabrang, gerakan tari tersebut digunakan sebagai referensi yang akan diadaptasi kedalam pose figure karakter Bapang nantinya.



*Gambar 5. 9 Pose Bapang  
(Sumber: <https://www.google.com>)*

#### **5.4 Konsep Desain Kemasan**

Kemasan yang dirancang baik dapat membangun ekuitas merek dan mendorong penjualan. Kemasan adalah bagian pertama produk yang dihadapi pembeli dan mampu menjadi alat pertimbangan pembeli untuk membeli sebuah produk tersebut atau tidak. Berikut adalah konsep elemen kemasan collectible figure topeng malangan:

a. Kemasan Produk 1 (small size)

- Ukuran

Untuk kemasan produk untuk figure common product menggunakan kemasan jenis blister. Dimensi kemasan adalah 21 cm x 14 cm.

- Material

Untuk kemasan produk untuk figure common product menggunakan material karton dan blister plastic.

- Konten

Untuk konten kemasan produk untuk figure small size adalah :

1. Logo produk
  2. Nama karakter
  3. Quote karakter
  4. Deskripsi karakter
  5. Ilustrasi karakter
  6. Warning Sign
- Design Prototype



Gambar 5. 10 Konsep Kemasan Blister  
(Sumber: Danang Haryo)

b. Kemasan Produk 2 (big size figure)

- Ukuran

Untuk kemasan produk untuk limited product menggunakan kemasan jenis box. Dimensi kemasan adalah 30 cm x 10 cm.

- Material

Untuk kemasan produk untuk limited product menggunakan material karton box dan mika plastic.

- Konten

Untuk konten kemasan produk untuk limited product adalah:

1. Logo produk
2. Nama karakter
3. Nomor seri pembuatan
4. Quote karakter

5. Ilustrasi karakter
  6. Deskripsi karakter
  7. Stand base karakter
  8. Poster dan Sertifikat
  9. Warning Sign
- Design Prototype

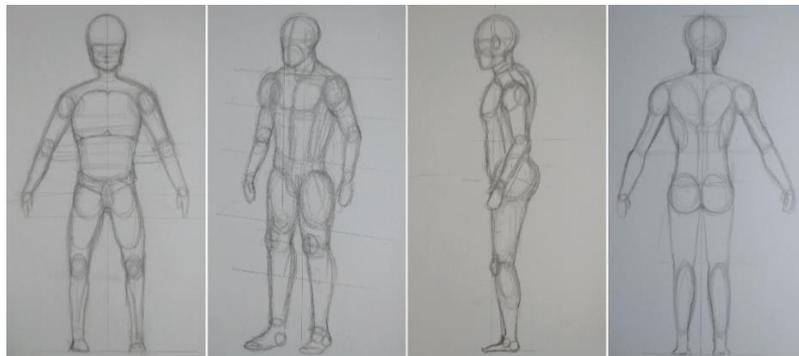


*Gambar 5. 11 Konsep Kemasan Big Size Figure  
(Sumber:Danang Haryo)*

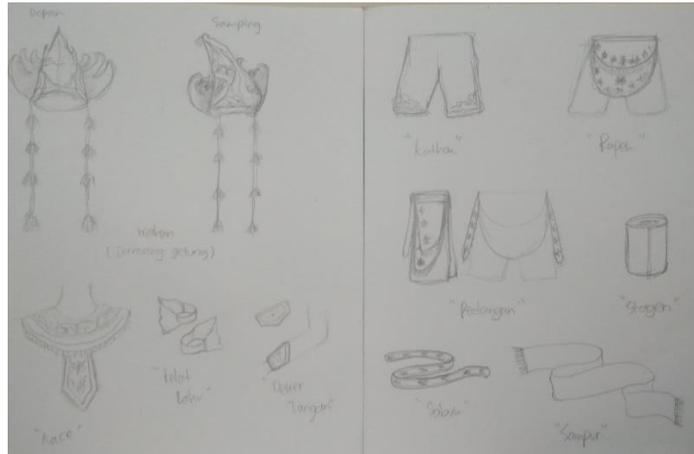
## 5.5 Proses Desain

### 5.5.1 Sketsa

Tahap pertama untuk membuat bentukan base model orang dengan sketsa proporsi bentuk badan sesuai dengan tiap karakter. tampak samping, tampak depan dan tampak belakang yang nantinya akan di digitalisasi ke dalam bentukan 3D.



*Gambar 5. 12 Sketsa Proporsi Figure  
(Sumber:Danang Haryo)*



Gambar 5. 13 Sketsa Atribut Figure  
(Sumber: Danang Haryo)

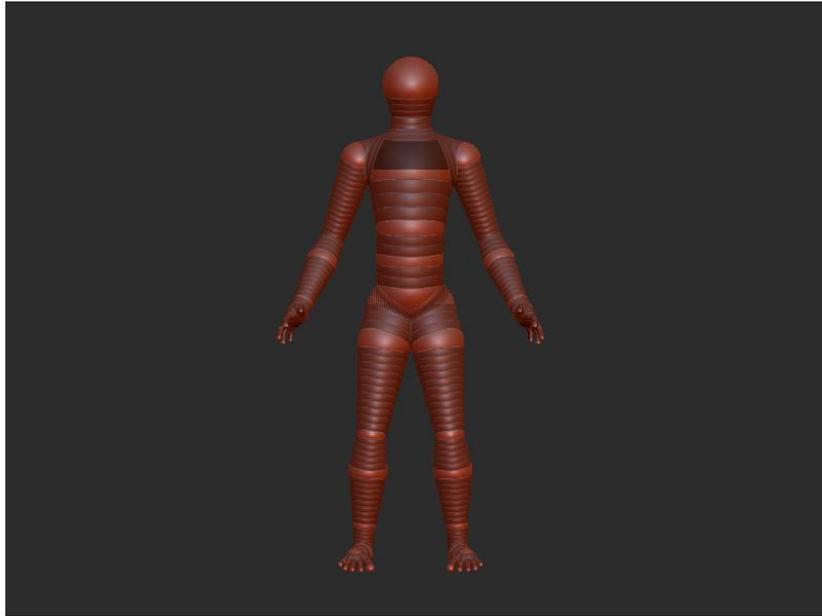
### 5.5.2 Modeling 3D

Untuk kebutuhan pembuatan 3D modeling dan sculpting software yang digunakan adalah Zbrush 4R7 (2017). Zbrush sendiri adalah software standart yang umumnya digunakan oleh artist 3D Sculpting untuk kebutuhan film ataupun kebutuh model 3D dikarenakan fitur yang terdapat software ini sangat lengkap.

#### a. Proporsi Bentuk Tubuh

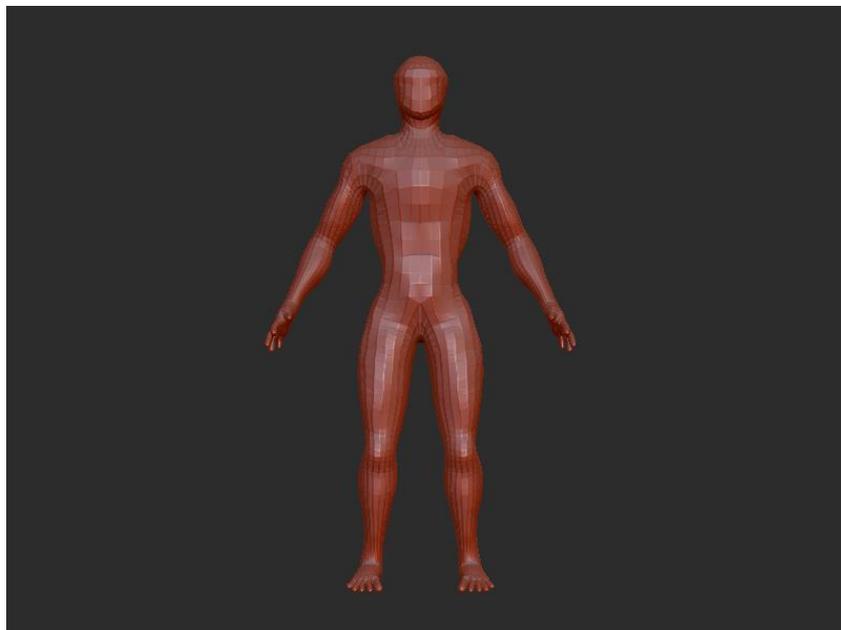
- Bentuk awal proporsi badan menggunakan Z-sphere.

Setelah membuat sketsa proporsi tampak depan samping dan belakang. Kemudian proses pembuatan mulai masuk dalam proses digital modeling. Menggunakan fitur z-sphere yang terdapat dalam software zbrush membuat bentuk awal berupa bola-bola yang terkoneksi hingga membentuk bentuk dasar proporsi suatu badan (ball bone).



*Gambar 5. 14 Base Proporsi Model  
(Sumber: Danang Haryo)*

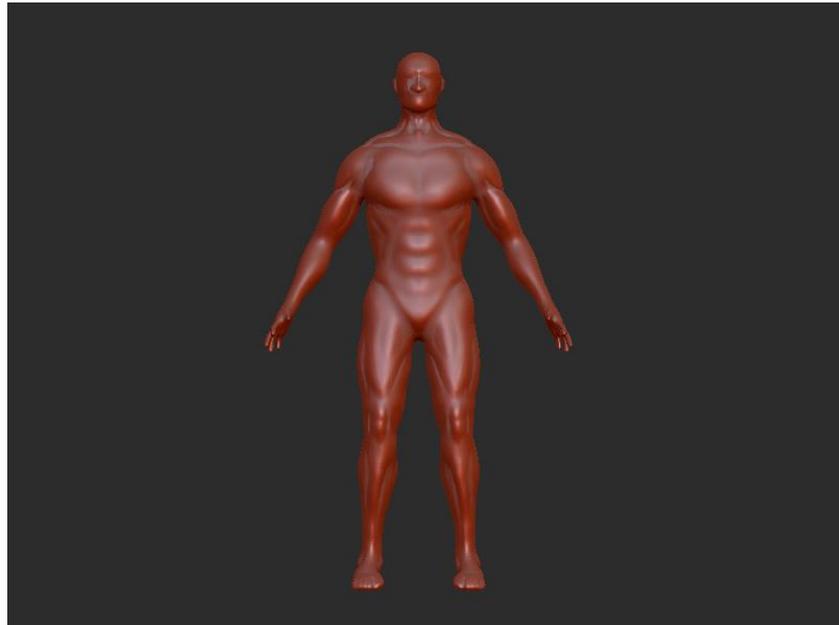
- Transformasi bentukan proporsi ke dalam bentukan low poly  
Setelah pembuatan ball bone kemudian masuk ke dalam tahap proses transformasi dari ball bone ke bentukan Low Poly Model.



*Gambar 5. 15 Transform Low Poly Model  
(Sumber: Danang Haryo)*

## b. Sculpting

Setelah bentuk awal proporsi badan sudah mulai terlihat kemudian masuk dalam tahap sculpting. transformasi dari ball bone ke bentuk low poly model kemudian model sudah dapat dibentuk dari tarikan garis, volume, detail bagian tubuh manusia. Berikut adalah tahap awal dalam proses sculpting bentuk awal sudah mulai terlihat:



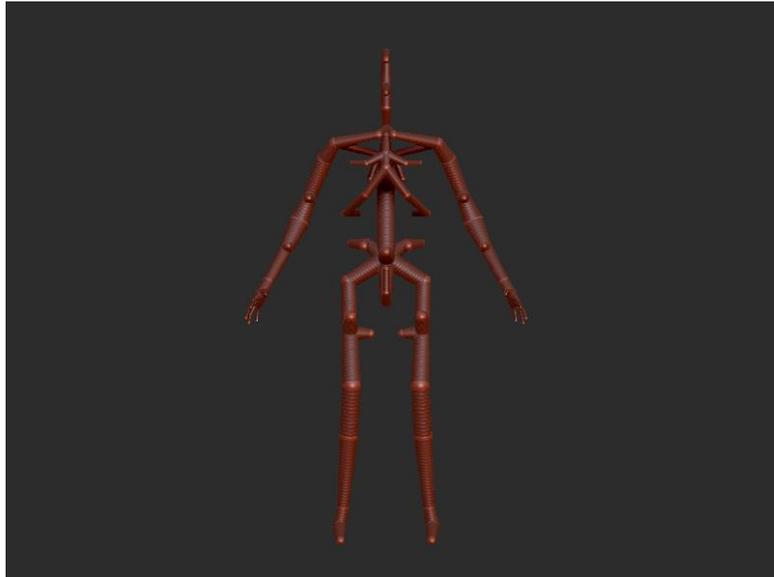
*Gambar 5. 16 Sculpting Model Basic  
(Sumber: Danang Haryo)*

## c. Rigging

Setelah model sudah sesuai dengan proporsi kemudian masuk ke dalam tahap rigging. Tahap rigging sendiri ada beberapa langkah yang harus diikuti. Berikut adalah langkah-langkah proses rigging:

- Rigging Bone

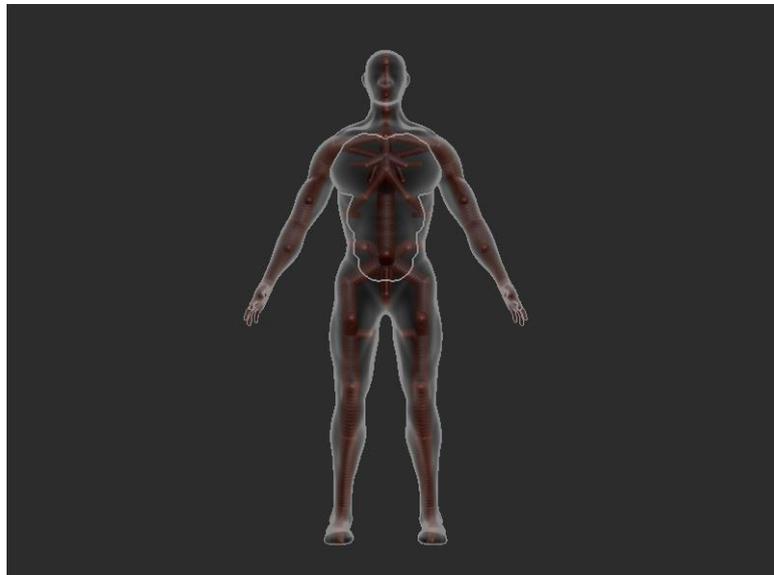
Pembuatan kerangka badan yang nantinya akan berfungsi sebagai sendi-sendi yang bisa digerakkan layaknya sendi pada manusia umumnya.



*Gambar 5. 17 Rigging Bone  
(Sumber: Danang Haryo)*

- Rigging

Stealah rangka rigging sudah dibuat kemudian di gabungkan antara rangka dengan model.



*Gambar 5. 18 Model Join Rigging Bone  
(Sumber: Danang Haryo)*

- Pembentukan Pose

Model yang sudah di rigging kemudian dibentuk sesuai dengan pose yang diinginkan.



*Gambar 5. 19 Final Pose  
(Sumber: Danang Haryo)*

d. Slicing & joining

Masuk dalam tahap pembuatan slicing dan joining. Setiap part dari keseluruhan badan baik dari rambut, kepala, tangan, badan, pinggung, dan kaki di potong atau dibuat terpisah antara anggota tubuh 1 ke tubuh yang lainnya. Kemudian joining membuat bentuk shape yang berfungsi sebagai penyambung antara part tubuh 1 dengan yang lainnya.

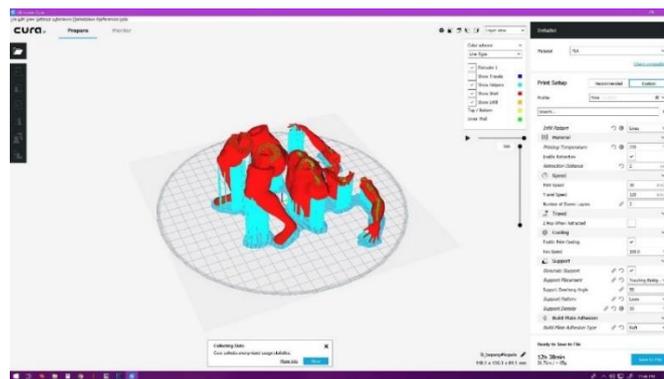


*Gambar 5. 20 Slicing Part & Joining  
(Sumber: Danang Haryo)*

### 5.5.3 3D Printing

3D printer adalah salah satu alat yang dapat mempermudah proses manufacturing. Dimana 3D print dapat membuat sebuah objek 3D dari sebuah software menjadi benda fisik yang dapat dipegang. 3D print untuk saat ini masih belum terjangkau dan penyedia jasa 3D print di surabaya pun masih tergolong mahal dikarenakan masih tergolong baru. Berikut adalah proses 3D print untuk mencetak base model dari figure topeng malangan.

Gambar dibawah masuk pada proses pra cetak 3D print, menggunakan software Ultimaker Cura fungsi software tersebut adalah untuk mengkalkulasi objek 3D ke dalam objek nyata yang akan di print. Mengkalkulasi berapa banyak filamen yang nantinya terpakai, mengatur resolusi berapa besar kecilnya filamen yang akan di pakai, mengatur support penyangga jika benda tersebut tidak sejajar agar saat filamen keluar dari mesin tidak rapuh dan rapi pada bidangnya.



Gambar 5. 21 Proses Pra Cetak 3D Print  
(Sumber: Danang Haryo)

Dibawah ini adalah hasil 3D print yang menggunakan support pada bagian tangan dan badannya. Dibawah permukaan bidang perlu dilapisi selotip kertas yang bertujuan saat pelepasan objek 3D print yang sudah jadi agar tidak lengket.

Berdasarkan hasil cetak 3D Print dapat disimpulkan bahwa terdapat kekurangan dalam media 3D Print ini terkadang masih banyak filamen yang kurang rapi, perlu diperhatikan juga dari bentuk 3D model kita apakah sudah cukup rapi untuk di print nantinya.

Penempatan objek 3D saat di print juga mempengaruhi tingkat kerapian dari hasil 3D print nantinya, penempatan objek dengan vertikal ke atas akan lebih rapi dari pada penempatan objek horisontal. Agar menghemat filamen dalam proses

pencetakan model perlu adanya pengurangan masa dari model tersebut jadi didalam model dibuat berongga jadi menghemat filamen karena yang paling utama adalah bagian luar model.

Berikut adalah hasil dari 3D print part model baik bagian pergelangan tangan, kaki, kepala, rambut, dan badan.



*Gambar 5. 22 Hasil Cetak 3D Print  
(Sumber: Danang Haryo)*

Dibawah ini adalah hasil 3D print yang sudah dibersihkan dari support penyangga. Disusun setiap part mulai dari rambut, kepala beserta topeng, badan beserta atribut “kace”, tangan, pinggang, dan kaki.



*Gambar 5. 23 Hasil Cetak 3D Print per part  
(Sumber: Danang Haryo)*

Dibawah ini hasil 3D print yang sudah tersusun berdasarkan setiap karakter topeng malangan yang akan dibuat :

- Raden Panji Asmorobangun

Model figure karakter R. Panji Asmorobangun yang sudah di rangkai. Dengan pose yang sudah di tetapkan di awal penelitian.



*Gambar 5. 24 Hasil Figure Panji Asmorobangun yang sudah Tersusun  
(Sumber:Danang Haryo)*

- Bapang

Model figure karakter Bapang yang sudah di rangkai. Dengan pose yang sudah di tetapkan di awal penelitian.



*Gambar 5. 25 Hasil Figure Bapang yang sudah Tersusun  
(Sumber:Danang Haryo)*

- Klono Swandono

Model figure karakter Klono Swandono yang sudah di rangkai. Dengan pose yang sudah di tetapkan di awal penelitian.



*Gambar 5. 26 Hasil Figure Klono yang sudah Tersusun  
(Sumber: Danang Haryo)*

#### **5.5.4 Tradisional Modeling**

Traditional dalam arti disini adalah teknik yang digunakan masih menggunakan teknik manual sculpting menggunakan bahan clay atau campuran bahan kusus yang yaitu campuran bahan resin dengan dempul plastik untuk menambahkan detail atribut pada base model. yang sudah di model menggunakan software 3D dan dicetak menggunakan mesin 3D Print. Berikut adalah proses tradisional modeling:

- Proses Pembuatan Bahan

Pemilihan bahan yang digunakan antara lain adalah epoclay dan campuran bahan dari resin dan dempul plastik. Resin di campur dengan dempul plastik dengan perbandingan takaran yaitu 1:1, misal 2 sendok makan resin di campurkan dengan 2 sendok makan dempul plastik.

- Proses Modeling

Campuran bahan tersebut setelah di campur menjadi berbentuk seperti pasta, tetap diaduk dan di angin-anginkan sekitar 10 menit sehingga pasta

campuran bahan tersebut sudah mulai tidak terlalu lembek. Kemudian ambil sebagian lalu mulai menambahkan bentuk menyesuaikan untuk atribut mana yang akan dibentuk nantinya pada base model setiap karakter.



*Gambar 5. 27 Proses Penambahan detail pada base model  
(Sumber: Danang Haryo)*

- Proses Pengukiran

Jika campuran bahan yang sudah dibentuk sesuai atribut yang diinginkan tersebut sudah mulai mengering. Proses selanjutnya adalah mengukur bagian detail atribut menggunakan mini drill untuk mencapai detail yang kecil.



*Gambar 5. 28 Proses Pengukiran detail pada base model  
(Sumber: Danang Haryo)*

Berikut adalah contoh pengukiran detail pada setiap atribut figure:



*Gambar 5. 29 Proses Pengukiran detail pada base model  
(Sumber: Danang Haryo)*

### **5.5.5 Pembuatan Cetakan atau molding figure**

Setelah bentukan master figure sudah final kemudian masuk ke dalam tahap pembuatan cetakan figure. bahan yang digunakan dalam pembuatan cetakan master model figure adalah:

- Silicone rubber RTV-48 1kg & hardener.
- Serat Fiberglass
- Resin jenis SHCP beserta katalis.
- Malam atau tanah liat

Setiap part figure di pisahkan terlebih dahulu dibersihkan setiap permukaannya kemudian masuk dalam tahap pelapisan silikon rubber terhadap setiap bagian part dari master model. Untuk tahap pelapisan silikon ada 4 tahap yang pertama pelapisan dasar, pelapisan serat fiberglass, pelapisan silikon kedua, dan terakhir pembuatan tempurung cetakan menggunakan serat fiber dan resin. Setelah kering lepaskan bagian part dari cetakan.



*Gambar 5. 30 Proses pembuatan molding atau cetakan  
(Sumber: Danang Haryo)*

Berikut adalah hasil cetakan yang sudah siap dipakai :



*Gambar 5. 31 Hasil cetakan  
(Sumber: Danang Haryo)*



*Gambar 5. 32 Detail hasil cetakan  
(Sumber: Danang Haryo)*

### 5.5.6 Proses mencetak figure atau casting

Setelah cetakan sudah jadi kemudian masuk dala tahap casting setiap bagian part master model. Menggunakan bahan resin SHCP atau 108. Ada 2 tahap dalam proses mencetak yang pertama pelapisan dasar menggunakan campuran resin dengan kalsium dan katalis campuran resin cair. kemudian proses blocking pada bagian dalam menggunakan campuran resin, kalsium, talak, dan katalis adonan kental. Setah sudah dimasukkan ke dalam cetakan dan diratakan tutup bagian cetakan a dan b, pastikan tidak ada gelembung udara di dalam adonan. Setelah ditutup tunggu hingga kering sekitar 15 menit. Setelah kering lepaskan hasil casting part dengan cetakan. Berikut adalah contoh hasil casting part figure asmorobangun:



*Gambar 5. 33 Hasil castig part badan  
(Sumber:Danang Haryo)*



*Gambar 5. 34 Hasil casting keseluruhan model figure  
(Sumber:Danang Haryo)*

### 5.5.7 Painting

Masuk dalam tahap pengecatan setelah semua elemen figure seperti proporsi badan, style pakaian, serta atribut sudah lengkap sebelum masuk tahap pengecatan figure masuk pada tahap pendempulan terlebih dahulu setelah itu mulai masuk pada pengecatan dengan cat dasar / epoxy.

- Pendempulan

Pendempulan seperlunya pada permukaan figure yang nantinya akan berfungsi sebagai penutup permukaan yang kasar.



*Gambar 5. 35 Proses Pendempulan  
(Sumber: Danang Haryo)*

- Epoxy / Cat Dasar

Masuk pada tahap pengecatan dasar atau epoxy pada permukaan figure yang nantinya akan berfungsi sebagai penghalus permukaan figure yang kemudian akan dilanjutkan pada tahap pengecatan.



*Gambar 5. 36 Proses Cat Dasar  
(Sumber:Danang Haryo)*

- Pengecatan

Tahap terakhir adalah pengecatan setaip detail baik warna pakaian, atribut/aksesoris, warna kulit.



*Gambar 5. 37 Proses Pengecatan Tiap Atribut  
(Sumber:Danang Haryo)*

## 5.6 Implementasi Hasil Desain

Berikut adalah hasil implementasi desain collectible figure karakter topeng malangan:

- Figure Beserta Packaging (box)



*Gambar 5. 38 Proses Pengecatan Tiap Atribut  
(Sumber: Danang Haryo)*

- Figure Beserta Packaging (blister)



*Gambar 5. 39 Proses Pengecatan Tiap Atribut  
(Sumber: Danang Haryo)*

- Raden Panji Asmorobangun



*Gambar 5. 40 Hasil Implementasi desain figure Raden Panji Asmorobangun  
(Sumber: Danang Haryo)*

- Bapang Jaya Swantika



*Gambar 5. 41 Hasil Implementasi desain figure Bapang  
(Sumber: Danang Haryo)*

- Klono Swandana



*Gambar 5. 42 Hasil Implementasi desain figure Klono  
(Sumber: Danang Haryo)*

## 5.7 Konsep Pengembangan Bisnis

### 5.7.1 Rancangan Anggaran Biaya (RAB)

#### 5.7.1.1 Biaya Produksi

- Big size figure

Pra produksi adalah kegiatan yang dilakukan oleh penulis meliputi penelitian, mengolah data, dan mendesain. Selama proses ini, biaya yang dikeluarkan dikalkulasi kedalam biaya pra produksi.

1. Biaya Transportasi	: Rp. 800.000,00
2. Biaya Akomodasi	: Rp. 500.000,00
3. Biaya Komunikasi	: Rp. 500.000,00
4. Biaya Waktu	: Rp. 1.000.000,00
5. Biaya Desain	: Rp. 3.000.000,00
Total biaya pra produksi	: Rp. 5.800.000,00
Biaya persatuan figure 100 buah	: Rp. 5.800.000,00 / 100 = Rp. 58.000,00

- Small size figure

Pra produksi adalah kegiatan yang dilakukan oleh penulis meliputi penelitian, mengolah data, dan mendesain. Selama proses ini, biaya yang dikeluarkan dikalkulasi kedalam biaya pra produksi.

6. Biaya Transportasi	: Rp. 600.000,00
7. Biaya Akomodasi	: Rp. 300.000,00
8. Biaya Komunikasi	: Rp. 500.000,00
9. Biaya Waktu	: Rp. 500.000,00
10. Biaya Desain	: Rp. 1.000.000,00
Total biaya pra produksi	: Rp. 2.400.000,00
Biaya persatuan figure 100 buah	: Rp. 2.400.000,00 / 100 = Rp. 24.000,00

### 5.7.1.2 Biaya Produksi

#### 1. 3D print master figure

Terdapat 2 jenis base model figure, base model big size figure dengan pose menggunakan skala 1:10 (18cm) dan base model small size figure menggunakan skala 1:18 (9cm).

- Untuk base model big size figure menggunakan sistem join atau bongkar pasang. setiap part base model figure seperti kepala, badan, pinggang, tangan, kaki, atribut, di print terpisah. Untuk 3d print satu karakter base model big size memerlukan 58gr filamen untuk proses cetak 3d print:

$$58\text{gr} \times \text{harga per gr filamen} + \text{jasa} = 58 \times \text{Rp. } 2000,00 = \text{Rp. } 116.000,00$$

- Untuk base model small size untuk satu badan full menghabiskan 10 gr filamen:

$$10\text{gr} \times \text{harga per gr filamen} + \text{jasa} = 10 \times \text{Rp. } 2000,00 = \text{Rp. } 20.000,00$$

#### 2. Tradisional modeling

Untuk tradisional modeling digunakan untuk melengkapi detail pada atribut figure topeng malangan.

- Big size figure

$$\text{Untuk tradisional modeling untuk big size figure : Rp. } 200.000,00$$

- Small size figure

$$\text{Untuk tradisional modeling untuk small size figure : Rp. } 50.000,00$$

#### 3. Pembuatan molding cetakan

Molding digunakan untuk membuat cetakan untuk menduplikasi bentukan master model dan menghemat biaya produksi. Menggunakan bahan silikon rubber RTV-48, untuk membuat cetakan 1 big size figure membutuhkan kurang lebih ½ kg RTV-48. Harga 1kg silikon rubber RTV-48: Rp. 300.000,00

- Untuk jasa pembuatan molding untuk big size figure Rp. 200.000,00
- Untuk jasa pembuatan molding untuk small size figure Rp. 30.000,00

#### 4. Casting model

Casting model yaitu menduplikasi master model dengan menggunakan bahan yang di tentukan. Dalam perancangan ini casting model menggunakan bahan resin SHCP atau 108.

Daftar harga bahan: Harga per 1 kg resin SHCP Rp. 35.000,00. Katalis resin 30ml Rp. 10.000,00.

- Untuk pencetakan big size figure satuan membutuhkan sekitar 150ml resin SHCP. Jadi  $150\text{ml} \times \text{jumlah total produksi} = 150 \times 100 = 15.000$  ml. jadi untuk membuat 100 figure dibutuhkan 15.000 ml atau 15 kg resin SHCP. Total biaya untuk mencetak figure big size adalah  $15 \text{ kg} \times \text{harga resin} = 15 \times 35.000 = \text{Rp. } 525.000,00$ . Untuk katalis perbandingannya adalah 5 botol resin 1 kg = 30 ml. untuk 15 kg resin dibutuhkan 90ml katalis yaitu Rp. 30.000,00
- Untuk pencetakan small size figure satuan membutuhkan sekitar 30ml resin SHCP. Jadi  $30\text{ml} \times \text{jumlah total produksi} = 30 \times 100 = 3000$  ml. jadi untuk membuat 100 figure small size dibutuhkan 3000 ml atau 3 kg resin SHCP. Total biaya untuk mencetak figure small size adalah  $3 \text{ kg} \times \text{harga resin} = 3 \times 35.000 = \text{Rp. } 105.000,00$ . Untuk katalis perbandingannya adalah 5 botol resin 1 kg = 30 ml. untuk 3 kg resin dibutuhkan 1 botol katalis 30ml Rp. 10.000,00

Untuk jasa casting:

- Untuk jasa casting big size figure pe satuannya adalah Rp. 5.000,00. Jadi total keseluruhan adalah  $\text{Rp. } 5.000,00 \times 100 = \text{Rp. } 500.000$
- Untuk jasa casting small size figure pe satuannya adalah Rp. 500,00. Jadi total keseluruhan adalah  $\text{Rp. } 500,00 \times 100 = \text{Rp. } 50.000,00$

#### 5. Pendempulan dan pengecatan

Pendempulan dan pengecatan bertujuan untuk memberi detail ornamen atribut menggunakan warna sesuai dengan atribut topeng malangan aslinya. Untuk pengerjaannya akan dibantu oleh tenaga kerja. Bahan yang digunakan adalah dempul san polac 1kg = Rp. 50.000,00. cat akrilik merk maries warna primer 75ml per botol 75ml Rp. 20.000,00. Warna primer yang dibutuhkan adalah merah, kuning, biru, putih, hitam Untuk 100 figure dibutuhkan masing-masing 2 botol

untuk setiap warna cat akrilik:  $10 \times 20.000 = \text{Rp. } 200.000,00$ .

- Untuk pendempulan dan pengecatan big size figure dikenakan biaya 20rb untuk setiap karakternya. Jumlah produksi x jasa =  $100 \times 20 = \text{Rp. } 2.000.000,00$
- Untuk pendempulan dan pengecatan big size figure dikenakan biaya 5rb untuk setiap karakternya. Jumlah produksi x jasa =  $100 \times 5 = \text{Rp. } 500.000,00$

#### 6. Kemasan

Kertas dan biaya printing:

- Kemasan big size figure: menggunakan kertas art paper 210gr berukuran plano 65 x 100cm. dibutuhkan 1 lembar untuk 1 buah kemasan. Harga cetak per lembar Rp. 2.300,00. Maka totalnya adalah  $\text{Rp. } 2.300,00 \times 100 = \text{Rp. } 230.000,00$ .

Selain kertas art paper juga dibutuhkan karton 3 mili berukuran 65 x 100. Harga satuannya adalah Rp. 10.000,00. Untuk membuat keseluruhan kemasan dibutuhkan 1 lembar karton.  $\text{Rp. } 10.000,00 \times 100 = \text{Rp. } 1.000.000,00$

Biaya laminasi kertas doff ukuran plano adalah  $\text{Rp } 0,18/\text{cm}^2 \times P \times L$ . sehingga perhitungan harga adalah untuk ukuran plano  $0,18 \times 65 \times 100 \times 100 = \text{Rp. } 117.000,00$

- Kemasan small size figure: menggunakan kertas art paper 260gr berukuran plano 65 x 100cm. untuk 1 lembar berukuran plano bisa untuk 21 buah kemasan. Untuk 100 buah kemasan dibutuhkan 5 lembar art paper. Harga cetak per lembar Rp 2.300,00. Maka otalnya adalah  $\text{Rp } 2.300,00 \times 5 = \text{Rp. } 11.500,00$ .

Selain kertas dibutuhkan juga blister plastik dengan ukuran 5 x 11 cm,

harga satuan blister plastik adalah Rp. 300,00. Untuk membuat keseluruhan kemasan Rp.  $300,00 \times 100 = \text{Rp. } 30.000,00$

Biaya laminasi kertas doff ukuran plano adalah Rp  $0,18/\text{cm}^2 \times P \times L$ . sehingga perhitungan harga adalah untuk ukuran plano  $0,18 \times 65 \times 100 \times 5 = \text{Rp. } 5.850,00$

Jasa pembuatan kemasan:

- Untuk biaya pembuatan kemasan big size figure adalah sekitar Rp 2000,00. Dengan kebutuhan 100 unit maka total harga berkisar Rp.  $2.000,00 \times 100 = \text{Rp. } 200.000,00$
- Untuk biaya pembuatan kemasan small size figure adalah sekitar Rp 500,00. Dengan kebutuhan 100 unit maka total harga berkisar Rp.  $500,00 \times 100 = \text{Rp. } 50.000,00$

#### 7. Komponen tambahan

- Stand base figure standart untuk skala 1:10 untuk harga grosirnya Rp. 15.000,00. Untuk total keseluruhan Rp.  $15.000,00 \times 100 = \text{Rp. } 1.500.000,00$

#### 8. Penghitungan biaya produksi

- Big size figure

*Tabel 4 10 Biaya Perhitungan Big Size Figure  
(Sumber: Danang, 2019)*

No	Bagian Produksi	Harga
1	3D print	Rp. 116.000,00.
2	Traditional modeling	Rp. 200.000,00.
3	Molding (Sillicon rubber RTV-48 & hardener)	Rp. 300.000,00

	Molding (jasa)	Rp. 200.000,00.
5	Casting ( resin SHCP)	Rp. 525.000,00.
	Casting (Katalis)	Rp. 30.000,00.
	Casting (jasa)	Rp. 500.000,00.
6	Pendempulan & Pengecatan (Dempul)	Rp. 50.000,00.
	Pendempulan & Pengecatan (Cat Akrilik)	Rp. 200.000,00.
	Pendempulan & Pengecatan (jasa)	Rp. 2.000.000,00.
7	Kemasan (kertas art paper 65 x 100 cm)	Rp. 230.000,00.
	Kemasan (blister)	Rp. 1.000.000,00.
	Kemasan (Laminasi)	Rp. 117.000,00.
	Kemasan (Jasa)	Rp. 200.000,00.
8	Komponen tambahan (standbase)	Rp. 1.500.00,00.
Total biaya 100 unit		Rp. 7.168.000,00
Total biaya 1 unit		Rp. 71.680,00.
		Rp. 72.000,00.

Harga total produksi 1 unit big size figure adalah Rp. 71.680,00. Harga tersebut dibulatkan menjadi Rp. 72.000,00. untuk 1 unit figure. harga tersebut ditambahkan dengan harga pra produksi yaitu

$$\text{Rp. 72.000,00} + \text{Rp. 58.000,00} = \text{Rp. 130.000,00}$$

Perhitungan harga *collectible big size figure* yang dijual ke pasaran dapat dirumuskan  $h_{pp} \times (a+FU)$ . FU adalah faktor pengali profit minimum. Pada

umumnya harga figure yang dilepas ke pasar sebaiknya 5x harga hpp. Dengan mempertimbangkan eksisting komparator dan kondisi pasar ditambah dengan posisi board game yang dirancang oleh desainer baru, maka harga ditetapkan sebesar 2,5x hpp.

$$\text{Rp. } 130.000,00 \times 2,5 = \text{Rp. } 325.000,00$$

Perhitungan *bruto* bila semua *figure* terjual habis

$$\text{Rp. } 325.000,00 \times 100 = \text{Rp. } 32.500.000,00$$

Secara sederhana, untuk menghitung perbandingan jumlah keuntungan biaya produksi dapat dilakukan dengan rumus Break Even Point (BEP), yaitu harga produksi tetap / (harga jual-harga biaya variable)

$$\text{Rp. } 7.168.000,00 / (\text{Rp. } 325.000,00 - \text{Rp. } 130.000,00) = 37$$

Jumlah minimal *figure* yang harus terjual adalah 37 buah agar biaya produksi tertutup sebelum menerima keuntungan. Bila dihitung secara nominal, BEP minimal terhitung.

$$\text{Rp. } 325.000,00 \times 37 = \text{Rp. } 12.025.000,00$$

Keuntungan bersih yang akan didapat bila *figure* terjual habis terpotong BEP dan sebelum terpotong biaya distribusi adalah

$$\text{Rp. } 32.500.000,00 - \text{Rp. } 12.025.000,00 = \text{Rp. } 20.475.000,00$$

- Small size figure

*Tabel 4 11 Biaya Perhitungan Small Size Figure  
(Sumber: Danang, 2019)*

No	Bagian Produksi	Harga
1	3D print	Rp. 20.000,00

2	Traditional modeling	Rp. 50.000,00
3	Molding (Silicon rubber RTV-48 & hardener)	(ikut sisa big size figure)
	Molding (jasa)	Rp. 30.000,00
5	Casting ( resin SHCP)	Rp. 105.000,00.
	Casting (Katalis)	Rp. 10.000,00
	Casting (jasa)	Rp. 50.000,00
6	Pendempulan & Pengecatan (Dempul)	(ikut sisa big size figure)
	Pendempulan & Pengecatan (Cat Akrilik)	(ikut sisa big size figure)
	Pendempulan & Pengecatan (jasa)	Rp. 500.000,00
7	Kemasan (kertas art paper 65 x 100 cm)	Rp. 11.500,00.
	Kemasan (blister)	Rp. 30.000,00
	Kemasan (Laminasi)	Rp. 5.850,00
	Kemasan (Jasa)	Rp. 50.000,00
Total biaya 100 unit		Rp. 862.350,00
Total biaya 1 unit		Rp. 8.624,00
		Rp. 9.000,00

Harga total produksi 1 unit small size figure adalah Rp. 8.624,00. Harga tersebut dibulatkan menjadi Rp. 9.000,00. untuk 1 unit figure. harga tersebut ditambahkan dengan harga pra produksi yaitu Rp. 9.000,00 + Rp. 24.000,00 = Rp. 33.000,00

Perhitungan harga *collectible big size figure* yang dijual ke pasaran dapat dirumuskan  $hpp \times (a+FU)$ . FU adalah faktor pengali profit minimum. Pada umumnya harga figure yang dilepas ke pasar sebaiknya 5x harga hpp. Dengan mempertimbangkan eksisting komparator dan kondisi pasar ditambah dengan posisi board game yang dirancang oleh desainer baru, maka harga ditetapkan sebesar 3x hpp.

$$Rp. 33.000,00 \times 3 = Rp. 99.000,00$$

Perhitungan *bruto* bila semua *figure* terjual habis

$$Rp. 99.000,00 \times 100 = Rp. 9.900.000,00$$

Secara sederhana, untuk menghitung perbandingan jumlah keuntungan biaya produksi dapat dilakukan dengan rumus Break Even Point (BEP), yaitu harga produksi tetap / (harga jual-harga biaya variable)

$$Rp. 862.350,00 / (Rp. 99.000,00 - Rp. 33.000,00) = 66$$

Jumlah minimal *figure* yang harus terjual adalah 37 buah agar biaya produksi tertutup sebelum menerima keuntungan. Bila dihitung secara nominal, BEP minimal terhitung.

$$Rp. 99.000,00 \times 66 = Rp. 6.534.000,00$$

Keuntungan bersih yang akan didapat bila figure terjual habis terpotong BEP dan sebelum terpotong biaya distribusi adalah

$$Rp. 9.900.000,00 - Rp. 6.534.000,00 = Rp. 2.466.000,00$$

### 5.7.1.3 Distributor

Sistem penjualan yang dilakukan oleh distributor souvenir figure topeng malangan adalah titip jual atau konsinyasi. Konsinyasi adalah sistem bentuk kerjasama penjualan yang dilakukan oleh pemilik barang/produk dengan penyalur (toko). Dimana pemilik produk nanti menitipkan barangnya kepada penyalur untuk dijual di tokonya. Sistem konsinyasi oleh distributor menggunakan kebijakan pembagian hasil keuntungan tergantung oleh pihak distributor.

#### 1. Toko pusat oleh-oleh regional

Inspired 27, Istana oleh-oleh brawijaya, deduwa, osobkiwalan.

Distribusi ke toko oleh-oleh regional untuk perawalan berjumlah 10 unit untuk setiap seri figure ukuran besar, dan 10 unit untuk setiap seri figure ukuran yang kecil. Jumlah seri untuk saat ini ada 3 karakter topeng malangan. Untuk skema komisi mitra pemasaran sistem titip jual tergantung persetujuan antara kedua belah pihak. Sebagai contoh untuk komisi mitra pemasar kita tawarkan sejumlah 15% dari harga jual. Perkiraan hasil yang didapat apabila terjual penuh adalah sebagai berikut:

- Big size figure:

$Rp. 325.000,00 \times 10 \times 3 \times 15\% = Rp. 1.462.500,00$  jadi hasil jika terjual penuh adalah  $Rp. 9.750.000,00 - Rp. 1.462.500,00 = Rp. 8.287.500,00$

- Small size figure:

$Rp. 99.000,00 \times 10 \times 3 \times 15\% = Rp. 445.500,00$  jadi hasil jika terjual penuh adalah  $Rp. 2.970.000,00 - Rp. 445.500,00 = Rp. 2.525.000,00$

#### 2. Toko daring

Tokopedia, BukaLapak.

Distribusi dilakukan dengan melalui situs jual beli untuk jumlah pendistribusiannya berjumlah 30 unit untuk setiap seri figure dengan ukuran besar dan 50 unit untuk setiap seri ukuran yang kecil. Jumlah seri untuk saat ini ada 3 karakter topeng malangan. Perkiraan hasil yang didapat apabila terjual penuh adalah sebagai berikut:

- Big size figure:  
Rp. 325.000,00 x 30 x 3 = Rp. 29.250.000,00
- Small size figure:  
Rp. 99.000,00 x 50 x 3 = Rp. 14.850.000,00

### 3. Komunitas/asosiasi

Art Center Arts Council Malang, asosiasi tari topeng malangan, kampung topeng malang.

Distribusi untuk komunitas/asosiasi mempunyai stand atau toko sebelumnya dan seperti asosiasi tari topeng malangan mempunyai toko galeri di setiap sanggar tari topeng malangan.

- Big size figure:  
Rp. 325.000,00 x 30 = Rp. 9.750.000,00
- Small size figure:  
Rp. 99.000,00 x 30 = Rp. 2.970.000,00

## 5.7.2 Pemasaran

### 5.7.2.1 Kegiatan Pemasaran

#### 1. Pra Pesan

Pra pesan diadakan sebelum produk figure diluncurkan secara resmi ke pasaran dengan berbagai keuntungan yang didapat oleh calon pembeli. Semisal dalam satu paket pra pesan tak hanya produk figure tersebut yang didapat calon pembeli nantinya akan mendapatkan *bundle pack* yang berisi sticker, CD dokumenter tari topeng malangan, free tiket untuk mengunjungi sanggar topeng malangan.

## 2. Konsinyasi

Konsinyasi atau titip jual ke toko-toko oleh-oleh regional dan tempat wisata budaya yang ada di malang. Untuk skema komisi mitra pemasaran sistim titip jual tergantung persetujuan antara kedua belah pihak. Sebagai contoh untuk komisi mitra pemasaran kita tawarkan sejumlah 15% dari harga jual.

## 3. Sosial Media

Penggunaan sosial media sebagai alat sarana pemasaran atau mempromosikan figure topeng malangan mengenai detail produk dan perkembangan terbaru dari ajerrupa. Media sosial yang digunakan adalah Instagram dan facebook.

### 5.8 Pengembangan Media

#### 5.8.1 Corporate Merchandise

Seiring berkembangnya jaman kebutuhan souvenir tak hanya untuk keperluan promosi tempat wisata atau daerah dan sekarang banyak perusahaan atau instansi yang sadar akan pentingnya strategi pemasaran yang menggunakan media souvenir untuk membangun relasi antara mitranya seperti contohnya *corporate merchandise / corporate gift*. *Corporate merchandise* sendiri merupakan suatu kegiatan atau program pada perusahaan yang menggunakan produk souvenir atau hadiah untuk menunjukkan penghargaan, meningkatkan citra perusahaan, dan menciptakan niat baik diantara pelanggan, personil dan pemangku kepentingan<sup>18</sup>.

*Corporate merchandise* juga merupakan bisnis yang serius karena strategi ini tersusun sebagai bagian dari program strategi pemasaran yang dipertimbangkan dengan baik oleh perusahaan. alasan program ini sangat penting adalah untuk menegaskan hubungan dan meningkatkan hubungan pribadi antara penerima dan pemberi. Strategi ini jika dilakukan dengan benar banyak diyakini bahwa *corporate merchandise / corporate gift* adalah cara yang efektif untuk membangun rasa kemitraan dengan rekan kerja yang berharga.

---

<sup>18</sup> <http://www.businessessentials.co.za/2018/05/02/difference-promotional-corporate-gifts/>

Faktanya sebagian besar *corporate merchandise / corporate gift* diberikan kepada klien besar. Untuk itu *corporate gift* adalah barang berkualitas tinggi yang dapat menunjukkan apresiasi dan kepedulian terhadap klien. Semakin tinggi tingkat hubungan antara kedua belah pihak semakin tinggi kualitas barang yang diberikan perusahaan terhadap mereka<sup>19</sup>.

Berangkat dari fenomena tersebut untuk menciptakan produk *corporate merchandise / corporate gift* yang berkualitas tinggi. Dengan demikian figure karakter topeng malangan juga dapat difungsikan sebagai produk *corporate merchandise* dengan harapan tidak hanya terpaku pada fungsi utama *corporate merchandise* itu sendiri namun juga bisa membangun identitas kota malang dan memperkenalkan kesenian tradisional kota malang itu sendiri.

### 5.8.2 Daftar Perusahaan yang potensial yang berdomisili di malang

Beriku adalah daftar perusahaan yang potensial untuk pengajuan *corporate merchandise*:

Tabel 4 12Daftar Perusahaan

(Sumber: Danang, 2019)

No	Nama Perusahaan	Alamat Perusahaan	Jenis Usaha
1	Pancanaka Swasakti Utama, PT.	Jl. Mahakam 8	Bangunan
2	Araya Bumi Megah, PT.	Jl. Blimbing Indah Megah No. 1	Bangunan/ Kontraktor
3	Ciptojoyo Kawentar, PT	Jl. Soekarno Hatta Blok 8	Bangunan/ kontraktor
4	Asia, PR	Jl. Mulyosari 15	Industri/ perusahaan Rokok

<sup>19</sup> <https://ezinearticles.com/?Corporate-Gifts---A-Definition&id=1960361>

5	Bentoel Prima, PT.	Jl. Niaga 2	Industri/ perusahaan Rokok
6	Utama Nama, PT	Jl. Raya Bandulan Barat 309	Industri Rokok
7	Indonesia Tobacco, PT.	Jl. Letjend. S. Parman 92	Industri/ Tembakau
8	Perdana Perkasa Elastindo, PT	Ruko Soekarno Hatta kav 07 No.02 Malang	Jasa
9	Adi Putro Wirasejati, PT.	Jl. Raya Balearjosari 35	Jasa/ Karoseri
10	Cahaya Utama, PT.	Jl. Cakalang 102A	Jasa/ Outsourcing
11	Wis (Werbel Indonesia Services) , PT.	Jl. Timah 01 Malang	Jasa/ Outsourcing
12	Intan Pramadita, PT.	Jl. Kemirahan I/1	Jasa/ Outsourcing
13	Sasana Artha Finance, PT.	Jl. Basuki Rachmad 71-73	Keuangan/ Finance
14	Adira Dinamika Multi Finance, PT.	Jl. Jagung Suprpto 56	Keuangan/ Leasing
15	Centerpoint Putra Sejahtera, PT.	Jl. Kawi 24	Perdagangan
16	Ramayana Lestari Sentosa, PT.	Jl. Merdeka Timur 1	Perdagangan
17	Aloita Prima, PT. (Harir Hotel Convention Malang)	Jl. A. Yani Utara Riverside C-1	Perdagangan/ Hotel

18	Makmur Jaya Kharisma, PT	Jl. Kol. Sugiono 206	Perdagangan/ Plastik
19	Indomarco Prismatama, PT.	Jl. M. Sungkono	Perdagangan/ Retail
20	Ekamas Fortuna, PT.	Jl. Raya 73, Gampingan, Pagak, Malang, Jawa Timur 65168	Industri Pabrik Kertas
21	Badan Usaha Pioner PT/ Dupont Indonesia.Pt	Krebet Raya. Jl, Malang, Jawa Timur	agricultural research farm
22	Green Field Indonesia, PT	Ds.babadan, Malang, Jawa Timur	Industri produk Susu
23	Gandum, PT	Jl. Mulyosari	Industri/ Perusahaan Rokok
24	Gerbang Jaya Lestari, PT.	Jl. Raya Bandulan 202	Industri/ Perusahaan Rokok
25	Karya Niaga Bersama, PT.	Jl. Terusan Batubara 27-29	Industri/ Perusahaan Rokok
26	Citra Indojoya Perkasa, PT	Jl. Satsui Tubun 5B	Jasa
27	Garda Utama Nasional, PT	Jl. B.S Riadi 107 Malang	Jasa
28	Pyxis Ultimate Solution, PT.	Jl. Bukit Dieng 3 E Kav 1-2	Jasa IT
29	Serasi Autoraya, PT./ Daya Mitra Serasi, PT.	Jl. Karya Timur 8	Jasa Tansportasi Darat

30	Garuda Indonesia Branch Office, PT.	Hotel Savana Jl. Letjend. Sutoyo	Jasa Transportasi/ Tiket GIA
31	Indra Karya Wilayah I, PT.	Jl. Surabaya 3A	Jasa/ Consultant Engineering
32	Araya Megah Abadi Golf	Jl. Lawang Sewu Golf 2-18 Kompl. Araya	Jasa/ Golf
33	BNI Persero, Tbk, PT.	Jl. Basuki Rachmad 75-77	Keuangan/ Bank
34	Federal International Finance (FIF) , PT.	Letjend. S. Parman 58A	Keuangan/ Finance
35	Mitra Agung Santosa, PT.	Jl. K. H. Agus Salim 10-16	Perdagangan/ Dept. Store
36	Aloita Prima, PT. (Harir Hotel Convention Malang)	Jl. A. Yani Utara Riverside C-1	Perdagangan/ Hotel
37	Astra International, PT.	Jl. Letjend. Sutoyo 25	Perdagangan/ Otomotif
38	Grawita Santika, PT.	Jl. Letjen Sutoyo 79	Perdagangan/ Otomotif
39	Pertamina (Persero) , PT. Usaha Patra Lima Jaya	Jl. Halmahera 13	Perdagangan/ Pertamina
40	Kharisma Hasta Buana/ Gajahmada Plaza, PT.	Jl. K. H. Agussalim 48	Bangunan Gedung

## **BAB VI**

### **KESIMPULAN DAN SARAN**

#### **6.1 Kesimpulan**

Perancangan media *collectible figure* karakter topeng malangan sebagai souvenir tematik kesenian tradisional kota malang, telah didapat beberapa kesimpulan yaitu :

- Pembuatan karakter untuk sebuah *collectible figure* yang bertema tentang kesenian lokal indonesia yaitu topeng malangan yang membutuhkan analisa proporsi, gerak khas setiap karakter, atribut tari topeng malangan, serta filosofi dan sejarah tentang tari topeng malangan.
- Pengetahuan masyarakat mengenai karakter topeng malangan belum terlalu besar, namun pasar figure sendiri memiliki potensi yang cukup besar.
- Untuk pembuatan figure diperlukan master figure yang nantinya akan di duplikasi dan di produksi secara masal dengan cara pembuatan cetakan.
- Untuk souvenir pembuatan figure perlu adanya daya penarik baik desain atau cara penyajiannya.
- Untuk menghemat waktu dan tenaga teknologi 3D print sangat cocok dipakai namun untuk base model saja dikarenakan produksi untuk mencetak di 3D print membutuhkan dana yang tidak sedikit.
- Untuk pembuatan master figure menggunakan gabungan cara antara digital dan traditional. Untuk pembuatan base model manusia menggunakan software digital dan dicetak 3d print kemudian penambahan detail atribut menggunakan traditional sculpture.
- Ada 2 jenis souvenir yang nantinya akan di produksi yaitu figure dengan ukuran besar dan figure dengan ukuran kecil perlu mempertimbangkan harga yang tepat untuk masing-masing produk tersebut agar diterima oleh masyarakat.

## 6.2 Saran

Berdasarkan hasil penelitian dan perancangan yang sudah dilakukan, terdapat saran-saran sebagai berikut:

- Dengan pengetahuan masyarakat yang belum terlalu besar mengenai karakter topeng malangan perlu ditambahkan story telling berupa penjelasan dan ilustrasi agar calon pembeli teredukasi dan lebih mengenal lebih dalam setiap karakter topeng malangan
- Untuk media collectible figure karakter topeng malangan dapat dikembangkan melalui kerja sama dengan instansi / perusahaan untuk menjadi produk corporate merchandise.
- Untuk keperluan corporate merchandise perlu ditambahkan produk dengan kemasan yang tidak terlalu memakan tempat.
- Penyesuaian sasaran media dengan mempertimbangkan konten yang akan disampaikan baik dari tujuan dan visual yang akan disampaikan.
- Pengembangan media dapat dilakukan berdasarkan potensi dan peluang sejauh mana figure ini sesuai dengan tren yang ada dan dapat mempertahankan identitas asli dari kota malang ini yaitu kesenian tradisional.

## DAFTAR PUSTAKA

- Hidajat Robby. 2015. *Makna simbolik wayang topeng malangan*. Malang: Surya Pena Gemilang.
- Astrini, Wulan, Amiuza, Chairil Budiarto, Handajani, Rinawati P. 2014. *Semiotika Rupa Topeng Malangan* (Studi Kasus: Dusun Kedungmonggo, Kec. Pakisaji, Kabupaten Malang). Malang: Journal RUAS.
- Robert G. Healy (1994) 'Tourist merchandise' as a means of generating local benefits from ecotourism, *Journal of Sustainable Tourism*. Duke University, Durham, USA: Routledge
- Cullen, Cheryl Dangel, Cyr. Lisa L, and Hickey, Lisa (2007). *The Little Book Of Big Promotions*. United States of America: Rockport Publisher.
- David, Pentak, *Design Basics*. Amerika: Wadsworth, 2005: h.250

### Sumber Website:

- Fizriyani, Wilda (2018, 31 Juli), Pasar Topeng Jadi Destinasi Baru Di Malang. Dikutip 20 Juli 2019 dari Republika: <https://www.republika.co.id/berita/nasional/daerah/18/07/31/pcq3yc335-pasar-topeng-jadi-destinasi-baru-di-malangt>
- Sukmasita, Hezza (2018, 23 Juli), Malang Duduki Peringkat Pertama Wisatawan Tertinggi Dari Empat Kota Ini. Dikutip 2 Januari 2019 dari Malangtimes: <https://www.malangtimes.com/baca/29723/20180723/211500/malang-duduki-peringkat-pertama-wisatawan-tertinggi-dari-empat-kota-ini/>
- Muawal Hasan, Akhmad (2016, 20 Juli), *Di Balik Kegemaran Mengoleksi Action Figure*. Dikutip 20 Juli 2019 dari Tirto: <https://tirto.id/di-balik-kegemaran-mengoleksi-action-figure-b5Hx>

[https://id.wikipedia.org/wiki/Cendera\\_mata](https://id.wikipedia.org/wiki/Cendera_mata)

<https://www.duniaku.net/2016/09/28/jenis-jenis-mainan-yang-bisa-dikoleksi/>

O'Brieb, Reis (2019, 14 Mei), *The Scoop on Action Figure Size Scales*.  
Dikutip 3 Februari 2018 dari The spruce craft:  
<https://www.thesprucecrafts.com/the-scoop-on-action-figure-size-scales-17899>

Nugroho, Prasetyo (2014, 02 Juni), *Pemberlakuan wajib SNI Mainan Anak: Anak Terlindungi, Keluarga Bahagia*. Dikutip 3 Februari 2018 dari BSN:  
[http://www.bsn.go.id/main/berita/berita\\_det/5276#.W6xYSnszbDc](http://www.bsn.go.id/main/berita/berita_det/5276#.W6xYSnszbDc)

Wijayanti, Eka (2012, 07 Maret), *Wayang topeng malang bertahan dengan harap tak pasti*. Dikutip 3 Februari 2018 dari ekawijyantiss:  
<https://ekawijyantiss.wordpress.com>

J.witanto, Eko (2012, 1 Agustus), *Seni Topeng Malang*. Dikutip 3 Februari 2018 dari kilasjawatimur: <http://kilasjawatimur.blogspot.com/>

Desain Studio (2012, 1 Agustus), *Pengertian Serif dan Sans Serif*. Dikutip 3 Februari 2018 dari Desainstudio: [www.desainstudio.com](http://www.desainstudio.com)

Bush Sawa, Bartolo (2014, 3 Maret), *Teori Tipografi Jenis Huruf Part 1*.  
Dikutip 3 Februari 2018 dari dumetschool:  
<https://www.dumetschool.com/>

## BIOGRAFI PENULIS



Danang Haryo Widigdo, Lahir di Nganjuk 24 Mei 1996. Putra ketiga dari 3 bersaudara pasangan Sugiarto dan Isye Istyastika ini akrab di sapa Danang. Menempuh pendidikan formal di TK Aisyah 3 Nganjuk, SDN Ploso IV Nganjuk, SMPN 3 Nganjuk, dan SMAN 1 Nganjuk. Pada 2014, penulis melanjutkan pendidikan di Institut Teknologi Sepuluh Nopember Surabaya mengambil program sarjana (S-1) di bidang Studi Desain Komunikasi Visual.

Proses pendidikan diakhiri dengan mengambil tugas akhir yang berjudul “Perancangan Media *Collectible Figure* Karakter Tokoh Topeng Malangan Sebagai Souvenir Tematik Kesenian Tradisional Kota Malang” mengambil judul dengan tema budaya karena penulis senang mendalami ragam filosofi dari budaya lampau nusantara khususnya di Jawa. Menjaga khazanah tersebut agar tetap eksis ditengah modernitas jaman merupakan langkah yang bijak untuk menjaga budaya sendiri sebagai warisan untuk anak cucu kita nanti.

Email : [haryowdg@gmail.com](mailto:haryowdg@gmail.com)

Line : haryodanang

IG : @dannagharyo

Wa : 0822 999 55899