



**TUGAS AKHIR - DV184801**

**DESAIN VISUAL MAGNET KULKAS DENGAN  
MATERIAL *POLIMERCLAY* SEBAGAI MEDIA  
PENGENALAN ANGGREK INDONESIA**

**TITIN ANGGUN PURBANINGSIH  
NRP 0831154000048**

Dosen Pembimbing  
Bambang Mardiono Soewito, S.S, M.Sn  
NIP: 19740417 200604 1002

Program Studi Desain Produk - Desain Komunikasi Visual  
Fakultas Arsitektur, Desain, dan Perencanaan  
Institut Teknologi Sepuluh Nopember  
2019



**TUGAS AKHIR DV 184801**

**DESAIN VISUAL MAGNET KULKAS DENGAN MATERIAL  
*POLIMERCLAY* SEBAGAI MEDIA PENGENALAN ANGGREK  
INDONESIA**

Titin Anggun Purbaningsih

NRP : 08311540000048

DOSEN PEMBIMBING

Bambang Mardiono Soewito, S.S, M.Sn

NIP : 19740417 200604 1002

**PROGRAM STUDI DESAIN PRODUK – DESAIN KOMUNIKASI VISUAL  
FAKULTAS ARSITEKTUR, DESAIN DAN PERENCANAAN  
INSTITUT TEKNOLOGI SEPULUH NOPEMBER SURABAYA  
2019**



**FINAL PROJECT DV 184801**

***VISUAL DESIGN OF FRIDGE MAGNETS WITH POLIMERCLAY  
MATERIALS AS A MEDIA FOR RECOGNIZING INDONESIAN ORCHID***

Titin Anggun Purbaningsih

NRP : 08311540000048

COUNSELLOR

Bambang Mardiono Soewito, S.S, M.Sn

NIP : 19740417 200604 1002

**INDUSTRIAL DESIGN PROGRAMME - VISUAL COMMUNICATION DESIGN**

**FACULTY OF ARCHITECTURE, DESIGN AND PLANNING**

**INSTITUT TEKNOLOGI SEPULUH NOPEMBER SURABAYA**

**201**

**LEMBAR PENGESAHAN**  
**DESAIN VISUAL MAGNET KULKAS DENGAN MATERIAL**  
**POLIMERCLAY SEBAGAI MEDIA PENGENALAN ANGGREK**  
**INDONESIA**

**TUGAS AKHIR (DV 184801)**  
Disusun untuk Memenuhi Syarat  
Memperoleh Gelar Sarjana Desain (S.Ds)  
pada  
Program Studi S-1 Desain Produk – Desain Komunikasi Visual  
Fakultas Arsitektur, Desain, dan Perencanaan  
Institut Teknologi Sepuluh Nopember

Oleh:  
**TITIN ANGGUN PURBANINGSIH**  
**NRP. 0831154000048**

Surabaya, 05 Agustus 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



**Bambang Mardiono Soewito, S.S, M.Sn**  
**NIP. 19740417 200604 1002**

## PERNYATAAN TIDAK PLAGIAT

Saya mahasiswa Program Studi Desain Produk – Desain Komunikasi Visual, Fakultas Arsitektur Desain dan Perencanaan, Institut Teknologi Sepuluh Nopember, dengan identitas:

Nama : **Titin Anggun Purbaningsih**

NRP : **0831154000048**

Dengan ini menyatakan bahwa laporan tugas akhir yang saya buat dengan judul “**DESAIN VISUAL MAGNET KULKAS DENGAN MATERIAL *POLIMERCLAY* SEBAGAI MEDIA PENGENALAN ANGGREK INDONESIA**” 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, 27 Juli 2019

Yang membuat pernyataan



Titin Anggun Purbaningsih

0831154000048

# **Desain Visual Magnet Kulkas dengan Material *Polimerclay* sebagai Media Pengenalan Anggrek Indonesia**

Titin Anggun Purbaningsih  
NRP. 0831154000048

Program Studi Desain Komunikasi Visual, Departemen Desain Produk  
Fakultas Arsitektur, Desain, dan Perencanaan  
Institut Teknologi, Sepuluh Nopember Surabaya  
Email: titinanggun03@gmail.com

## **ABSTRAK**

Bunga anggrek merupakan salah satu bukti kekayaan flora Indonesia, beberapa jenis bunga anggrek langka, dan belum dapat dibudidayakan serta memiliki harga yang cukup mahal. Perancangan desain visual magnet kulkas bertemakan anggrek Indonesia ini bertujuan untuk memperkenalkan jenis anggrek yang ada di Indonesia dengan seni handcrafting menggunakan bahan dasar polimerclay.

Metode perancangan berupa studi literatur mengenai bunga anggrek, bentuk, warna, komposisi, typografi, dan material polimerclay, observasi ke daerah wisata Kampoeng Anggrek Kediri dengan hasil anatomi bentuk, tekstur dan warna asli anggrek untuk menentukan konsep desain visual souvenir, eksperimental dan depthinterviewe dengan ahli desain souvenir mengenai konsep desain visual souvenir dan validasi rancangan desain akhir souvenir serta melalui proses prototyping dan user testing. Hasil dari metode akan diramu menjadi desain akhir konsep visual souvenir yang akan dibuat.

Luaran yang dihasilkan dari perancangan ini adalah souvenir magnet kulkas bertema anggrek Indonesia, yang mampu membawa identitas anggrek Indonesia untuk lebih dikenal masyarakat luas. Selain sebagai media edukasi, souvenir magnet kulkas bertema anggrek ini mampu menjadi inovasi souvenir masa kini. Souvenir dibuat secara eksklusif dengan kesenian handcrafting yang memberikan informasi identitas anggrek sebagai bunga yang berharga, indah dan layak untuk dilindungi.

Kata kunci : magnet kulkas, souvenir, *polimerclay*, anggrek Indonesia.

*(Halaman ini sengaja dikosongkan)*

# ***Visual Design of Fridge Magnets with Polimerclay Materials as a Media for Recognizing Indonesian Orchid***

Titin Anggun Purbaningsih  
NRP. 0831154000048

Program Studi Desain Komunikasi Visual, Departemen Desain Produk  
Fakultas Arsitektur, Desain, dan Perencanaan  
Institut Teknologi, Sepuluh Nopember Surabaya  
Email: titinanggun03@gmail.com

## **ABSTRAC**

An orchidaceous flower is one of the evidence of wealth flora indonesia, unfortunately not many people know and enjoy keanekaragamannya, because some kind of, they are rare not yet be cultivated and has a price was quite expensive. Design visual design refrigerator magnet titled orchids of indonesia is intended to introduce orchid that is in indonesia with art handcrafting use elementary substance polimerclay.

Methods used in the design this is the study competitor and study komparator, a literature review of an orchidaceous flower, the form of, the color of, , composition typografi, and material polimerclay, observations to determine the concept of design, visual souvenirs experimental and depthinterviewe with a design engineer souvenirs of the concept design visual souvenirs and validation draft ultimate design souvenirs and through the process of prototyping and user testing. The result of the method will distilled into the design of the end of the concept of visual souvenirs to be made.

Resulting from this outer design is to create innovation orchid indonesia souvenirs up the theme as the type flora to explored to introduce diversity flora indonesia, educate the public about the orchid growing in indonesia through naming in souvenirs, detail type souvenir resembling flowers native and information brief account of an orchidaceous flower in greetingcard. Souvenir exclusive art made in with handcrafting provides information orchid valuable identity as a flower, beautiful and worthy to protected.

*Keyword : Magnet kulkas, souvenir, polimerclay, Indonesian orchid*



*(Halaman ini sengaja dikosongkan)*

## DAFTAR ISI

ABSTRAK.....	iv
ABSTRAC .....	vi
DAFTAR ISI.....	vii
DAFTAR GAMBAR.....	xii
DAFTAR TABEL.....	xvi
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang.....	1
1.2 Rumusan Masalah.....	2
1.3 Tujuan.....	2
1.4 Ruang Lingkup Penelitian.....	3
BAB II TINJAUAN PUSTAKA.....	5
2.1 TINJAUAN HASIL RISET DAN DESAIN SEJENIS TERDAHULU .....	5
2.1.1 Eksisting Aksesoris Magnet Kulkas .....	5
2.1.2 Eksisting Komparator .....	6
2.1.3 Eksisting Kompetitor .....	8
2.2 TINJAUAN TEORI PENUNJANG.....	8
2.2.1 Aksesoris Kulkas .....	8
2.2.2 <i>Polimerclay</i> .....	10
2.2.3 Pengertian MDF.....	12
2.2.4 Pengertian Cat Akrilik .....	13
2.2.5 Magnet Rubber.....	14
2.2.6 Teori Warna .....	15
2.2.7 Teori Estetika souvenir .....	19
2.2.8 Teknik Pembuatan .....	23
2.2.10 Angrek Indonesia.....	27
2.2.12 Teori Tipografi.....	34
2.2.13 Teori Packaging .....	38
2.2.14 Teori Brand Marketing.....	42
2.2.15 Teori <i>Storytelling</i> .....	47
2.2.16 Studi tentang Kulkas .....	49

2.2.17 Media Pendukung .....	52
<b>BAB III METODE PENELITIAN .....</b>	<b>55</b>
3.1. Metode penelitian.....	55
3.1.1 Sumber Data.....	55
3.1.2 Teknik Pengumpulan Data.....	56
3.2 Diagram Alur Riset .....	59
3.3 Rancangan penelitian .....	60
3.4 Jadwal .....	66
<b>BAB IV HASIL PENELITIAN .....</b>	<b>67</b>
4.1 Analisa .....	67
4.1.1 Observasi lapangan .....	67
4.1.2 Eksperimental 1 .....	68
4.1.3 <i>Depthinterviewer</i> 1 .....	81
4.1.4 <i>Depthinterviewer</i> 2.....	89
4.1.5 Prototype .....	95
4.1.6 User Testing .....	96
4.2 Kesimpulan Analisa .....	98
<b>BAB V KONSEP DESAIN .....</b>	<b>99</b>
5.1 Gambaran Umum.....	99
5.1.1 Deskripsi perancangan .....	99
5.1.2 Output perancangan .....	99
5.2 Big Idea.....	100
5.3 Konsep Desain .....	101
<b>BAB VI IMPLEMENTASI DESAIN.....</b>	<b>105</b>
6.1 Proses Produksi.....	105
6.1.1 Sketsa Manual .....	106
6.1.2 Sketsa Digital dan Pewarnaan.....	106
6.1.3 Prototyping.....	106
6.1.4 Penyatuan Komponen .....	107
6.1.5 Branding dan Packaging .....	107
6.1.6 Finish.....	107
6.2 Desain Akhir .....	107
6.2.1 Penjabaran Konsep Pada Implementasi Desain .....	109

6.3 Foto Produk.....	116
6.3 Media Pendukung .....	118
6.4 Pricing.....	119
6.5 Pemasaran Produk.....	120
<b>BAB VII PENUTUP.....</b>	<b>121</b>
7.1 Kesimpulan .....	121
7.2 Saran .....	121
<b>DAFTAR PUSTAKA .....</b>	<b>123</b>

*(Halaman ini sengaja dikosongkan)*

## DAFTAR GAMBAR

### BAB I

Gambar 1. 1Tanaman Anggrek (Sumber:bunga anggrek-pinterest).....	1
--	---

### BAB II

Gambar 2. 1Perhiasan magnet kulkas dengan tema tanaman,Karakter,dan miniature (Sumber: hiasan magnet kulkas).....	5
Gambar 2. 2 perkembangan trend magnet Kulkas (Sumber : magnet kulkas souvenir).....	6
Gambar 2. 3Magnet Kulkas berbentuk Bunga (Sumber: magnet kulkas bunga-Google) .....	6
Gambar 2. 4 Magnet kulkas polimer berbentuk karakter (Sumber: karakter magnet kulkas- google) .....	7
Gambar 2. 5 Magnet kulkas sebagai souvenir (sumber : souvernir magnet kulkas-Google) .....	8
Gambar 2. 6 Material Clayatau tanah liat (Sumber : groupon.com/deals/play-with-clay).....	10
Gambar 2. 7 Bahan MDF (Sumber : Google - bahan MDF) .....	12
Gambar 2. 8 Cat Akrilik (Sumber : <a href="https://mymodernmet.com/acrylic-vs-oil-paint/">https://mymodernmet.com/acrylic-vs-oil-paint/</a> ) .....	13
Gambar 2. 9 Magnet rubber (Sumber: simotecthailand.co.th).....	14
Gambar 2. 10 color wheel (sumber : color wheel -google) .....	15
Gambar 2. 11 Orchid color Pallete (Sumber : orchid clor pallete natural-pinterest).....	17
Gambar 2. 12 Gambar Komposisi (Sumber:komposisi adalah-Google) .....	19
Gambar 2. 13 Geometri (Sumber :Estetika seni .pdf).....	20
Gambar 2. 14 Miniatur polimerclay food (sumber: polimerclay skala 1:1 -google).....	20
Gambar 2. 15 Stilasi Anggrek (Sumber: Stilasi Anggrek -Google) .....	21
Gambar 2. 16Relief bunga (sumber: relief bunga -google) .....	22
Gambar 2. 17 teknik polimerclay (sumber: polimerclay technique-google) .....	23
Gambar 2. 18 teknik polimerclaya (sumber : sculpey.com).....	25
Gambar 2. 19 Tren bentukan magnet kulkas dengan tema bunga (sumber :magnet kulkas tema bunga -Google) .....	26
Gambar 2. 20 contoh Anggrek indonesia (sumber :anggrek Indonesia -google) .....	27
Gambar 2. 21 struktur tananaman anggrek Kasut/Selop Indonesia (Sumber : ilustrasi anggrek selop- pinterest).....	28
Gambar 2. 22 anatomi bunga anggrek (sumber:anatomi kelopak bunga anggrek -google) .....	29
Gambar 2. 23 buah/ biji bunga anggrek (sumber : buah bunga anggrek- google).....	29
Gambar 2. 24 daun bunga Anggrek dendrobium (sumber:daun bunga anggrek-google).....	30
Gambar 2. 25 batang bunga anggrek (sumber :batang anggrek -google).....	31
Gambar 2. 26akar bunga anggrek (sumber: akar bunga anggrek -google).....	31
Gambar 2. 27 Bunga anggrek indonesia Arundina,Anggrek bulan putih,Anggrek cuthbersonii (sumber : Anggrek indonesia -google) .....	33
Gambar 2. 28 stilasi Anggrek (sumber: stilasi anggrek).....	33
Gambar 2. 29 macam typeface Menurut James Craig (sumber:teori typografi .pdf) .....	35
Gambar 2. 30 contoh packaging (sumber :packaging - google).....	38
Gambar 2. 31 contoh brand terkenal (sumber :www.bitebrands.co).....	42

Gambar 2. 32 contoh cover storytelling (sumber : Lisa King for Barbados' Nation News.) .....	47
Gambar 2. 33 Kulkas Rumah (Sumber : <a href="https://northerndefenders.org/dapur/dimensi-standar-kulkas/">https://northerndefenders.org/dapur/dimensi-standar-kulkas/</a> ).....	49
Gambar 2. 34 Gambar teknik kulkas dimensi umum (Sumber : <a href="https://northerndefenders.org/dapur/dimensi-standar-kulkas/">https://northerndefenders.org/dapur/dimensi-standar-kulkas/</a> ).....	50

### **BAB III**

Gambar 3. 1 Alur Riset (Sumber: Penulis, 2019) .....	59
Gambar 3. 2 Tabel Kegiatan (Sumber: Penulis, 2019) .....	66

### **BAB IV**

Gambar 4. 1 Galeri Kampoeng Anggrek (Sumber : Penulis, 2019) .....	67
Gambar 4. 2 Jenis Anggrek Indonesia sebagai alternatif pilihan (Sumber : Penulis, 2019).....	70
Gambar 4. 3 Moodboard konsep desain (Sumber : Penulis, 2019) .....	70
Gambar 4. 4 Sketsa manual Anggrek Bambu (Sumber : Penulis, 2019).....	71
Gambar 4. 5sketsa Manual Anggrek Selop (Sumber : Penulis, 2019).....	72
Gambar 4. 6 sketsa manual cuthbersonii papua (Sumber : Penulis, 2019).....	73
Gambar 4. 7 Sket Manual Anggrek Callus Vanda (Sumber : Penulis, 2019).....	74
Gambar 4. 8 Sketsa Manual Anggrek Bulan Putih (Sumber : Penulis, 2019).....	75
Gambar 4. 9 Sketsa Berwarna Anggrek Bambu (Sumber : Penulis, 2019) .....	76
Gambar 4. 10 Sketsa Berwarna Anggrek Kasut (Sumber : Penulis, 2019) .....	77
Gambar 4. 11 Sketsa Berwarna Anggrek Cuthbersonii (Sumber : Penulis, 2019).....	78
Gambar 4. 12 Sketsa berwarna Anggrek Callus Vanda (Sumber : Penulis, 2019).....	79
Gambar 4. 13 Sketsa Berwarna Anggrek Bulan Putiha (Sumber : Penulis, 2019).....	80
Gambar 4. 14 Dokumentasi bersama Bu Shanti (Sumber : Penulis, 2019) .....	81
Gambar 4. 14 Eksperimental 2konsep perangko tanpa ornamen (Sumber Penulis, 2019).....	82
Gambar 4. 15 Eksperimental 2 konsep perangko dengan ornamen anggrek (sumber : Penulis, 2019) .....	82
Gambar 4. 16 Eksperimental 2 konsep cangkir (Sumber : Penulis, 2019) .....	83
Gambar 4. 17 Eksperimental 2 konsep karakter (Sumber : Penulis, 2019) .....	84
Gambar 4. 18 Eksperimental 2 konsep lencana (Sumber : Penulis, 2019).....	85
Gambar 4. 19 Eksperimental 2 konsep frame (Sumber : Penulis, 2019).....	85
Gambar 4. 20 Eksperimental 2 Prototype (Sumber : Penulis, 2019).....	86
Gambar 4. 21 Eksperimental2 gambar teknik Anggrek (Sumber : Penulis, 2019).....	87
Gambar 4. 22 Pengaplikasian font pada Konsep Desain (Sumber: Penulis, 2019) .....	88
Gambar 4. 24 Dokumentasi asistensi Online dengan Ahli (Sumber : Penulis, 2019) .....	90
Gambar 4. 25 Dokumentasi asistensi Online dengan Ahli (Sumber: Penulis, 2019) .....	91

## **BAB V**

Gambar 5. 1 Skema Big Idea (Sumber Penulis, 2019) .....	100
Gambar 5. 2 Desain akhir anggrek dengan perangko (Sumber : Penulis, 2019) .....	101
Gambar 5. 3 Desain Akhir anggrek dengan Sabut kelapa (Sumber: Penulis,2019) .....	102
Gambar 5. 4 Desain Akhir konsep anggrek dan frame (Sumber : Penulis,2019).....	103
Gambar 5. 5 Desain akhir anggrek dengan karakter (sumber : Penulis,2019) .....	104

## **BAB VI**

Gambar 6. 1 Diagram Proses Produksi ( Sumber : Penulis,2019).....	105
Gambar 6. 2 Pewarnaan Sketsa Digital karakter Lady's Slipper Orchid (Sumber : Penulis, 2019)Prototyping : pembuatan komponen-komponen souvenir (daun,batang, bunga ,tangkai ,kuncup.....	105
Gambar 6. 2 Pewarnaan Sketsa Digital karakter Lady's Slipper Orchid (Sumber : Penulis, 2019) .....	106
Gambar 6. 3 proses pewarnaan dengan cat Acrylic (sumber : Penulis, 2019).....	106
Gambar 6. 4 Desain Series Moon Orchid (Sumber : Penulis, 2019) .....	107
Gambar 6. 5 Desain Series Bamboo Orchid (Sumber : Penulis, 2019) .....	107
Gambar 6. 6 Desain Series Blue Vanda Orchid (Sumber : Penulis, 2019).....	108
Gambar 6. 7 Desain series Cuthbertson Orchid (Sumber : Penulis, 2019).....	108
Gambar 6. 8 Desain series Lady's Slipper Orchid (Sumber : Penulis, 2019) .....	108
Gambar 6. 9 Foto produk frame Blue Vanda orchid (Sumber : Penulis, 2019) .....	116
Gambar 6. 10 dokumentasi produk untuk pemasaran (sumber : Penulis, 2019) .....	117
Gambar 6. 11 Katalog produk (Sumber: Penulis, 2019).....	118
Gambar 6. 12 Media Online yang digunakan dalam pemasaran produk (Sumber : Penulis, 2019) .....	118



*(Halaman ini sengaja dikosongkan)*

## DAFTAR TABEL

### **BAB II**

Tabel 2. 1 Skala perbandingan ukuran magnet kulkas terbesar hingga terkecil (Sumber : Penulis, 2019) .....	51
Tabel 2. 2 Skala perbandingan ukuran masing-masing magnet (Sumber : Penulis, 2019) .....	51

### **BAB VI**

Tabel 6. 1 Penjelasan Konsep Stamps Orchid (Sumber: Penulis, 2019) .....	110
Tabel 6. 2 Penjelasan Konsep Frame Orchid (Sumber: Penulis, 2019).....	112
Tabel 6. 3 Penjelasan Konsep O Orchid (Sumber: Penulis, 2019) .....	114
Tabel 6. 4 Penjelasan Konsep Character Orchid (Sumber: Penulis, 2019) .....	116

*(Halaman ini sengaja dikosongkan)*

# BAB I PENDAHULUAN

## 1.1 Latar Belakang



*Gambar 1. 1Tanaman Anggrek (Sumber:bunga anggrek-pinterest)*

Anggrek merupakan tanaman hias yang tergolong ke dalam famili Orchidaceae yang tumbuh secara epifit atau menempel pada batang tanaman tanpa merugikan tanaman induknya (Gunawan, 2005). Keluarga anggrek termasuk kerajaan tumbuhan terbesar yaitu sekitar 750 jenis yang berbeda dengan sedikitnya 25.000 jenis asli (spesies) dan lebih dari 30.000 kultivar hibrida hasil persilangan (Hew dan Yong, 2008). Dendrobium meliputi 1000 spesies berasal dari kaki gunung Himalaya menyebar melalui Asia Tenggara ke Jepang, Australia, Tasmania, dan kepulauan Pasifik (Kamemoto et al., 2004).<sup>1</sup>

---

<sup>1</sup> Razaq,Fahmur. 2015, “ Pengaruh Perlakuan Kolkisin pada Bunga Pasca Penyerbukan dan Planlet In Vitro untuk Induksi Poliploid pada Anggrek Bulan (*Phalaenopsis amabilis*).Skripsi Sarjana IPB : Bogor .Hal .19

Di negara Indonesia bunga anggrek tumbuh dan tersebar luas, baik jenis anggrek yang dibudidayakan maupun anggrek langka yang belum bisa dibudidayakan. Namun dewasa ini tidak banyak yang mengenal identitas dari tanaman anggrek itu sendiri, orang hanya mengenal tanaman ini sebagai “Bunga Anggrek” padahal setiap anggrek memiliki nama dan keunikannya tersendiri, dan setiap keunikan tersebut yang memperkaya flora Indonesia. Sehingga munculah Inovasi berupa Desain Visual mengangkat tema anggrek Indonesia dengan menggunakan media Magnet kulkas yang berbahan dasar material *Polimerclay*. Dengan adanya inovasi ini masyarakat dapat mengenali identitas jenis-jenis anggrek di Indonesia.

### **1.2 Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang di atas penulis mencoba merumuskan masalah yang akan dibahas dalam Proposal Tugas Akhir ini yaitu “Bagaimana mengenalkan identitas bunga anggrek melalui perancangan aksesoris magnet kulkas dengan bahan dasar *polimerclay*?”

### **1.3 Tujuan**

Tujuan yang terdapat pada rancangan ini adalah :

1. Mengenalkan identitas jenis anggrek Indonesia yang kaya ragam.
  2. Pengembangan *Polimerclay* sebagai material utama souvenir magnet Kulkas
  3. Menemukan diferensiasi konsep souvenir Indonesia bertemakan anggrek sebagai flora Indonesia dan seni *handcrafting* material *polimerclay*
  4. Mengembangkan inovasi baru dalam tren perkembangan aksesoris magnet kulkas
  5. Branding Image Magnet Kulkas sebagai media pengenalan jenis bunga anggrek Indonesia
-

## **1.4 Ruang Lingkup Penelitian**

### **A. Ruang Lingkup Pengerjaan**

1. Konsep desain :  
Sketsa desain alternative Magnet kulkas
2. *Polimerclay Crafting* :  
Magnet Kulkas
3. *Visual identity* :  
*Packaging, logo, dan catalogue*

### **B. Ruang Lingkup Studi**

1. Studi Literatur tentang Material *Polimerclay*
2. Studi Literatur tentang tanaman Anggrek
3. Studi Literatur tentang *Branding dan Managemen Marketing*
4. Studi Literatur tentang media *Polimerclay crafting*

### **C. Output**

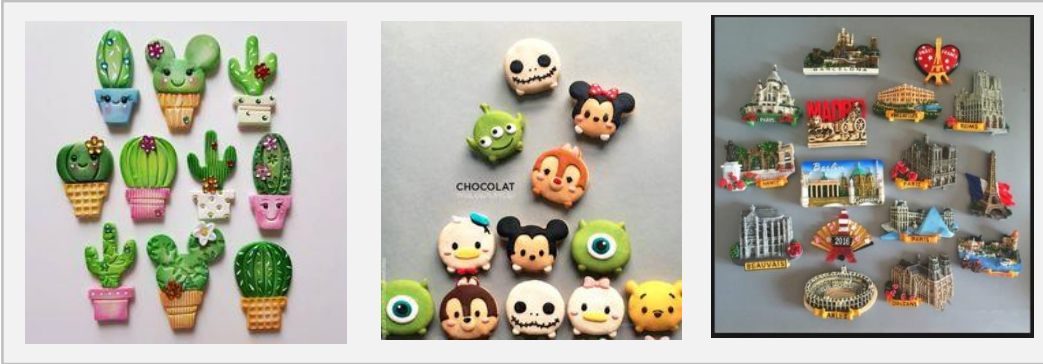
Desain Visual souvenir magnet kulkas sebagai media pengenalan nama anggrek yang ada di Indonesia.

*(Halaman ini sengaja dikosongkan)*

## BAB II TINJAUAN PUSTAKA

### 2.1 TINJAUAN HASIL RISET DAN DESAIN SEJENIS TERDAHULU

#### 2.1.1 Eksisting Aksesoris Magnet Kulkas



*Gambar 2. 1Perhiasan magnet kulkas dengan tema tanaman,Karakter,dan miniature (Sumber: hiasan magnet kulkas)*

Perkembangan Aksesoris Magnet Kulkas di Indonesia cukup pesat ,material yang digunakanpun sudah sangat beragam mulai dari tekstil, fiber, plastic, acrylic, logam, kayu, resin, dan clay. Magnet Kulkas ini juga merupakan media yang digunakan sebagai pengenalan akan sebuah identitas,beberapa fungsinya adalah sebagai souvenir yang membawa nama sebuah negara atau suatu tempat dan ciri khasnya. Agar terlihat beda dan unik serta mampu bertahan di pasar yang semakin banyak pesaingnya ,maka sebuah desain material dan branding menjadi hal utama yang perlu diperhatikan .

Pemilihan terhadap Konsep Bunga Anggrek Indonesia cukup baik ,karena bunga anggrek memiliki karakter yang kuat dan memiliki nama di Indonesia yaitu sebagai bunga “Puspa Pesona”. Selain itu media magnet kulkas ini mampu membawa identitas anggrek Indonesia untuk lebih eksis lagi sebagai aksesoris,souvenir maupun cinderamata khas Indonesia.





Gambar 2. 2 perkembangan trend magnet Kulkas (Sumber : magnet kulkas souvenir)

Magnet kulkas tidak hanya digunakan sebagai Souvenir yang merepresentasikan sebuah tempat atau negara dengan konsep desain ikon bangunan dari tempat tersebut, kini magnet kulkas mulai berkembang pada konsep desain karakter animasi terkenal hingga miniature brand makanan, yang cukup banyak menarik minat beli masyarakat karena keunikan dan harga yang terjangkau.

Dengan terus mengikuti perkembangan jaman ini ,maka desain magnet kulkas yang akan dibuat juga mempertimbangkan hal-hal detail seperti trend populer saat ini yang disukai oleh pasar, untuk menjadi referensi dalam pembuatan konsep magnet kulkas itu sendiri.

### 2.1.2 Eksisting Komparator



Gambar 2. 3Magnet Kulkas berbentuk Bunga (Sumber: magnet kulkas bunga-Google)



Gambar 2. 4 Magnet kulkas polimer berbentuk karakter (Sumber: karakter magnet kulkas-google)

#### A. Magnet Kulkas Bertemakan Bunga

Bunga merupakan kesukaan para wanita, Aksesoris magnet kulkas dengan tema seperti ini sangat digemari oleh kalangan remaja putri hingga ibu-ibu, saat ini banyak diproduksi magnet kulkas bertema bunga dengan jenis bunga Mawar,Lily,Bunga Matahari,chrysant dan jenis-jenis bunga sering menjadi ikon dalam konten florist.

#### B . Magnet Kulkas Berbahan *Polimerclay*

Material yang sering digunakan dalam pembuatan aksesoris magnet kulkas selain magnet itu sendiri adalah Rubber,Resin,Logam dan Kayu. Seiring berkembangnya jaman dan minat pasar, produksi aksesoris magnet kulkas mulai menggunakan bahan *Polimerclay* dalam pembuatannya, selain material ini terkenal bagus, karakter clay pada produk yang diberikan juga cukup menarik dan memiliki keunikan tersendiri

Dalam perkembangan desain aksesoris magnet kulkas memang jarang ditemukan yang mengangkat tanaman asal Indonesia,khususnya Bunga ,dan Material *Polimerclay* menjadi pilihan karena memiliki karakter khas yang akan membuat aksesoris lebih bernilai

### 2.1.3 Eksisting Kompetitor Aksesoris Magnet Kulkas Resin



Gambar 2. 5 Magnet kulkas sebagai souvenir (sumber :  
souvenir magnet kulkas-Google)

Resin adalah eksudat (getah) yang dikeluarkan oleh banyak jenis tetumbuhan, terutama oleh jenis-jenis pohon runjung (konifer). Getah ini biasanya membeku, lambat atau segera, dan membentuk massa yang keras dan, sedikit banyak, transparan. Resin dipakai orang terutama sebagai bahan pernis, perekat, pelapis makanan (agar mengilat), bahan campuran dupa dan parfum, serta sebagai sumber bahan mentah bagi bahan-bahan organik olahan

Magnet kulkas dengan bahan dasar Resin banyak diproduksi, selain material mudah didapatkan, material ini dapat diproduksi secara massal. Produk yang dihasilkan juga baik dan mulai diproduksi kedalam beberapa bentuk karakter yang unik dan menarik.

## 2.2 TINJAUAN TEORI PENUNJANG

### 2.2.1 Aksesoris Kulkas

Aksesoris adalah barang tambahan, barang tambahan atau alat ekstra yang berfungsi pelengkap dan pemanis/memperindah ( *Kamus Besar Bahasa Indonesia* ).

Maka Aksesoris Magnet kulkas adalah Barang tambahan yang berfungsi sebagai pelengkap atau memperindah kulkas.

#### **A. Fungsi Aksesoris Magnet Kulkas**

Adapun Fungsi Aksesoris Magnet Kulkas adalah sebagai berikut :

1. Sebagai Penghias Kulkas
2. Sebagai media menempelkan pesan
3. Sebagai media pengingat
4. Sebagai media eksistensi diri

#### **B. Macam Aksesoris Kulkas**

Semakin berkembangnya jaman ragam aksesoris Kulkaspun juga beragam ,berikut merupakan beberapa aksesori Kulkas yang umum ditemui :

##### **1. Souvenir**

Souvenir atau 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. Biasanya berupa ikon dari tempat wisata atau negara yang dikunjungi

##### **2. Frame Foto**

Frame foto dengan bingkai yang ringan juga sering dijadikan hiasan kulkas, biasanya berisi foto personal atau landscape dan foto kenangan

##### **3. Sticker**

Sticker yang dimaksud bisa berupa printilan kecil bisa juga berupa sticker kulkas yang memang digunakan sebagai pemercantik kulkas, tema yang biasa digunakan adalah bunga – bunga.

### 2.2.2 Polimerclay



Gambar 2. 6 Material Clay atau tanah liat (Sumber : [groupon.com/deals/play-with-clay](http://groupon.com/deals/play-with-clay))

Clay dalam arti sesungguhnya adalah tanah liat, namun selain terbuat dari tanah liat, clay juga terbuat dari bermacam-macam bahan, namun tetap memiliki sifat seperti clay (liat atau dapat dibentuk)

Jenis-jenis Polymer Clay:

- a). Colored clay.
- b). Metallic dan Pearl clay.
- c). Translucent clay.
- d). Textured clay.
- e). Liquid polymer clay.
- f). Specialty clays.
- g). Air dry clay

Polimerclay

Clay yang akan digunakan sebagai bahan dasar pembuatan aksesoris adalah PolymerClay. Lempung polimer (Inggris: *Polimerclay*) adalah bahan yang dapat dibentuk yang berbahan dasar polivinil klorida (PVC) polimer. Lempung polimer umumnya tidak mengandung lempung, dan hanya disebut lempung karena bentuk dan sifatnya yang menyerupai lempung.

Polymerclay biasanya tidak mengandung mineral lempung namun memiliki karakteristik yang mirip. PolymerClay dapat digunakan untuk membuat aksesoris, wadah barang, dan alat dekorasi lainnya.

Cara mengolah *polimerclay* :

- Clay setelah dibentuk kemudian dibakar dengan oven (Pemanggangannya dengan suhu sekitar 120c-160c selama 10 menit)
- lama pembakarannya tergantung dari tipis tebal nya clay yang kita bakar
- Polymer yang sudah dipanggang hasilnya sangat kuat dan menarik (ada yg menyerupai plastic, batu alam, metal).
- Setelah clay dingin, dapat diberikan pewarna

Kelebihan *Polimerclay* sebagai material souvenir :

- Memiliki nilai *Crafting* yang tinggi
- Merupakan clay yang cocok untuk material souvenir
- Material yang cukup berpengaruh dalam dunia *handcrafting*
- Material sisa *polimerclay* dapat didaur ulang atau kembali digunakan dalam pembuatan karya lain
- Clay yang merupakan polimer atau plastic, ketika mengeras akan menjadi seperti plastik sehingga tidak mudah hancur saat terjatuh
- Dapat dipadukan dengan material lain seperti kayu triplek atau MDF sebagai alas material pendukung
- Mudah dalam melakukan pewarnaan dan penempelan

Dengan menggunakan pertimbangan berikut, maka *Polimerclay* adalah material yang cocok digunakan dalam pembuatan souvenir magnet kulkas ini.

### 2.2.3 Pengertian MDF



Gambar 2. 7 Bahan MDF (Sumber : Google - bahan MDF)

Papan MDF (Medium Density Fiber) adalah olahan kayu berupa papan yang marak digunakan sebagai pengganti dari plywood. Plywood sendiri memiliki permukaan yang mudah retak dan cukup kasar sehingga tidak begitu indah hasil akhir furniturnya. Papan MDF ini biasanya digunakan sebagai bahan baku pembuatan furniture. Permukaannya halus, ikatan partikel-partikel kayunya sangat kuat, dan cukup ringan.

#### Pemanfaatan

Kayu MDF sering diolah kembali menjadi furnitur rumah. Beberapa di antaranya adalah lemari, meja belajar, laci, kusen jendela, dan sebagainya. Seiring perkembangan jaman pemanfaatan MDF tidak hanya sebatas furniture namun juga merambah pada *homedecor* salah satunya dapat digunakan sebagai material souvenir penghias rumah dan mampu memberikan nilai artistic.

Keunggulan MDF:

- Memiliki permukaan yang halus
- Hanya memerlukan 2 kali proses pengecatan
- Memiliki daya serap suara yang baik
- Memiliki ikatan serat yang kuat, sehingga tidak mudah patah

Dengan menggunakan pertimbangan berikut, maka material MDF adalah material yang cocok digunakan sebagai alas atau material pendukung souvenir magnet kulkas ini.

#### 2.2.4 Pengertian Cat Akrilik



Gambar 2. 8 Cat Akrilik (Sumber : <https://mymodernmet.com/acrylic-vs-oil-paint/>)

Cat akrilik merupakan salah satu jenis cat yang cukup awam dipakai untuk melukis. Cat ini adalah jenis cat yang terbuat dari plastik dengan dasar polietilen dan mengeras saat kering. Warna yang berbeda diperoleh dari berbagai macam pigmen ke dalam emulsi polimer akrilik. Sederhananya, cat akrilik adalah cat plastik yang tersedia dalam bentuk pasta dan dikemas dalam *tube*.



Dalam Pewarnaan Souvenir ini menggunakan cat akrilik,berikut beberapa keunggulan cat akrilik:

- Cat akrilik merupakan cat yang mudah kering
- Cat akrilik bisa digunakan seperti cat air dengan menambahkan cairan dengan komposisi yang sesuai.
- Cat akrilik tak tembus cahaya karena komposisi dasarnya yang tebal.
- Cat akrilik bersifat permanen tidak seperti cat air. Akrilik tidak mudah larut dan ketika meniban gambar sebelumnya, cat akrilik tidak akan merusak lukisan di bawahnya.
- Cat akrilik dapat digunakan sebagai lem dalam kolase dengan cara memakai cat ini dengan tebal. Kolase adalah seni artistik yang dibuat dari bahan yang ditempel pada permukaan lukisan.

Dengan menggunakan pertimbangan berikut,maka cat akrilik adalah cat yang paling cocok digunakan sebagai pewarna material pada souvenir.

### **2.2.5 Magnet Rubber**

Magnet Rubber (karet) merupakan sejenis magnet yang fleksible dan lentur,magnet ini biasa digunakan dalam pembuatan souvenir karena sifatnya yang lentur dna mudah dipotong sehingga mampu dibentuk sesuai kebutuhan .Dalam pembuatan aksesoris Magnet kulkas, menggunakan magnet berjenis rubber karena dapat dibentuk mengikuti pola alas yang digunakan



*Gambar 2. 9 Magnet rubber (Sumber: simotecthailand.co.th)*

## 2.2.6 Teori Warna



*Gambar 2. 10 color wheel (sumber : color wheel -google)*

### **Warna**

Warna adalah estetika yang penting, karena melalui warna itulah kita dapat membedakan secara jelas keindahan suatu objek. Warna dapat didefinisikan secara subjektif/psikologis yang merupakan pemahaman langsung oleh pengalaman indera penglihatan kita dan secara objektif/fisik sebagai sifat cahaya yang dipancarkan. Secara objektif/fisik warna diproyeksikan dari panjang gelombang (wave length), dan panjang gelombang warna yang masih bisa ditangkap mata manusia berkisar 380-780 nanometer. Cahaya yang tampak oleh mata merupakan salah satu bentuk pancaran energi sempit dari gelombang elektromagnetik. Pemahaman tentang teori warna ini sudah berlangsung lama, yang dikaji dari sudut pandang ilmu pengetahuan, psikis, dan estetika.

Beberapa teori warna yang mengkaji dari sudut pandang ilmu pengetahuan adalah dari Isaac Newton seorang fisikawan yang telah mengkaji teori optik yang kemudian menghasilkan penemuannya mengenai refraksi cahaya menggunakan prisma kaca segitiga yang menghasilkan warna. Kemudian ada teori komplementer yang dicetuskan oleh Brewster yang menghasilkan teori pemahaman pembagian warna

menjadi beberapa kelompok/clustering, Teori ini pertama kali diungkapkan pada 1831. Untuk pemahaman teori warna secara psikis, pada konsep ini warna lebih berperan dalam suatu arti atau makna.

Warna tidak hanya untuk keindahan estetika, warna bisa mewakili mood atau suasana. Misalnya merah menggambarkan keadaan psikis yang berhubungan dengan semangat dan memiliki pengaruh pada produktivitas, kompetisi dan keberanian. Kemampuan warna menciptakan impresi, mampu menimbulkan efek-efek tertentu. Secara psikologis diuraikan oleh J. Linschoten dan Drs. Mansyur tentang warna sebagai berikut: warna-warna itu bukanlah suatu gejala yang hanya dapat diamati saja, warna itu memengaruhi kelakuan, memegang peranan penting dalam penilaian estetis dan turut menentukan suka tidaknya kita akan bermacam-macam benda.

Dari pemahaman diatas dapat diambil kesimpulan bahwa warna, selain dapat dilihat dengan mata ternyata mampu memengaruhi perilaku seseorang, memengaruhi penilaian estetis dan turut menentukan suka tidaknya seseorang pada suatu benda atau objek yang dilihatnya. Pemahaman secara estetika ini yang akan kita bahas lebih dalam lagi, menurut Louis Prang (1876) atau yang sering dikenal Prang Color Wheel, warna dapat dibagi menjadi tiga bagian yaitu: Hue, istilah yang digunakan untuk menunjukkan nama dari suatu warna, seperti kuning, merah, hijau, dan sebagainya. Value, adalah dimensi kedua atau mengenai terang gelapnya warna. Terakhir adalah Intensity, sering kali disebut chroma, dimana dimensi yang berhubungan dengan cerah atau suramnya suatu warna.

Teori Prang saat ini yang paling banyak digunakan dalam industri kreatif baik untuk cetak maupun digital, dikarenakan penyederhanaan pengelompokan warna yang mudah dipahami dan diterapkan didalam industri tersebut. Dan teori prang merupakan teori paling populer yang digunakan dikarenakan sistem warna Prang adalah sistem yang bisa diterapkan pertama kali untuk mereproduksi warna cetakan. Industri kreatif seperti desain grafis, desain interior, desain fashion, menggunakan Prang Color Wheel

sebagai acuan dalam menerapkan warna yang digunakan dalam aplikasi. Mereka menerapkan teori warna tersebut untuk mencari keseimbangan warna yang harmonis untuk keperluan penciptaan visual agar lebih menarik dan dan bisa dinikmati indera mata terkait dengan pemahaman teori warna secara psikis. Hal yang akan dibahas lebih dalam adalah mengenai penggunaan sederhana dari teori warna untuk memadamadankan busana sehari-hari baik untuk sekolah, bersosialisasi, bekerja, ataupun tujuan formal. Tidak semua orang bisa memilih padanan busana atasan, bawahan dan aksesoris yang saling menunjang warnanya, sehingga yang terjadi adalah penggunaan warna pilihan 328 HUMANIORA Vol.4 No.1 April 2013: 326-338 yang terlalu monoton atau kerap kali terjadi pemilihan warna yang bertabrakan sehingga mengurangi estetikanya dan akan menciptakan kesan yang kurang enak dilihat.

.<sup>2</sup>

### **Warna,Anggrek dan Aksesoris Magnet Kulkas**



*Gambar 2. 11 Orchid color Palette (Sumber : orchid clor pallete natural-pinterest)*

---

<sup>2</sup> Meilani Jurusan Desain Komunikasi Visual, School of Design, BINUS University Jln. K.H. Syahdan No. 9, Kemangisan, Palmerah, Jakarta Barat 11480 meilani.dkv@binus.edu

Warna yang akan digunakan pada pembuatan magnet kulkas kali ini sesuai dengan tema yaitu Anggrek Indonesia maka akan menggunakan warna-warna yang semirip mungkin dengan tanaman anggrek Indonesia itu sendiri agar pesan yang disampaikan dapat diterima oleh pasar yaitu identitas Anggrek Indonesia.

Warna yang digunakan dalam produksi aksesoris ini adalah warna – warna alam sesuai dengan warna dari anggrek, untuk warna alas menggunakan warna yang kontras atau lebih cerah dari objek utama untuk memberikan kesan poin utama dari karya souvenir

Beberapa warna yang digunakan adalah :

- Biru  
Warna biru menurut psikologi warna: warna dari laut dan langit, warna ini sering mengkomunikasikan kedamaian, kualitas yang bersih. Sebagai lawan kata dari berenergi, warna yang lebih dingin, biru dilihat sebagai warna yang menenangkan.
- Kuning  
Warna kuning menurut psikologi warna: sebagai warna dari matahari, kuning sering dikomunikasikan dengan kebahagiaan, keceriaan, keramahan, dan kesegaran dari musim semi. Warna ini juga bisa menjadi peringatan sinyal atau perhatian terhadap bahaya pada beberapa konteks.  
Warna kuning juga merupakan warna yang sering mendapat perhatian, warna ini dapat dengan mudah dikenali oleh penderita buta parsial
- Cokelat  
Warna Cokelat menurut psikologi warna: Sebagai warna bumi atau tanah, memberikan kesan netral dan dewasa, warna ini mengkomunikasikan sifat yang natural, hangat, nyaman dan aman.

## 2.2.7 Teori Estetika souvenir

### 1. Komposisi

Dalam seni rupa, komposisi adalah penempatan atau aransemen unsur-unsur visual atau 'bahan' dalam karya seni, berbeda dari subyek. Ini juga dapat dianggap sebagai organisasi dari unsur seni menurut prinsip seni rupa.



Gambar 2. 12 Gambar Komposisi (Sumber:komposisi adalah-Google)

### 2. Bentuk Geometri

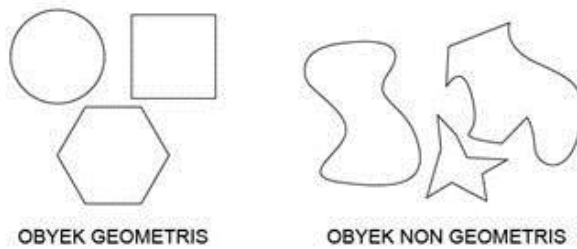
Bentuk dalam seni rupa terdiri dari dua macam, yaitu bentuk geometris dan non geometris. Kedua macam bentuk tersebut dijelaskan seperti berikut:

- a. Bentuk geometris adalah ragam bentuk ruang yang terdiri dari persegi, lingkaran, atau segitiga dengan ilmu ukur didalamnya
- b. Bentuk non geometris adalah ragam bentuk yang tidak terpaku pada bentuk-bentuk bangun ruang, melainkan pada bentuk fleksibel, seperti gambar hewan, bunga, dan lain-lain

Bentuk produk seni terutama seni kerajinan atau kriya banyak dikembangkan dengan bentuk yang fleksibel atau termasuk kedalam bentuk non geometris, karena bentuk ini terkesan luwes untuk

diaplikasikan kedalam sebuah karya seni dan dapat diaplikasikan dengan berbagai bahan pembuatan kerajinan.

Penjelasan diatas menegaskan bahwa bentuk dalam suatu produk kerajinan berperan penting pada keindahan suatu produk itu sendiri, untuk itu seniman atau produsen membuat produknya secara telaten agar tercipta bentuk yang indah, tidak terkesan asal-asalan<sup>3</sup>



Gambar 2. 13 Geometri (Sumber :Estetika seni .pdf)

### 3. Skala

Skala adalah perbandingan antara jarak pada gambar dengan jarak yang sebenarnya. Skala yang digunakan dalam gambar bentuk untuk



Gambar 2. 14 Miniatur polimerclay food (sumber: polimerclay skala 1:1 -google)

---

<sup>3</sup> Poerwa, Yuvincha Rievank Bryna Issant.2018.Jogjakarta." ANALISIS SOUVENIR KERAMIK DI HOME INDUSTRY BURAT KRIASTA BANTUL ".UNY

pembuatan produk adalah 1:1. Skala ini juga memberikan gambaran jelas untuk membayangkan hasil jadi dari sebuah produk

#### **4. Stilasi**

Adalah menggayakan objek atau merubah bentuk tanpa meninggalkan bentuk aslinya

Stilasi biasanya memadukan karakter objek dengan karakter objek lain sehingga membentuk suatu bentukan yang baru ,namun tidak mengurangi nilai identitas pada objek utama.Stilasi juga mampu menggambarkan karakter yang tidak Nampak secara visual (dilihat mata)



*Gambar 2. 15 Stilasi Anggrek (Sumber: Stilasi Anggrek - Google)*

#### **5. Gaya gambar dan Visualisasi**

Gaya Gambar adalah pengayaan gambar pada proses ilustrasi sebuah objek ,sehingga memiliki ciri khas tertentu.

Visualisasi adalah rekayasa dalam pembuatan gambar, diagram atau animasi untuk penampilan suatu informasi. Secara umum,



visualisasi dalam bentuk gambar baik yang bersifat abstrak maupun nyata telah dikenal sejak awal dari peradaban manusia.

## 6. Relief

Ornamen atau relief Menurut Buku Diksi Rupa (Susanto, 2011: 284), ornamen adalah hiasan yang dibuat dengan digambar, dipahat, maupun dicetak, untuk mendukung meningkatnya kualitas dan nilai pada suatu benda atau karya seni. Ornamen sering dikaitkan dengan corak atau ragam hias. Pemberian ornamen difungsikan untuk menghias produk agar tidak terkesan datar dan agar tampak lebih menarik. Selain bentuk, pemberian ornamen atau relief dapat menambah keindahan pada produk meski dibuat dengan teknik yang sederhana.<sup>4</sup>

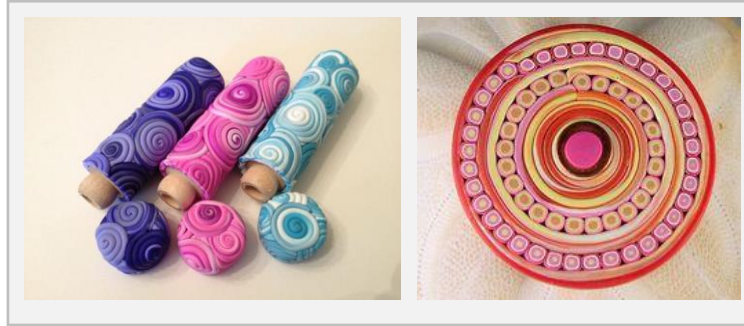


Gambar 2. 16Relief bunga (sumber: relief bunga -google)

---

<sup>4</sup> Poerwa, Yuvinka Rievank Bryna Issant.2018.Jogjakarta." *ANALISIS SOUVENIR KERAMIK DI HOME INDUSTRY BURAT KRIASTA BANTUL* ".UNY

## 2.2.8 Teknik Pembuatan



Gambar 2. 17 teknik polimerclay (sumber: polimerclay technique-google)

Setiap Clay memiliki fungsi dan perlakuan yang berbeda-beda ,sehingga dalam penggunaannya juga memiliki teknik atau cara tertentu ,*Polimerclay* merupakan salah satu clay yang cukup mudah untuk diproduksi sebagai aksesoris,tahap yang dikerjakan adalah berupa pembentukan .pewarnaan dan pengeringan yang dilakukan dengan oven

**Teknik yang digunakan dalam proses pembuatan aksesoris dengan material *Polimerclay* :**

- **Antiquing**

Untuk pembuatan produk yang terlihat klasik,yang dibutuhkan adalah seperti bingkai dan media antiquing,beberapa sikat dan kain serta air

- **Buffing and Sanding**

Teknik menggosok dan mengamplas ,menggunakan amplas menggunakan mesin pengamplas bisa juga manual ,baik amplas yang kasar atau yang lembut.

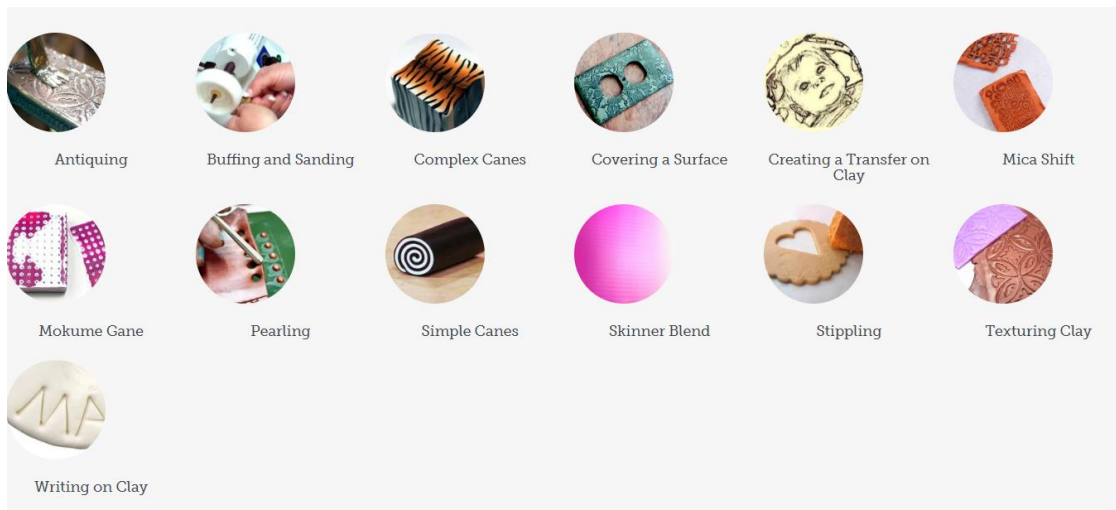
- **Simple Canes**

Seperti sama halnya dalam pembuatan permen, akan dipilin menjadi lebih kecil (ukuran sesuai dengan kebutuhan )dengan karakter yang tidak akan berubah atau konsisten

- **Covering a Surface**  
Caranya menggulung lembaran *Polimerclay*, serta memotong dan membungkusnya
- **Creating a Transfer on Clay**  
Berupa gambar digital yang ditransfer kedalam material *Polimerclay*
- **Mica Shift**  
Untuk teknik ini memerlukan mesin ,teknik ini akan mengeksporasi bentukan efek 3D
- **Mokume Gane**  
Biasanya teknik ini digunakan dalam pembuatan aksesoris membuat pola unik untuk tanah liat polimer dengan stempel karet, alat jarum, lembaran tekstur, daun, dan banyak lagi.
- **Pearling**  
Membuatn bentukan –bentukan bulat seperti mutiara untuk aksesoris seperti gelang dll .
- **Skinner Blend**  
Adalah menyatukan 2 warna atau lebih untuk menciptakan gradasi warna yang halus
- **Stippling**  
Digunakan dalam proses pembuatan patung dan aksesoris, membuat pola cetakan dengan kedalaman bermacam-macam,dengan menggunakan alat
- **Texturing Clay**  
Memberikan tekstur pada *Polimerclay* dengan menempelkan/menjiplakkan male/cetakan bertekstur ke *Polimerclay*

- **Writing on Clay**

Menulis pada *Polimerclay* dapat menggunakan alat saja untuk menulis



Gambar 2. 18 teknik polimerclay (sumber : sculpey.com)

## Tahap produksi Aksesoris Magnet Kulkas

Berikut merupakan pembuatan Aksesoris :

### 1. Meriset

Proses mencari data untuk menentukan desain yang akan dibuat, data yang akan dicari berupa informasi mengenai bunga anggrek sebagai objek inspirasi pembuatan aksesoris magnet kulkas.

### 2. Brainstorming

Proses mencari ide besar untuk mengeksplorasi karya desain, brainstorming bisa berupa moodboard yang akan membantu secara abstrak untuk menemukan konsep

### 4. Sketsa

Proses pembuatan produk tahap awal, berupa gambar 2D yang akan membantu dalam perancangan aksesoris.

Sketsa manual - pemberian warna – proses digital – gambar teknik

## 5.Crafting

Proses produksi Aksesoris

(Pembuatan –pewarnaan – pemanggangan – finishing)

## 6.Marketing Placement

Proses pemasaran produk ke masyarakat segmen

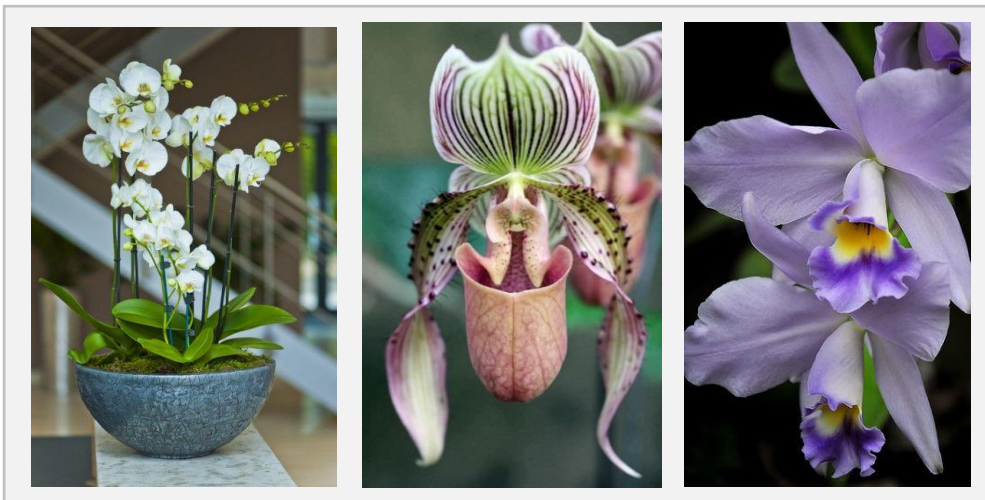
### 2.2.9 Trend Bentuk Bunga



*Gambar 2. 19 Tren bentukan magnet kulkas dengan tema bunga (sumber :magnet kulkas tema bunga -Google)*

Trend hiasan dengan bentuk bunga saat ini selain sebagai magnet kulkas namun bisa sebagai gantungan kunci dan lain sebagainya menggunakan konsep buket bunga ,memberinya pot dan merangkainya menjadi kesatuan yang cantik untuk dinikmati mata.Konsep desain yang demikian menarik banyak minat pasar untuk memebelinya.

### 2.2.10 Anggrek Indonesia

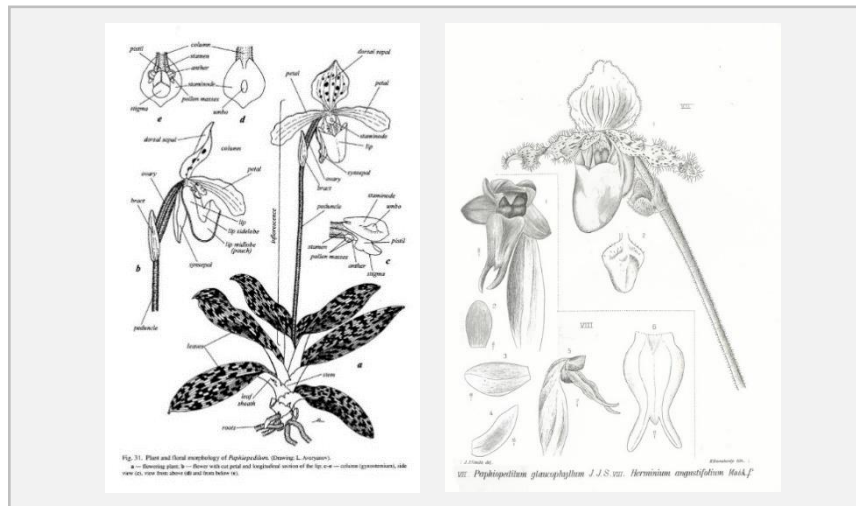


Gambar 2. 20 contoh Anggrek indonesia (sumber :anggrek Indonesia -google)

Anggrek, atau dalam istilah latinnya dikenal dengan Orchidaceae, adalah tanaman yang dikenal memiliki keindahan rupa. Bentuknya yang sederhana dengan warna-warninya yang mencolok namun lembut, selalu menarik perhatian siapapun. Tak heran, sudah sejak lama, tanaman anggrek dikenal luas sebagai tanaman hias. Di Indonesia, tanaman anggrek selalu menjadi primadona karena rupanya yang khas dan indah. Selain itu, anggrek termasuk ke dalam kelompok tanaman yang bisa dibudidayakan dengan mudah, sehingga bisa berkembang di mana saja. Namun, menurut Kurator Anggrek Pusat Konservasi Tumbuhan di Kebun Raya Bogor, Sofi Mursidawati, tanaman anggrek sebenarnya adalah tanaman yang masuk kategori langka dan hampir punah. Hal itu, karena anggrek hidupnya memiliki keunikan dan sangat bergantung pada satu item saja.

Dalam pembuatan Aksesoris Magnet Kulkas bertemakan anggrek ini, maka penulis mempelajari beberapa hal berkaitan dengan bunga anggrek yaitu anatomi anggrek dan informasi tentang bunga anggrek sebagai objek dalam pembuatan Aksesoris

## A. Anantomi Bunga Anggrek



Gambar 2. 21 struktur tanaman anggrek Kasut/Selop Indonesia (Sumber : ilustrasi anggrek selop- pinterest)

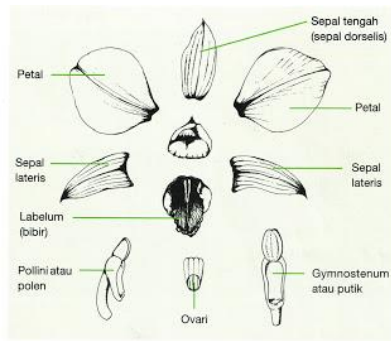
Struktur tanaman anggrek terdiri dari akar, batang, daun dan bunga. Sifat-sifat khas tanaman dari family Orchidaceae terlihat pada karakter akar , batang, daun, bunga, buah dan bijinya.

### 1. .Bunga

Anggrek merupakan salah satu tanaman hias yang memiliki keragaman warna dan bentuk bunga . meski demikian anggrek memiliki struktur bunga yang sama dan khas.

Bunga anggrek terdiri dari :

1. Kelopak (sepal)
2. Mahkota (petal)
3. Lidah (Labelum)
4. Bakal buah, dibentuk oleh penyatuan putik dan benangsari



Gambar 2. 22 anatomi bunga anggrek (sumber:anatomi kelopak bunga anggrek -google)

Sepal yang dimiliki anggrek terdiri atas tiga helai dan si sela-sela sepal terdapat dua helai petal. Sedangkan labelum atau lidah bunga merupakan modifikasi dari petal.

## 2. Buah

Bentuk buah bunga anggrek ini berbeda – beda tergantung dengan jenisnya, bunga anggrek lentera atau capsuar memiliki enam rusuk. Tiga diantaranya rusuk sejat dan tiga lainnya melekat pada dua tepi dain buah yang berlainan. Buah ini memiliki warna dan bentuk yang kecil dan terdapat jutaan biji didalamnya yang lembut dan halus.



Gambar 2. 23 buah/ biji bunga anggrek (sumber : buah bunga anggrek- google)



### 3. Daun

Daun bunga anggrek memiliki warna hijau dengan bentuk membesar dan meruncing keatas. Bunga ini memiliki pertulangan daun sejajar, dan juga ada yang bersifat tidak ada keserantakan keguguran daun. Ada beberapa tipe daun berdasarkan jenis dan varietasnya diantara :

- Kelompok evergreen ( daun tipe segar maupun hijau ) bersifat tidak memiliki keserantakan dalam gugur daun.
- Kelompok decides ( tipe gugur ) bersifat memiliki keserantakan dalam gugur, untuk memunculkan bakal bunga dan biji.



*Gambar 2. 24 daun bunga Anggrek dendrobium (sumber:daun bunga anggrek-google)*

### 4. Batang

Batang bunga ini tebal dan mengembung yang berfungsi untuk menyimpan cadangan makanan dan air untuk menghindari kekeringan pada tanaman. Batang tanaman ini memiliki dua tipe diantaranya yaitu :

- Monopodial, batang bersifat tunggal dan memiliki satu titik tumbuh.
- Simpodial, batang bersifat berumbi semu dan memiliki ruas – ruas tahunan.



*Gambar 2. 25 batang bunga anggrek (sumber :batang anggrek -google)*

## **5. Akar**

Akar bunga anggrek berbentuk silinderis dan berdaging lunak, mudah patah, serta memiliki ujung kar meruncing licin dan sedikit lengket. Dalam keadaan kering akar tanaman ini akan berwarna putih abu – abu pada bagian luar dan bagian ujung akar berwarna kehijau – hijauan atau keungguan. Sedangkan, akar yang sudah tua akan berwarna kecoklatan muda hingga tua yang akan digantikan dengan akar baru atau tunas baru.

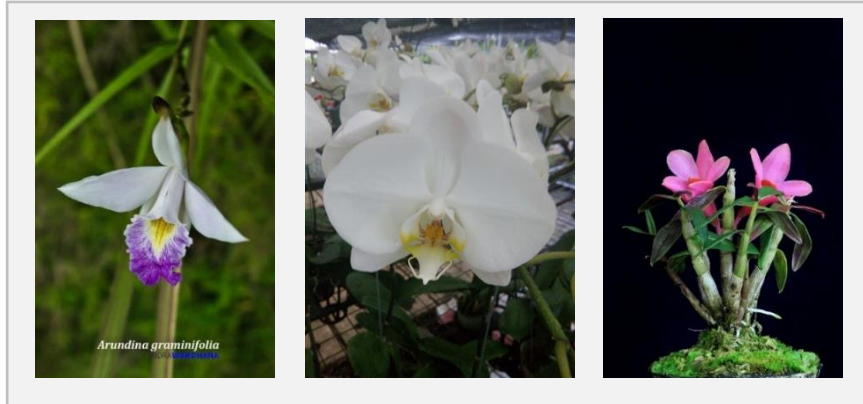


*Gambar 2. 26akar bunga anggrek (sumber: akar bunga anggrek -google)*

## **B. 5 Nama Anggrek Indonesia yang terpilih sebagai alternative desain souvenir :**

- **Anggrek Bambu (*Arundina graminifolia*)**  
Merupakan Anggrek khas daerah pulau Jawa, yang termasuk dalam golongan anggrek yang dilindungi karena terancam punah ,anggrek ini memiliki daun yang sama dengan bamboo sehingga sulit untuk ditemukan dan dibedakan dengan tumbuhan lain ketika tidak sedang berbunga
- **Anggrek Kasut (*Phapilopedium Glauchophyllum*)**  
Merupakan Anggrek khas daerah pulau Jawa, yang termasuk dalam golongan anggrek yang dilindungi karena terancam punah ,anggrek ini tergolong anggrek yang berukuran besar ,dan unik bentuknya menyerupai kasut dan memiliki bulu halus pada kelopanya.
- **Anggrek Cuthbersonii Papua (*Dendrodium Cuthbersonii*)**  
Merupakan Anggrek khas daerah Papua, yang termasuk dalam golongan anggrek yang dilindungi karena terancam punah. Anggrek ini merupakan anggrek,tumbuh di pedalaman hutan Papua
- **Anggrek Callus Vanda (*Dendrobium Callus Vanda*)**  
Anggrek ini memiliki bentuk dan warna yang cantik, Selain kecantikan dan keindahan yang dimilikinya, anggrek vanda juga kaya akan bentuk dan variasi/kombinasi warna, mulai dari warna yang bercorak totol-totol sampai pada discolour. Dari 40 species yang ada, sekitar 20 species berada di kepulauan Indonesia yang meyebar di hutan-hutan tropis di Pulau Jawa, Bali, Sumatra, Kalimantan, Maluku dan Papua

- Anggrek Bulan (*Phalaenopsis amabilis*)  
Anggrek yang dijuluki sebagai Puspa Pesona ,yang merupakan bunga Nasional Indonesia ,yang dipuji karena kecantikannya dan siklus hidupnya serta filosofi yang terdapat pada bunga anggrek ini



Gambar 2. 27 Bunga anggrek indonesia Arundina,Anggrek bulan putih,Anggrek cuthbertsonii (sumber : Anggrek indonesia -google)

Nama – nama diatas merupakan anggrek terpilih yang akan di gunakan sebagai alternative dalam pembuatan desain magnet kulkas.

### 2.2.11 Stilasi Anggrek



Gambar 2. 28 stilasi Anggrek (sumber: stilasi anggrek)

Stilasi Anggrek menggayakan anggrek atau merubah bentuk tanpa meninggalkan bentuk aslinya, gaya stilasi yang biasa diberikan pada bunga biasanya digunakan dalam konsep membatik dan membuat relief ,selain memebrikan kesan yang lebih simple namun tetap memberi kesan realis ,karakter dari bunga tersebut juga tidak hilang.

### **2.2.12 Teori Tipografi**

Menurut Danton Sihombing (seperti dikutip Perdana, 2007) tipografi adalah “bidang ilmu yang mempelajari seluk-beluk mengenai huruf, yang mempunyai dua fungsi, yaitu sebagai fungsi estetis dan fungsi komunikasi, sebagai fungsi estetis, tipografi digunakan untuk menunjang penampilan sebuah pesan agar terlihat menarik, sedangkan sebagai fungsi komunikasi tipografi digunakan untuk menyampaikan pesan (informasi) berupa teks dengan jelas dan tepat.”

- **Jenis-jenis Huruf**

Menurut James Craig (seperti dikutip Perdana, 2007) huruf diklasifikasikan ke dalam beberapa jenis, yaitu:

- a. *Roman*. Ciri dari huruf ini adalah memiliki sirip/kaki/*serif* yang berbentuk lancip pada ujungnya. Huruf Roman memiliki ketebalan dan ketipisan yang kontras pada garis-garis hurufnya. Kesan yang ditimbulkan adalah mengekspresikan organisasi dan intelektualitas, klasik, anggun, lemah gemulai.
- b. *Egyptian*. Jenis huruf yang memiliki ciri kaki/sirip/*serif* yang berbentuk persegi seperti papan dengan ketebalan yang sama atau hampir sama. Kesan yang ditimbulkan adalah kokoh, kuat, kekar dan stabil.

- c. *Sans Serif*. Pengertian *Sans Serif* adalah tanpa sirip/*serif*, jadi huruf jenis ini tidak memiliki sirip pada ujung hurufnya dan memiliki ketebalan huruf yang sama atau hampir sama. Kesan yang ditimbulkan oleh huruf jenis ini adalah modern, kontemporer dan efisien.
- d. *Script*. Huruf *Script* menyerupai goresan tangan yang dikerjakan dengan pena, kuas atau pensil tajam dan biasanya miring ke kanan. Kesan yang ditimbulkannya adalah sifat pribadi dan akrab.
- e. *Miscellaneous*. Huruf jenis ini merupakan pengembangan dari bentuk-bentuk yang sudah ada. Ditambah hiasan dan ornamen, atau garis-garis dekoratif. Kesan yang dimiliki adalah dekoratif dan ornamental.



Gambar 2. 29 macam typeface Menurut James Craig (sumber:teori typografi .pdf)

- **Typeface dan Kepribadiannya**

Yang tidak kalah pentingnya dari suatu huruf menurut Surianto Rustan (2011:108) adalah kepekaan dalam menganalisa hubungan antar bentuk visual huruf (aspek fisik, yang kelihatan) dan kepribadian/ personality yang dikandungnya (aspek non-fisik, yang tidak kelihatan), yang dapat dianalogikan sebagai tubuh dan jiwa pada manusia.

Aspek fisik pada suatu huruf yang dianalogikan dengan tubuh manusia bisa dilihat dari bentuk atau anatomi huruf seperti stroke, serif dan anatomi lainnya. Aspek

fisik adalah aspek pertama yang bisa dianalisa untuk menemukan aspek non-fisik pada suatu huruf. Aspek non-fisik pada suatu huruf yang dianalogikan sebagai kepribadian bisa tersirat dari bentuk atau anatomi huruf diantaranya kesan.

- **Pesan dan Typeface**

Menurut Suriyanto Rustan (2011:112) dalam komunikasi visual, aspek fisik dan non fisik yang terkandung di dalam typeface sebetulnya hanya alat untuk menyampaikan ide/ konsep/pemikiran: pesan. Agar pesan dapat tersampaikan dan dimengerti secara efektif, antara typeface dan pesannya harus sesuai.

Seringkali typeface atau bentuk huruf yang dipilih tidak sesuai dengan pesan yang ingin disampaikan, sehingga pesan tidak tersampaikan dengan baik. Selain itu kesan yang tersirat pun jauh dari maksud atau keinginan yang diharapkan. Keharmonisan atau kesesuaian antara pesan dan typeface menjadi hal yang sangat penting, dengan demikian harus dipahami terlebih dahulu pesannya, kemudian diperlukan kepekaan dalam memilih atau membuat typeface yang sesuai dengan pesan tersebut. Sehingga ide, konsep atau pemikiran yang disampaikan dalam sebuah pesan dapat diterima dengan baik, selain itu kesan yang tersirat pun sesuai dengan yang diharapkan.

- **Berdasarkan Kegunaan**

Selain berdasarkan sejarah dan bentuk huruf, Menurut Rama Kertamukti (2011), berdasarkan kegunaannya/fungsinya selain display type dan text type. Fungsi huruf lainnya adalah sebagai figur informatif, figur identifikasi dan simbol.

## Huruf sebagai Figur Informatif

- Segi Ketampakan (legibility), Legibility berhubungan dengan kemudahan mengenali dan membedakan masing-masing huruf/karakter. Legibility menyangkut desain/bentuk huruf yang digunakan. Suatu jenis 37 huruf dikatakan legible apabila masing-masing huruf/karakterkarakternya mudah dikenali dan dibedakan dengan jelas satu sama lain (Rustan, 2011:74).
- Keterbacaan (readability), Readability berkaitan dengan tingkat keterbacaan suatu teks. Teks yang readable berarti keseluruhannya mudah dibaca. Apabila legibility lebih membahas kejelasan karakter satu-persatu, readability tidak menyangkut huruf/karakter satu persatu, melainkan keseluruhan teks yang disusun dalam suatu komposisi (Rustan, 2011:74). - Aspek-aspek ergonomik lainnya.

## Huruf sebagai Figur Identitas

Huruf merupakan elemen simbolisasi yang banyak digunakan dalam kegiatan desain grafis, karena dianggap sebagai medium yang paling efektif dalam menyampaikan informasi dan identitas dari sesuatu “entitas”.

## Huruf sebagai Simbol

Syarat utama agar huruf dapat berfungsi sebagai simbol (pemberi tanda) adalah memiliki bentuk khas, sehingga mudah untuk dikenali (karena mengandung nilai perbedaan dengan yang lain) dan dapat secara tepat diasosiasikan dengan jati dirinya.

Klasifikasi umum berdasarkan sejarah dan bentuk huruf yang terdiri dari black letter, humanist, old style, transitional, modern, slab serif, sans serif, script dan display/dekoratif tersebut diatas 38 akan digunakan sebagai pisau bedah dan referensi



untuk mengkaji bentuk huruf pada tulisan nama kelompok XTC, BRIGEZ, M2R dan GBR termasuk pada bentuk huruf yang mana dan apakah bentuk huruf tersebut menjadi referensi dalam pembuatan tulisan nama kelompok tersebut. Kemudian untuk membuktikan bentuk huruf pada tulisan nama kelompok XTC, BRIGEZ, M2R dan GBR yang memiliki kemiripan/mengadaptasi dari black letter, humanist, old style, transitional, modern, slab serif, sans serif, script atau display/dekoratif tersebut diatas memiliki kesannya tersendiri. Kemudian klasifikasi huruf berdasarkan kegunaan akan digunakan sebagai pisau bedah dan referensi untuk mengkaji bentuk huruf pada tulisan nama kelompok XTC, BRIGEZ, M2R dan GBR, apakah bentuk huruf pada tulisan nama kelompok tersebut legible, dan apakah tulisan nama kelompok tersebut readable sebagai penentu suatu huruf memiliki fungsi, apakah itu fungsi sebagai figur informatif dan figur identitas. Selain itu apakah bentuk huruf pada tulisan nama kelompok tersebut memiliki bentuk khas dan bentuk asosiasi, sebagai penentu suatu huruf memiliki fungsi symbol

### 2.2.13 Teori Packaging



Gambar 2. 30 contoh packaging (sumber :packaging - google)

Menurut Oxford Dictionary, kemasan (packaging) adalah bahan-bahan yang digunakan untuk membungkus atau melindungi suatu barang. Daya tarik pada sebuah

kemasan sangatlah penting untuk menarik minat konsumen dan mempengaruhi tindakan konsumen, baik secara sadar maupun secara tidak sadar.

### **Pengertian Kemasan**

*Packaging* Kotler dan Amstrong (2012) mendefinisikan “packaging involves designing and producing the container or wrapper for a product” yang artinya adalah proses kemasan melibatkan kegiatan mendesain dan memproduksi, fungsi utama dari kemasan sendiri yaitu untuk melindungi produk agar produk tetap terjaga kualitasnya. Menurut Titik Wijayanti (2012), Kemasan mempunyai tujuan dan fungsi dalam pembuatan produk, yaitu:

- a. Memperindah produk dengan kemasan yang sesuai kategori produk.
- b. Memberikan keamanan produk agar tidak rusak saat dipajang ditoko.
- c. Memberikan keamanan produk pada saat pendistribusian produk.
- d. Memberikan informasi pada konsumen tentang produk itu sendiri dalam bentuk pelabelan.
- e. Merupakan hasil desain produk yang menunjukkan produk tersebut.

**Menurut Kotler dan Keller** (2012), Kemasan yang baik dapat membangun ekuitas merek dan mendorong penjualan. Beberapa faktor yang memiliki kontribusi penggunaan kemasan sebagai alat pemasaran :

- a. Swalayan, kemasan yang efektif melaksanakan tugas dalam penjualan: menarik perhatian, menggambarkan fitur produk, menciptakan keyakinan konsumen, dan membuat kesan menyenangkan.
- b. Kekayaan Konsumen, peningkatan kekayaan konsumen membuat mereka bersedia membayar lebih besar untuk kenyamanan, penampilan, keandalan, dan gengsi kemasan yang lebih baik.

c. Perusahaan dan Citra Merek, kemasan mempunyai peran terhadap pengakuan segera atas perusahaan atau merek.

d. Peluang Inovasi, kemasan yang inovatif dapat membawa manfaat besar bagi konsumen dan laba bagi para produsen.

**Menurut Nilsson & Ostrom** (2005) dalam Cahyorini & Rusfian (2011), variabel desain kemasan terdiri dari 3 dimensi, yaitu: desain grafis, struktur desain, dan informasi produk.

**a. Desain Grafis** **Desain grafis** adalah dekorasi visual pada permukaan kemasan (Nilsson & Ostrom, 2005 ) dalam Cahyorini & Rusfian (2013), dan terdiri dari empat sub dimensi, yaitu: nama merek, warna, tipografi, dan gambar.

1) Nama Merek Asosiasi Pemasaran Amerika mendefinisikan merek (brand) sebagai nama, istilah, tanda, simbol, atau rancangan, atau kombinasi dari semuanya, yang dimaksudkan untuk mengidentifikasikannya dari barang atau jasa dari satu penjual/kelompok penjual dan mendeferensiasikan dari para pesaing (Kotler & Keller, 2012).

2) Warna Literatur pemasaran mengungkapkan bahwa warna kemasan memiliki kemampuan untuk membangkitkan perasaan, perilaku emosi pada konsumen yang berbeda (Mustikiwa & Marumbwa, 2013). Warna memiliki potensi untuk menciptakan kesan yang mendalam dan tahan lama serta citra produk atau merek. Dalam kemasan produk, pemasar menggunakan warna untuk menarik perhatian konsumen yang dapat menciptakan perasaan positif atau negatif tentang produk/brand tertentu. Asadhollahi & Givee (2007) dalam Mustikiwa & Marumbwa, (2013) berpendapat bahwa warna kemasan mengkomunikasikan, menggambarkan, dan menampilkan fitur-fitur yang menyolok mata serta atribut intangibel dari sebuah merek. Hal ini dengan demikian berarti bahwa warna membawa pesan khusus mengenai merek yang pada akhirnya menciptakan proposisi penjualan yang unik (unique selling proposition).

3) Tipografi "Typography" (Tipografi) merupakan suatu ilmu dalam memilih dan menata huruf dengan pengaturan penyebarannya pada ruang-ruang yang tersedia, untuk menciptakan kesan tertentu, sehingga dapat menolong pembaca untuk mendapatkan kenyamanan membaca semaksimal mungkin. Tipografi dapat juga dikatakan "visual language"

4) Gambar (image) menurut Klimchuck & Krasovec (2007) dalam Cahyorini & Rusfian, (2013) termasuk foto, ilustrasi, simbol/icon, dan karakter. Secara khusus gambar berfungsi pula untuk menarik perhatian, memperjelas sajian ide, mengilustrasikan/menghiasi fakta yang mungkin cepat akan dilupakan atau diabaikan tidak digambarkan.

**b. Struktur Desain** berkaitan dengan fitur-fitur fisik kemasan, dan terdiri dari 3 sub-dimensi: bentuk, ukuran, dan material.

1) Bentuk Bentuk mempengaruhi proteksi dan fungsi keamanan dalam menyentuh, menuangkan, dan menyimpan (Smith, 1993) dalam (Cahyorini & Rusfian, 2013). Sedangkan menurut Nilsson & Ostrom (2005) dalam Cahyorini & Rusfian (2013) menyatakan bahwa bentuk yang lebih sederhana lebih menarik dari pada yang biasanya, dan persegi panjang lebih banyak disukai dari pada kotak.

2) Ukuran Ukuran adalah measurement yaitu cara menilai jumlah objek, waktu, atau situasi sesuai dengan aturan tertentu.

3) Material Sejarah penggunaan bahan kemasan sudah berlangsung dengan sangat lama. Bahan kemasan pada mulanya menggunakan daun, kulit hewan, produk pecah belah, dan tas. Bahan kemasan mempengaruhi persepsi konsumen terhadap kualitas produk (Smith, 1993).

Sedangkan menurut Shimp (2000) menyatakan bahwa bahan kemasan dapat membangkitkan emosi dan perasaan tertentu, biasanya tanpa orang tersebut menyadarinya.

Desain Packaging yang digunakan oleh produk Aksesoris Magnet kulkas ini harus bisa memberikan kondisi aman untuk produk yang diproduksi secara eksklusif, serta memberikan kesan yang bernilai.

**c. Informasi Produk** Salah satu fungsi kemasan adalah untuk mengkomunikasikan produk melalui Informasi yang tertera. Informasi produk dapat membantu konsumen dalam mengambil keputusan pembelian dengan lebih hati-hati. (Silayoi & Speece, 2005).

Berdasarkan uraian diatas, maka dapat dikatakan bahwa kemasan memiliki peranan cukup penting bagi suatu produk. Selain berfungsi sebagai pelindung produk, kemasan juga secara tidak langsung menggambarkan jati diri produk itu sendiri. Dimensi-dimensi dari kemasan memiliki peran masing-masing untuk menghasilkan kemasan yang baik dan menarik, karena semakin menarik kemasan tersebut semakin menarik perhatian para konsumen.

#### 2.2.14 Teori Brand Marketing



Gambar 2. 31 contoh brand terkenal (sumber :[www.bitebrands.co](http://www.bitebrands.co))

## **A. Brand dan Branding**

### **Brand**

Wheeler (2010) mengatakan bahwa membuat suatu brand merek itu penting karena persaingan Brand adalah salah satu atribut yang sangat penting karena persaingan menciptakan pilihan yang tak terbatas, perusahaan mencaricara untuk terhubung secara emosional dengan pelanggan, menjadi tak tergantikan, dan menciptakan hubungan seumur hidup. *Brand* yang kuat akan sangat terlihat menonjol dipasaran. Orang akan percaya pada suatu merk, tergantung pada suatu merek dan memiliki keyakinan dalam superioritas merk tersebut. Dan bagaimana merek dirasakan keberhasilannya, terlepas dari bagaimana produknya, kapan merk tersebut memulai, dan bagaimana keuntungan yang diraihinya Brand adalah suatu keyakinan seseorang tentang suatu produk, jasa, atau perusahaan. Dimana konsumen dapat melakukan perbandingan antara suatu produk atau jasa dengan produk atau jasa lainnya. Bagaimana kualitas *service* yang diberikan, atau lain sebagainya yang dapat membuat konsumen memiliki penilaian tertentu terhadap suatu produk atau jasa yang ditawarkan

### **Branding**

Kata branding berasal dari kata brand yang dalam bahasa Indonesia berarti merek. Dalam penggunaannya, kata brand dan branding memiliki makna yang berbeda. Jika kata brand berarti merek, maka pengertian branding adalah berbagai kegiatan komunikasi yang dilakukan oleh sebuah perusahaan dengan tujuan untuk membangun dan membesarkan sebuah brand atau merek.

Branding merupakan disiplin yang digunakan untuk membangun kesadaran dan memperluas loyalitas pelanggan.

Kotler (2009) Menurut Kotler, pengertian branding adalah pemberian nama, istilah, tanda, simbol, rancangan, atau kombinasi dari kesemuanya, yang dibuat dengan tujuan

untuk mengidentifikasi barang atau jasa atau kelompok penjual dan untuk membedakan dari barang atau jasa pesaing.

## **B. Marketing**

Pemasaran (*bahasa Inggris: marketing*) adalah aktivitas, serangkaian institusi, dan proses menciptakan, mengomunikasikan, menyampaikan, dan mempertukarkan tawaran yang bernilai bagi pelanggan, klien, mitra, dan masyarakat umum

Proses dalam pemenuhan kebutuhan dan keinginan manusia inilah yang menjadi konsep pemasaran. Mulai dari pemenuhan produk (product), penetapan harga (price), pengiriman barang (place), dan mempromosikan barang (promotion). Seseorang yang bekerja dibidang pemasaran disebut pemasar. Pemasar ini sebaiknya memiliki pengetahuan dalam konsep dan prinsip pemasaran agar kegiatan pemasaran dapat tercapai sesuai dengan kebutuhan dan keinginan manusia terutama pihak konsumen yang dituju.

## **C. Strategi pemasaran**

Strategi pemasaran merupakan hal yang sangat penting bagi perusahaan di mana strategi pemasaran merupakan suatu cara mencapai tujuan dari sebuah perusahaan, karna potensi untuk menjual proposisi terbatas pada jumlah orang yang mengetahui hal tersebut. Hal ini juga didukung oleh pendapat Swastha “Strategi adalah serangkaian rancangan besar yang menggambarkan bagaimana sebuah perusahaan harus beroperasi untuk mencapai tujuannya.” Sehingga dalam menjalankan usaha kecil khususnya diperlukan adanya pengembangan melalui strategi pemasarannya. Karena pada saat kondisi kritis justru usaha kecil yang mampu memberikan pertumbuhan terhadap pendapatan masyarakat. Pemasaran menurut W. Y. Stanton pemasaran adalah sesuatu yang meliputi seluruh sistem yang berhubungan dengan tujuan untuk merencanakan dan menentukan harga sampai dengan mempromosikan dan mendistribusikan barang dan jasa yang bisa memuaskan kebutuhan pembeli aktual maupun potensial. Berdasarkan definisi di atas, proses pemasaran dimulai dari

menemukan apa yang diinginkan oleh konsumen. Yang akhirnya pemasaran memiliki tujuan yaitu :

1. Konsumen potensial mengetahui secara detail produk yang kita hasilkan dan perusahaan dapat menyediakan semua permintaan mereka atas produk yang dihasilkan.
2. Perusahaan dapat menjelaskan secara detail semua kegiatan yang berhubungan dengan pemasaran. Kegiatan pemasaran ini meliputi berbagai kegiatan, mulai dari penjelasan mengenai produk, desain produk, promosi produk, pengiklanan produk, komunikasi kepada konsumen, sampai pengiriman produk agar sampai ke tangan konsumen secara cepat.
3. Mengenal dan memahami konsumen sedemikian rupa sehingga produk cocok dengannya dan dapat terjual dengan sendirinya.

Pada umumnya kegiatan pemasaran berkaitan dengan koordinasi beberapa kegiatan bisnis. Strategi pemasaran ini dipengaruhi oleh faktor-faktor sebagai berikut :

1. Faktor mikro, yaitu perantara pemasaran, pemasok, pesaing dan masyarakat
2. Faktor makro, yaitu demografi/ekonomi, politik/hukum, teknologi/fisik dan sosial/budaya.

Berikut ini adalah hal-hal yang perlu diperhatikan untuk pemasaran : Dari sudut pandang penjual :

1. Tempat yang strategis (*place*),
2. Produk yang bermutu (*product*),
3. Harga yang kompetitif (*price*), dan
4. Promosi yang gencar (*promotion*).

Dari sudut pandang konsumen :

1. Kebutuhan dan keinginan konsumen (*customer needs and wants*),



2. Biaya konsumen (*cost to the customer*),
3. Kenyamanan (*convenience*), dan
4. Komunikasi (*communication*).

Dari apa yang sudah dibahas di atas ada beberapa hal yang dapat disimpulkan, bahwa pembuatan produk atau jasa yang diinginkan oleh konsumen harus menjadi fokus kegiatan operasional maupun perencanaan suatu perusahaan. Pemasaran yang berkesinambungan harus adanya koordinasi yang baik dengan berbagai departemen (tidak hanya di bagian pemasaran saja), sehingga dapat menciptakan sinergi di dalam upaya melakukan kegiatan pemasaran.

## **SWOT**

Metode perencanaan strategis yang digunakan untuk mengevaluasi kekuatan (*strengths*), kelemahan (*weaknesses*), peluang (*opportunities*), dan ancaman (*threats*) dalam suatu proyek atau suatu spekulasi bisnis. Keempat faktor itulah yang membentuk akronim SWOT (*strengths, weaknesses, opportunities, dan threats*). SWOT akan lebih baik dibahas dengan menggunakan tabel yang dibuat dalam kertas besar, sehingga dapat dianalisis dengan baik hubungan dari setiap aspek.

Proses ini melibatkan penentuan tujuan yang spesifik dari spekulasi bisnis atau proyek dan mengidentifikasi faktor internal dan eksternal yang mendukung dan yang tidak dalam mencapai tujuan tersebut. Analisis SWOT dapat diterapkan dengan cara menganalisis dan memilah berbagai hal yang mempengaruhi keempat faktornya, kemudian menerapkannya dalam gambar matrik SWOT, di mana aplikasinya adalah bagaimana kekuatan (*strengths*) mampu mengambil keuntungan (*advantage*) dari peluang (*opportunities*) yang ada, bagaimana cara mengatasi kelemahan (*weaknesses*) yang mencegah keuntungan (*advantage*) dari peluang (*opportunities*) yang ada, selanjutnya bagaimana kekuatan (*strengths*) mampu menghadapi ancaman (*threats*) yang ada, dan terakhir adalah bagaimana cara mengatasi kelemahan (*weaknesses*) yang

mampu membuat ancaman (*threats*) menjadi nyata atau menciptakan sebuah ancaman baru.

Teknik ini dibuat oleh Albert Humphrey, yang memimpin proyek riset pada Universitas Stanford pada dasawarsa 1960-an dan 1970-an dengan menggunakan data dari perusahaan-perusahaan

### 2.2.15 Teori *Storytelling*



Gambar 2. 32 contoh cover *storytelling* (sumber : Lisa King for Barbados' Nation News.)

### Pengertian *Storytelling* dari Beberapa Sumber

*Storytelling* berasal dari Bahasa Inggris, jika dilihat dari susunan katanya, memiliki dua kata yaitu story dan telling. Story artinya cerita dan telling artinya menceritakan. Jadi padanan kata tersebut menghasilkan sebuah pengertian baru yaitu menceritakan sebuah cerita. Pengertian tersebut senada dengan arti dari Kamus Lengkap Bahasa Inggris (Echols, 1975) yang menerangkan tentang arti kata *Storytelling*. Menurut Echols (1975), *Storytelling* terdiri atas dua kata yaitu story berarti cerita dan telling berarti penceritaan. Penggabungan dua kata *Storytelling* berarti penceritaan cerita atau menceritakan cerita.

*Storytelling* juga disebut bercerita atau *Storytelling* seperti yang dikemukakan oleh Malan (1991). *Storytelling* merupakan usaha yang dilakukan oleh storyteller dalam menyampaikan isi perasaan, buah pikiran atau sebuah story kepada anak-anak secara lisan. *Storytelling* telah didefinisikan dalam banyak arti.

Di Indonesia, *Storytelling* sering disebut juga dengan istilah *Storytelling*. *Storytelling* adalah kegiatan aktif, bercerita secara terstruktur dan utuh. Maka dari kata *Storytelling* kita peroleh kata story, yang berarti cerita atau kisah. Di masa dahulu kegiatan *Storytelling* ditujukan untuk menghibur atau mengajarkan sesuatu kepada generasi muda. Dalam bentuk story, inti pengajaran menjadi lebih mudah diterima oleh segala usia.

Collin (Isbell dkk., 2004) menegaskan *Storytelling* mempunyai banyak kegunaan di dalam pendidikan utama anak. Dia menyimpulkan bahwa story menyediakan suatu kerangka konseptual untuk berpikir, yang menyebabkan anak dapat membentuk pengalaman menjadi keseluruhan yang dapat mereka pahami. Story menyebabkan mereka dapat memetakan secara mental pengalaman dan melihat gambaran di dalam kepala mereka. Joseph Campbell, seorang akademisi yang meneliti tentang story dari seluruh dunia dalam kompilasi kuliahnya ditahun 80-an “Transformation of Myth Through Time” menyampaikan bahwa story menjadi sangat kaya dan sarat pesan serta pelajaran hidup yang dapat dimodifikasi sesuai dengan kebutuhan. (The Golden Surprise, 2014).

Dari beberapa pendapat yang telah disebutkan, dapat disimpulkan bahwa story mempunyai banyak fungsi antara lain: sebagai hiburan atau pelipur lara, pendidik, sarana mewariskan nilai-nilai, protes sosial, dan juga proyeksi. Hal terpenting dalam kegiatan *Storytelling* adalah proses. Dalam proses *Storytelling* inilah terjadi interaksi antara storyteller dan audiencenya (dalam hal ini anakanak). Melalui proses *Storytelling* ini dapat terjalin komunikasi antara storyteller dengan audiencenya. Karena kegiatan *Storytelling* ini penting bagi anak, maka kegiatan tersebut harus

dikemas sedemikian rupa supaya menarik, maka dibutuhkan tahapan-tahapan dalam *Storytelling*. Teknik yang digunakan dalam *Storytelling* serta siapa saja pihak yang terlibat dalam kegiatan *Storytelling* turut menentukan lancar atau tidaknya proses *Storytelling*

*Storytelling* dalam hal ini adalah memberikan cerita dan karakter kepada ilustrasi bunga anggrek yang akan dibuat produk menjadi hiasan magnet ,yaitu bagaimana identitas anggrek tersebut sampai kepada masyarakat melalui konsep desain dan visualisasi .

### 2.2.16 Studi tentang Kulkas



Gambar 2. 33 Kulkas Rumah (Sumber : <https://northerndefenders.org/dapur/dimensi-standar-kulkas>)

### **Kulkas**

Kulkas atau lemari es atau lemari pendingin adalah sebuah alat rumah tangga listrik yang menggunakan refrigerasi (proses pendingin) untuk menolong pengawetan makanan Kulkas terdiri dari lemari pendingin atau lemari pembeku atau keduanya. Sistem dua lemari ini diperkenalkan pertama kali oleh General Electric pada 1939. Beberapa kulkas sekarang dibagi menjadi empat ruang untuk penyimpanan jenis makanan yang berbeda:

- -18 °C (-64.4 °F) (pembeku)
- 0 °C (32 °F) (daging)
- 4 °C (39.2 °F) (pendingin)
- 10 °C (50 °F) (sayuran), untuk menaruh berbagai jenis makanan.

Kapasitas sebuah kulkas diukur dalam liter. Biasanya isi pembeku adalah 100 liter dan pendingin 140 liter (namun dapat sangat bervariasi).

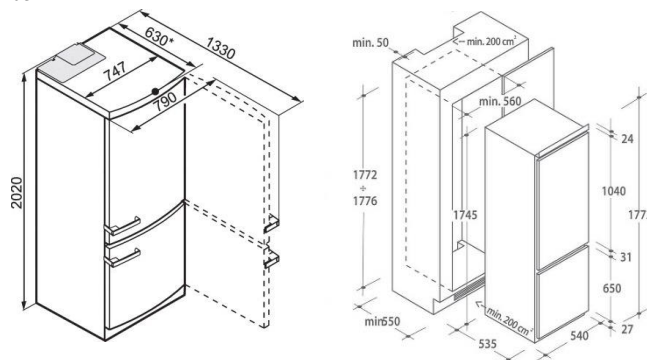
Sesuai dengan Perancangan ini maka akan dipelajari lebih lanjut studi tentang Kulkas, tentunya tentang ukuran/dimensi kulkas.

Idealnya, jika rasio dimensi kulkas tersebut dicapai dalam kaitannya dengan ukuran ruangan di mana ia akan ditempatkan, sehingga semua yang diperlukan dapat disimpan di dalam, tetapi ruang sekitarnya tidak terlalu berantakan.

- **Dimensi umum**

Kisaran berbagai ukuran lemari es sangat luas, sementara itu mungkin untuk membedakan beberapa ukuran standar yang diadopsi di banyak negara Eropa:

- lebar 60 cm;
- tinggi dari 85 hingga 200 sentimeter;
- kedalaman 60 sentimeter;
- volume 30 hingga 800 liter



Gambar 2. 34 Gambar teknik kulkas dimensi umum (Sumber : <https://northerndefenders.org/dapur/dimensi-standar-kulkas/>)

Biasanya dapat melihat gradasi tinggi hingga 2,5 meter dan kecil - hingga 1,3 meter. Ada sistematika ya umum digunakan :

1. **Tipe Eropa** (tidak agregat besar di atas 1,8 meter). Kompartemen pendingin biasanya dipasang di atas kompartemen freezer.
2. **Versi Asia** ukuran sedang. Freezer relatif kecil dan terletak di atas kompartemen kulkas.
3. **Tipe Amerika.** Ini berbeda dalam dimensi dan lebar yang jauh lebih besar daripada model konvensional.

- **Skala Perbandingan**

Bagian yang akan menjadi area penempelan aksesoris magnet kulkas adalah bagian pintu ,pada bagian pintu diambil skala umum yang digunakan yaitu Lebar : 60 cm dan Panjang : 200 cm

Sehingga memiliki Luas : 1200 cm.

Aksesoris memiliki ukuran mulai dari yang terkecil 7-8 cm dan terbesar 10 cm

Sehingga skala perbandingan yang terjadi adalah :

Ukuran	Luas Magnet Kulkas (cm)	Luas Kulkas (cm)	Perbandingan
Terkecil	64	1200	4 : 75
Terbesar	100	1200	1 : 12

*Tabel 2. 1 Skala perbandingan ukuran magnet kulkas terbesar hingga terkecil (Sumber : Penulis, 2019)*

Ukuran sesuai konsep	Luas Magnet Kulkas (cm)	Luas Kulkas (cm)	Perbandingan
Perangko	$7 \times 5 = 35$	1200	7 : 240
Frame	$10 \times 10 = 100$	1200	1 : 12
Sabut kelapa	$22/7 \times 7 \times 7 = 154$	1200	7 : 600
Karakter	$7 \times 5 = 35$	1200	7 : 240

*Tabel 2. 2 Skala perbandingan ukuran masing-masing magnet (Sumber : Penulis, 2019)*

- **Warna Kulkas**

Pada umumnya kulkas yang sering dijumpai memiliki warna silver dan hitam tanpa motif . Warna ini merupakan warna – warna netral yang biasa digunakan sebagai warna background untuk mendukung terlihatnya objek utama. Hal ini menjadi peluang bagi produsen souvenir magnet kulkas untuk mengeksplorasikan warna lebih mudah.

### **2.2.17 Media Pendukung**

Dalam memasarkan produk dibutuhkan sebuah media atau alat, dan media ini digunakan untuk mendukung penyampaian informasi pemasaran kepada masyarakat, media yang akan digunakan berupa media komunikasi cetak dan media komunikasi Online

#### **a. Media komunikasi cetak**

- **Poster**

Menurut Sabri (dalam Musfiqon, 2012:85) poster merupakan penggambaran yang ditunjukkan sebagai pemberitahuan, peringatan, maupun penggugah selera yang biasanya berisi gambar-gambar.

Poster akan memuat tentang informasi ivent seperti pameran dan bazar yang akan di ikuti oleh produk aksesoris ini,selain itu juga menampilkan koleksi terbaru dari produk souvenir

- **Banner**

Banner adalah salah satu media promosi yang dicetak dengan Print Digital yang umumnya berbentuk Potrait atau Vertikal. Banner adalah bentuk penyederhanaan dari Baliho.

Banner ini akan terpasang pada stan-stan penjualan produk,untuk menunjukkan identitas produsen

- Katalog

Pengertian katalog secara umum adalah suatu daftar terurut yang berisi informasi tertentu dari benda atau barang yang didaftar.

Katalog ini akan berisi informasi mengenai varian produk dan keterangan produk, katalog ini akan diberikan ke beberapa konsumen tetap dan toko-toko penjual souvenir.

- Booklet

Booklet adalah sebuah buku kecil yang terutama digunakan untuk mewakili perusahaan dan rincian produk. Booklet juga ibaratnya sebuah utusan yang membawa pesan penting. Penampilan dan desain booklet adalah mewakili gambaran sebuah perusahaan

Booklet ini akan diberikan pada setiap pembelian aksesoris untuk mengetahui beberapa series terkait

b. Media Komunikasi Online

- Instagram dan Facebook

Merupakan aplikasi pertemanan selain sebagai tempat mengirim pesan atau Cahtting ,juga menyediakan layanan pengunggahan Foto hingga video, Sosial media ini sudah banyak digunakan dalam pemasaran produk. Pengguna dan akses pada sosial media ini cukup besar sehingga menjadi peluang untuk memasarkan produk souvenir di dalamnya

- Web/Blog

Blog merupakan singkatan dari web log adalah bentuk aplikasi web yang berbentuk tulisan-tulisan (yang dimuat sebagai posting) pada sebuah halamanweb. Tulisan-tulisan ini seringkali dimuat dalam urutan terbalik (isi terbaru dahulu sebelum diikuti isi yang lebih lama), meskipun tidak selamanya demikian.



Blog ini digunakan sebagai rumah online dalam menjajakan souvenir, konten didalamnya akan memuat informasi mengenai produk,promo dan iven serta informasi perusahaan .

## **BAB III**

### **METODE PENELITIAN**

Penulis menggunakan dua tahap dalam melakukan penelitian pada proyek perancangan ini. Pada tahapan yang pertama ialah tahap penelitian kualitatif, selain itu penulis juga meneliti menggunakan teknik observasi dan pengumpulan data skunder dari data-data yang sudah ada. Data kualitatif penulis didapatkan dari hasil *depthinterviewer* kepada Ahli desain souvenir dan Artis *Polimerclay* serta kepada beberapa ahli yang sekiranya mendukung dalam proses pembuatan produk aksesoris magnet kulkas ini.

Metode Perancangan tahap kedua yakni dengan cara *experimental search* dengan menggunakan metode brainstorming. Penggunaan metode brainstorming dalam penelitian ini bertujuan agar dapat menguraikan dan menghubungkan berbagai data untuk menghasilkan ide baru yang dapat digunakan sebagai keputusan desain dan strategi yang dibutuhkan dalam proyek.

#### **3.1. Metode penelitian**

##### **3.1.1 Sumber Data**

###### **a. Data Primer**

###### **1. Observasi**

Observasi dilakukan pada Objek perancangan yaitu bunga anggrek. Penulis meneliti secara langsung mengenai bunga anggrek, baik dari segi warna, ukuran, tekstur dan lainnya. Penulis mendapatkan pengalaman langsung melihat bahkan memegang objek secara langsung, sehingga konsep yang akan diberikan bisa lebih hidup dan bervariasi.

###### **2. *Depthinterviewer***

Melakukan interview langsung kepada Ahli yang bersangkutan dalam proses pembuatan konsep desain hingga realisasi produk, untuk

mendapatkan hasil desain yang valid dan layak untuk bersaing di pasar serta mampu membawa informasi mengenai tema anggrek yang diangkat

#### **b. Data Sekunder**

Data sekunder merupakan data yang sudah tersedia untuk mendukung data utama. Hal tersebut dilakukan untuk memudahkan dalam mencari informasi dalam Perancangan Desain Visual Aksesoris Magnet Kulkas bertema anggrek menggunakan bahan dasar *Polimerclay* sebagai media mengenalkan Anggrek yang ada di Indonesia

### **3.1.2 Teknik Pengumpulan Data**

#### **A. *Depthinterviewer***

Pertama penulis melakukan tahapan penelitian melalui metode pengumpulan data kualitatif, dengan tujuan untuk mendapatkan pengetahuan mengenai beberapa nama dan jenis anggrek yang ada di Indonesia, media berupa magnet kulkas yang akan dan fungsinya, tentang karakter material utama yang akan digunakan serta teknik *Crafting Polimerclay*, serta data-data lain yang tidak mampu didapatkan selain melalui *depthinterviewer* secara langsung terhadap Pembuatan Desain magnet kulkas bunga Anggrek berbahan dasar *polimerclay* terkait.

*Depthinterviewer* yang dilakukan adalah dengan mewawancarai secara mendalam terhadap beberapa Pakar Ahli Aksesoris/Souvenir/Cinderamata dan Seniman *Crafting Polimerclay*.

Data yang digunakan untuk mengetahui tentang :

- a) Desain mana yang layak untuk diproduksi
- b) Desain mana yang dapat direvisi, dikembangkan dan di eksplorasi

- c) Penilaian terhadap hasil desain awal hingga final desain
  - d) Mengetahui langsung cara pembuatan produk
  - e) Mengetahui hal-hal apa saja yang harus diperhatikan sesuai dengan pengalaman ahli
  - f) Lama pembuatan hingga kesulitan yang mungkin terjadi saat proses pembuatan
- Dan masih banyak lagi

Penulis juga melakukan penelitan dan wawancara kepada beberapa sumber yang juga berpengalaman dan ahli dalam hal aksesoris homedecor dan souvenir. Untuk mengetahui tentang minat pasar terhadap tren fashion aksesoris yang akan dibuat .Data yang digunakan adalah untuk mengetahui tentang:

- a. SWOT konsep lebih detail
- b. Minat Pasar terhadap Konsep desain
- c. Standarisasi Aksesoris /cinderamata yang layak untuk dipasarkan
- d. Menambah referensi baru sesuai dengan keadaan pasar yang sebenarnya

## **B. Observasi**

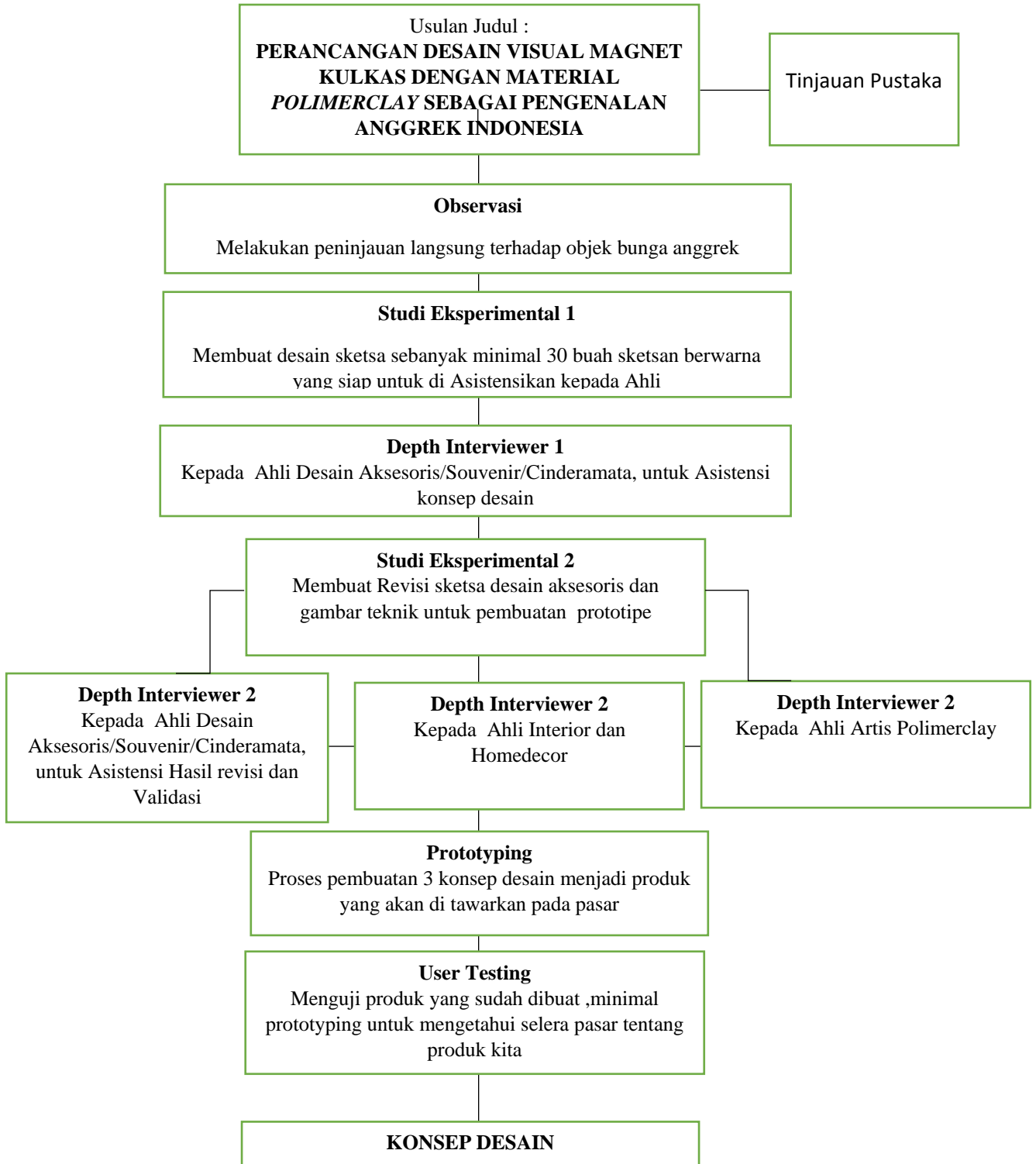
Observasi akan dilakukan di Tempat Wisata daerah Kampung Angrek yang terletak di kabupaten Kediri ,observasi ini untuk melihat langsung seperti apa karakter bunga angrek yang akan di jadikan aksesoris magnet kulkas melalui proses olah pikir dan sketsa. Selain pengamatan kepada objek utama yaitu Angrek, penulis juga mengamati pengunjung yang merupakan target segmen untuk penjualan Aksesoris magnet kulkas bertemakan Angrek ,dimana

mereka selain wisatawan juga sebagai penggemar bunga anggrek itu sendiri.

### **C. Penggalian Literatur**

Teknik penggalian literature dilakukan dengan cara pencarian kata kunci literasi pada berbagai sumber pustaka seperti perpustakaan dan mesin pencarian google nuntuk mendapatkan beberapa literature berupa buku dan artikel mengenai pembahasan tersebut.

### 3.2 Diagram Alur Riset



Gambar 3. 1 Alur Riset (Sumber: Penulis, 2019)

### 3.3 Rancangan penelitian

- **Studi Eksperimental 1**

Membuat konsep desain berdasarkan hasil penelitian kurang lebih 30 sketsa dengan 3 desain untuk prototyping.

Dalam pembuatan konsep desain ini ,penulis mengumpulkan data berupa gambar dan informasi jenis anggrek apa saja yang ada di Indonesia ,terlebih lagi anggrek yang khas di wilayah Indonesia dan belum banyak tereksplore ,setelah terkumpul maka dipilih 5 jenis anggrek dan mulai dibuatlah desain sketsa dengan beberapa konsep desain untuk masing-masing anggrek.

Beberapa konsep desain yang di kembangkan adalah Stilasi Anggrek,Illustrasi Anggrek yang dibingkai,illustrasi Karakter Anggrek,perpaduan Anggrek dengan Illustrasi alat-alat dapur/benda yang dekat dengan kepribadian wanita,Anggrek dengan bingkai lencana dan masih banyak lagi.

Sketsa dibuat dalam bentuk manual lalu dibuat secara digital untuk mempermudah dalam proses memberi warna,sketsa di cetak dalam lembar A4 yang berisi beberapa alternative sketsa dengan ukuran sketsa masing-masing 1:1 dengan aslinya

Dari konsep desain yang telah rancang ,diharapkan menghasilkan minimal 30 desain alternatif

- ***Depthinterview 1***

Dalam *Depthinterviewer 1* hasil dari Studi Eksperimental 1 di tunjukkan kepada Ahli Desain Aksesoris sebagai proses Asistensi.

Hal yang disiapkan adalah:

1. Alternatif gambar dan Prototyping
2. Handphone untuk mendokumentasi baik foto. video dan suara
3. Buku dan pensil untuk mencatat

### Protokol *Depthinterviewer* 1

- A. Asistensi Gambar (memberikan penilaian dan pemilihan konsep desain yang memiliki potensi untuk dikembangkan /direvisi)
- B. Meminta masukan berupa kritik, saran, komentar dan revisi dari hasil desain
- C. Meminta dokumentasi baik foto maupun bukti koreksi

### Pertanyaan *Depthinterviewer* 1 :

1. Bagaimana Konsep Desain No.1?(secara ide,bentuk, komposisi ornamen, warna, estetika,proporsi,skala,gaya gambar)
2. Adakah masukan atau Revisi untuk desain ini ?
3. Apakah Desain ini memiliki potensi untuk dikembangkan ? seperti apa ?

Pertanyaan ini akan dilakukan hingga konsep desain terakhir. Diharapkan dari setiap konsep desain dapat teraplikasi baik untuk jenis bunga yang terpilih,mendapatkan 3 konsep prototipe yang bisa dikembangkan melalui revisi dan mendapat apresiasi.

- **Studi Eksperimental 2**

Membuat perbaikan atau revisi dari hasil Studi eksperimental 1 yang sudah ditentukan untuk konsep desain dan pengembangannya.Konsep desain akan diterapkan pada masing-masing jenis bunga anggrek.

Proses langsung dikerjakan secara digital ,namun tidak menutup kemungkinan untuk adanya sketsa manual.Hasil akan di print kedalam bentuk A4 dengan masing-masing per lembar berupa 1 konsep desain berisi 5 jenis bunga anggrek terpilih.



3 konsep terpilih untuk prototipe akan dibuat gambar teknik untuk pengerjaan lebih lanjut dan kebutuhan asistensi dengan tujuan untuk mengetahui apakah gambar teknik ini cukup mewakili untuk pembuatan produk dalam jumlah sedikit hingga masal.

Diharapkan dari Studi Eksperimena 2 ditemukan desain alternative terbaik untuk proses produksi dengan minimal sedikit revisi dan gambar teknik dari 3 konsep desain yang akan dijadikan prototipe

- ***Depthinterview 2***

1. Ahli Desain Aksesoris

Mengasistensikan kembali hasil dari Studi Eksperimena 2 yaitu hasil revisi untuk memperoleh hasil yang lebih valid dan terbaik dari proses perbaikan desain. Proses asistensi ini ditujukan kepada ahli desain aksesoris yang pernah di interview sebelumnya :

Hal yang disiapkan adalah:

4. Alternatif gambar dan Prototyping
5. Handphone untuk mendokumentasi baik foto, video dan suara

Buku dan pensil untuk mencatat

Hasil Revisi akan di berikan kebalik kepada Ahli yang sama untuk mendapatkan validasi desain.

Protokol *Depthinterviewer 2* :

- A. Asistensi hasil Revisi (memberikan penilaian dan pemilihan konsep desain yang memiliki potensi untuk dikembangkan /direvisi akhir)
- B. Meminta masukan berupa kritik, saran, komentar dan revisi akhir dari hasil desain
- C. Meminta Dokumentasi berupa foto bersama dan bukti koreksi

Pertanyaan Dept Interviewer 2 :

1. Bagaimana revisi Konsep Desain No.1?(secara ide,bentuk, komposisi ornamen, warna, estetika,proporsi,skala,gaya gambar)
2. Adakah masukan atau Revisi akhir untuk desain ini ?
3. Apakah Desain sudah layak untuk realisasikan ?
4. Apakah gambar teknik untuk 3 desain prototipe terpilih sudah mampu mewakili produk untuk proses pembuatannya ?
5. Saran dan masukan

Pertanyaan ini akan dilakukan hingga konsep desain terakhir. Diharapkan dari setiap revisi memiliki desain yang jauh lebih baik dari sebelumnya dengan minimal revisi ,mendapatkan 3 konsep gambar teknik yang benar dan mendapat apresiasi.

2. Artis *Polimerclay* (Ahli olah material) *Depthinterview* 2 juga ditujukan kepada artis *claypolimer* sebagai ahli dalam mengolah material dan berpengalaman dalam pembuatan produk itu sendiri.

Hal yang disiapkan adalah:

1. Alternatif gambar dan Prototyping
2. Handphone untuk mendokumentasi baik foto. video dan suara
3. Buku dan pensil untuk mencatat

Protocol :

- A. Menunjukkan hasil desain yang sudah direvisi termasuk desain gambar teknik untuk prototype.
- B. Meminta masukan berupa kritik, saran, komentar untuk revisi desain gambar teknik dan desain alternative lainnya
- C. Meminta Dokumentasi berupa foto bersama dan bukti koreksi

- **Prototyping**

Proses pembuatan prototype sebagai media untuk user testing produk kepada masyarakat , Proses ini dilakukan bersama dengan Artis Clay yaitu Ahli dalam bidang pembuatan aksesoris berbahan dasar *Claypolimer*. Selain melakukan simulasi pembuatan produk ,penulis juga akan melakukan wawancara mendasar mengenai pembuatan produk dan karakter material seperti :

1. Teknik yang digunakan
  2. Alat yang dibutuhkan
  3. Material yang dibutuhkan
  4. Lama pembuatan
  5. Hal detail yang harus diperhatikan
  6. Persiapan yang harus dilakukan
- Dsb.

- **User Testing**

Membawa hasil prototipe kepada segmen atau masyarakat untuk merka memberikan penilaian terhadap produk .

Hal yang dipersiapkan adalah prototipe, form pertanyaan dan sketsa desain (jika dibutuhkan)

Protokol:

Pertanyaan merupakan data diri skala penilaian dan kolom masukan

Nama :.....

Umur :

P/L :

Status : (Pelajar/mahasiswa/kerja)

Desain No.1

1. Bentuk (skala 1-5 = Buruk - Bagus)
2. Warna (skala 1-5 = Buruk - Bagus)
3. Proporsi (skala 1-5 = Buruk - Bagus)
4. Skala (skala 1-5 = Buruk - Bagus)
5. Gaya gambar/visualisasi/illustrasi (skala 1-5 = Buruk - Bagus)
6. Komposisi (skala 1-5 = Buruk - Bagus)
7. Konten (skala 1-5 = Buruk - Bagus)
8. Apakah sudah menyampaikan pesan dan informasi (skala 1-5 = Buruk - Bagus)
9. Ketertarikan (skala 1-5 = Buruk - Bagus)

Saran : .....

Dibutuhkan 15-50 Responden ,diharapkan kebutuhan akan responden ini terpenuhi,mendapatkan selera pasar yang pas dan menemukan metode pemasaran yang benar

- Final Desain  
Merupakan hasil akhir dari riset berupa sketsa desain yang sudah tervalidasi untuk dijadikan produk dan dipasarkan

### 3.4 Jadwal

Untuk mendapatkan data yang dibutuhkan, maka akan dilakukan proses Riset berupa, Observasi Lapangan, studi Eksperimental, *Depthinterviewer*, prototyping, dan User Testing yang hasilnya nanti akan di berikan kepada segmen atau masyarakat. Data yang didapatkan akan digunakan untuk membangun Konsep Desain, berikut merupakan Jadwal yang dilaksanakan oleh penulis :

**Gambar 3.2** Tabel Timeline

Kegiatan	Minggu Ke										
	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16
Observasi Lapangan	■	■									
Studi Eksperimental 1					■	■					
<i>Depthinterviewer</i> 1							■	■			
Studi Eksperimental 2							■	■			
<i>Depthinterviewer</i> 2							■	■			
Prototyping								■	■		
User testing								■	■		
Final Design									■		

Gambar 3. 2 Tabel Kegiatan (Sumber: Penulis, 2019)

## **BAB IV HASIL PENELITIAN**

### **4.1 Analisa**

Sub bab ini membahas hasil riset yang telah dilakukan menggunakan metode yang dibahas pada bab sebelumnya. Analisa ini bertujuan untuk mengetahui kebutuhan konsep dan teknik perancangan yang baik. Hasil dari bab ini akan dijadikan acuan dalam mendesain aksesoris magnet kulkas tersebut.

#### **4.1.1 Observasi lapangan**

Penulis melakukan observasi lapangan di tempat Wisata Kampoeng Anggrek yang berlokasi di daerah Kabupaten Kediri ,guna untuk meninjau langsung tanaman Anggrek yang ada.



*Gambar 4. 1 Galeri Kampoeng Anggrek (Sumber : Penulis, 2019)*

## **Analisi Observasi**

Setelah melakukan Observasi lapangan oleh penulis didapatkan beberapa data mengenai anggrek.

- Penulis mendapatkan pengalaman langsung dalam memegang anggrek sehingga mengetahui tekstur dan ketebalan anggrek
- Penulis mengetahui ukuran anggrek
- Penulis mengetahui bentuk langsung dari kelopak anggrek yang akan dijadikan prototype atau modeling dalam pembuatan aksesoris dengan tema anggrek.

### **4.1.2 Eksperimental 1**

- **Konsep Ide dan Moodboard**

Konsep Ide yang diambil adalah Anggrek dengan hal-hal yang berbau feminisme sesuai dengan karakter bunga yang menggambarkan kesukaan para wanita, dalam sketsa alternative yang dibuat ,mengambil sampel 5 jenis anggrek yaitu :

1. Anggrek Bambu
2. Anggrek Selop atau Kasut berbulu
3. Anggrek Cuthbersonii Papua
4. Anggrek Callus Vanda
5. Anggrek Bulan Putih

#### **Identitas Bunga Anggrek**

1. Anggrek Bambu (*Arundina graminifolia*)

Merupakan Anggrek khas daerah pulau Jawa, yang termasuk dalam golongan anggrek yang dilindungi karena terancam punah ,anggrek ini memiliki daun

yang sama dengan bamboo sehingga sulit untuk ditemukan dan dibedakan dengan tumbuhan lain ketika tidak sedang berbunga

2. Anggrek Kasut (*Phaiolopidium Glauchophyllum*)

Merupakan Anggrek khas daerah pulau Jawa, yang termasuk dalam golongan anggrek yang dilindungi karena terancam punah, anggrek ini tergolong anggrek yang berukuran besar, dan unik bentuknya menyerupai kasut dan memiliki bulu halus pada kelopanya.

3. Anggrek Cuthbersonii Papua (*Dendrodium Cuthbersonii*)

Merupakan Anggrek khas daerah Papua, yang termasuk dalam golongan anggrek yang dilindungi karena terancam punah, anggrek ini merupakan anggrek yang kurang tereksplorasi, tumbuh di pedalaman Papua

4. Anggrek Callus Vanda (*Dendrobium Callus Vanda*)

Anggrek ini memiliki bentuk dan warna yang cantik, Selain kecantikan dan keindahan yang dimilikinya, anggrek vanda juga kaya akan bentuk dan variasi/kombinasi warna, mulai dari warna yang bercorak totol-totol sampai pada discolour. Dari 40 species yang ada, sekitar 20 species berada di kepulauan Indonesia yang meyebar di hutan-hutan tropis di Pulau Jawa, Bali, Sumatra, Kalimantan, Maluku dan Papua

5. Anggrek Bulan Putih (*Phalaenopsis amabilis*)

Anggrek yang dijuluki sebagai Puspa Pesona, yang merupakan bunga Nasional Indonesia, yang dipuji karena kecantikannya dan siklus hidupnya serta filosofi yang terdapat pada bunga anggrek ini.





Gambar 4. 2 Jenis Anggrek Indonesia sebagai alternatif pilihan (Sumber : Penulis, 2019)

Dari identitas ini akan dieksplorasi kedalam bentukan desain yang menarik,dan informative.



Gambar 4. 3 Moodboard konsep desain (Sumber : Penulis, 2019)

Refrensi dari Moodboard yang diambil adalah beberapa item yang menggambarkan kesenangan wanita, stilasi ,dan pallet warna alami anggrek yang akan menjadi sumber inspirasi untuk mengeksplorasi bentukan dan warna anggrek .

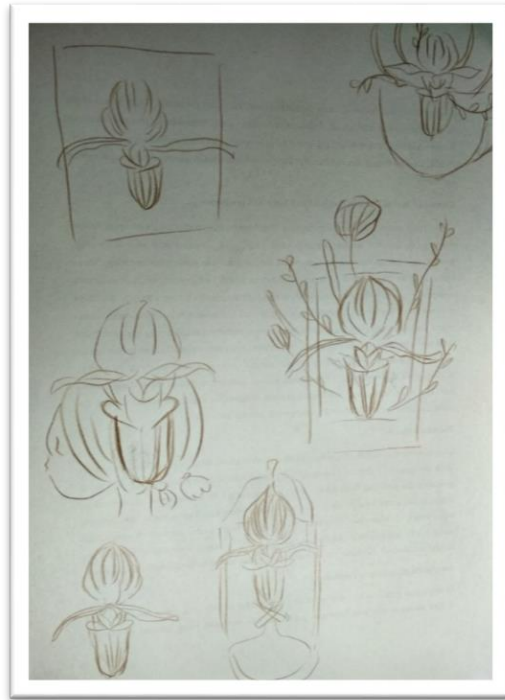
- **Sketsa Alternatif Sketsa Manual**
  - **Anggrek Bambu**



Gambar 4. 4 Sketsa manual Anggrek Bambu (Sumber : Penulis, 2019)

Sketsa manual dari anggrek Bambu mengambil konsep stilasi dari anggrek, yang tetap dapat diaplikasikan ke dalam material *polimerclay*, Typeface yang digunakan tergolong jenis *handwriting* memberikan kesan feminis dan lebih floral

- **Anggrek Selop atau Kasut berbulu**



Gambar 4. Sketsa Manual Anggrek Selop (Sumber : Penulis, 2019)

Sketsa manual dari anggrek Selop ,bentuknya lebih terlihat sederhana tanpa menghilangkan cirikhas dan tetap dapat diaplikasikan ke dalam material *polimerclay*,Typeface yang digunakan tergolong jenis handwriting memberikan kesan feminin dan lebih flora.

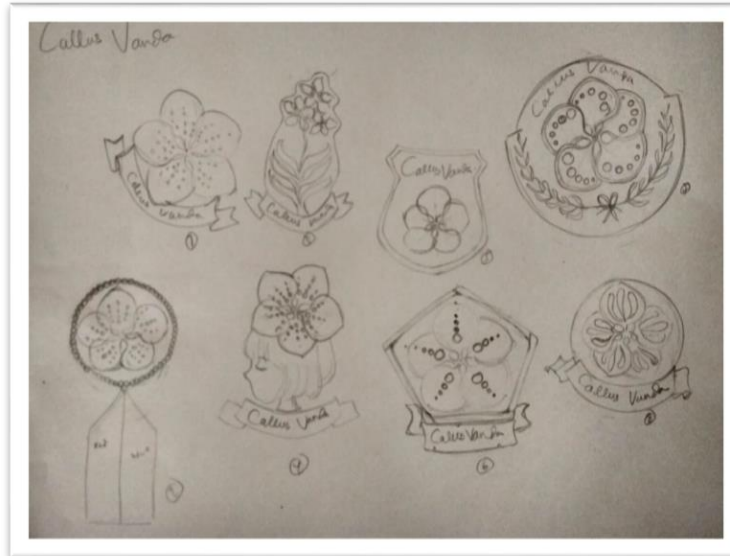
- **Anggrek Cuthbersonii Papua**



Gambar 4. 6 sketsa manual cuthbersonii papua (Sumber : Penulis, 2019)

Sketsa manual dari anggrek Cuthbersonii mengambil konsep mengaplikasikan anggrek dengan barang-barang yang ada di sekitar kita, yang tetap dapat diaplikasikan ke dalam material *polimerclay*, Typeface yang digunakan tergolong jenis *handwriting* memberikan kesan feminim dan lebih floral

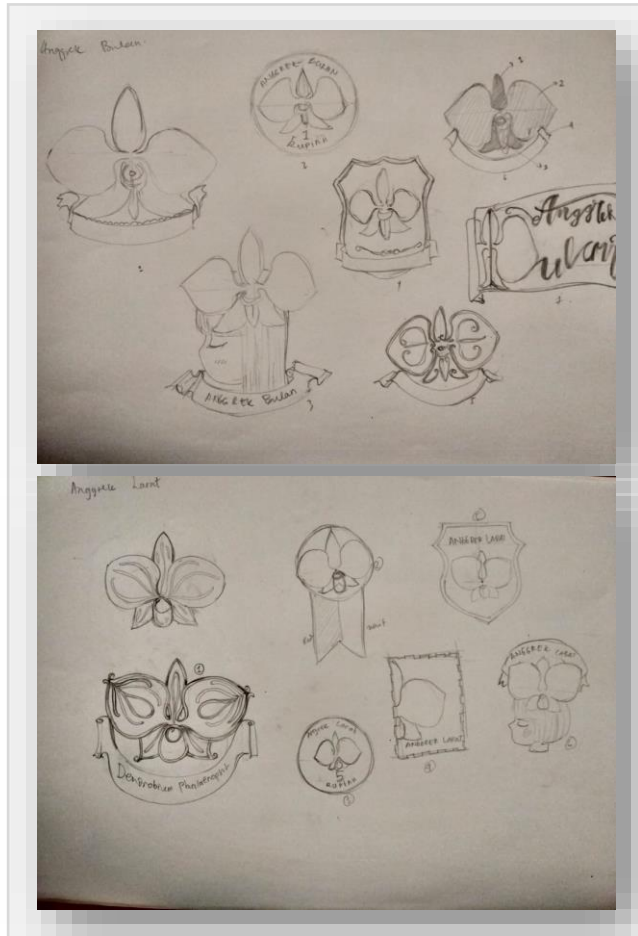
- **Anggrek Callus Vanda**



Gambar 4. 7 Sket Manual Anggrek Callus Vanda (Sumber : Penulis, 2019)

Sketsa manual dari anggrek Selop mengambil konsep stilasi dari anggrek, bermain dengan karakter bercak ,selain itu juga di padukan dengan beberapa benda yang ada di sekita kita ,dengan desain yang simple namun tidak menghilangkan cirikhas dari bunga tersebut dan dapat diaplikasikan ke dalam material *polimerclay*,Typeface yang digunakan tergolong jenis *handwriting* memberikan kesan feminim dan lebih floral

- **Anggrek Bulan Putih**



Gambar 4. 8 Sketsa Manual Anggrek Bulan Putih (Sumber : Penulis, 2019)

Sketsa manual dari anggrek Bulan Putih mengambil konsep stilasi dari anggrek, mengeksplorasi serat-serat yang ada pada kelopak bunganya ,selain itu juga dipadukan dengan hal-hal yang ada di sekitar kita sehingga lebih terlihat menarik ,bentuknya mengalami penyederhanaan ,namun tetap membawa karakteristik dari anggrek bulan putih tersebut dan dapat diaplikasikan ke dalam material *polimerclay*,Typeface yang

digunakan tergolong jenis handwriting memberikan kesan feminin dan lebih floral

- **Sketsa Alternatif Berwarna**
  - **Anggrek Bambu**



Gambar 4. 9 Sketsa Berwarna Anggrek Bambu (Sumber : Penulis, 2019)

Pemberian warna pada sketsa memberikan penggambaran yang lebih jelas tentang identitas Anggrek ini, jumlah konsep desain bertambah dengan tereksplorasinya warna yang akan diaplikasikan ke dalam desain anggrek beberapa diantaranya menggunakan ornament –ornamen tumbuhan sulur yang biasa digunakan pada frame –frame tertentu. Dalam konsep desain ini menggunakan banyak warna kuning sebagai background, menurut teori warna, warna kuning adalah warna

yang mampu menarik perhatian ,sehingga warna ini cocok untuk pengembangan konsep produk

- **Anggrek Selop atau Kasut berbulu**



Gambar 4. 10 Sketsa Berwarna Anggrek Kasut (Sumber : Penulis, 2019)

Pemberian warna pada sketsa memberikan penggambaran yang lebih jelas tentang identitas anggrek ini ,jumlah konsep desain bertambah dengan tereksplorasinya bentuk dan warna ,dari bentuknya sendiri anggrek Kasut ini cukup unik ,berbeda dengan anggrek pada umumnya ,serta memiliki warna yang dominan pada hijau sehingga memberikanesan yang baru dari beberapa alternative anggrek pilihan ,warnanya yang digunakan disederhanakan namun tetap mnggunakan warna utama pada anggrek ini .



## Anggrek Cuthbersonii Papua



Gambar 4. 11 Sketsa Berwarna Anggrek Cuthbersonii (Sumber : Penulis, 2019)

Pemberian warna pada sketsa memberikan penggambaran yang lebih jelas tentang identitas Anggrek ini ,jumlah konsep desain bertambah dengan tereksplorasinya warna yang akan diaplikasikan kedalam desain anggrek beberapa diantaranya menggunakan ornament –ornamen tumbuhan sulur yang biasa digunakan pada frame –frame tertentu.Dalam konsep desain ini menggunakan banyak warna asli dari anggrek yaitu ungu magenta ,yang akan mempertegas identitas asli dari Anggrek cuthbersonii ini

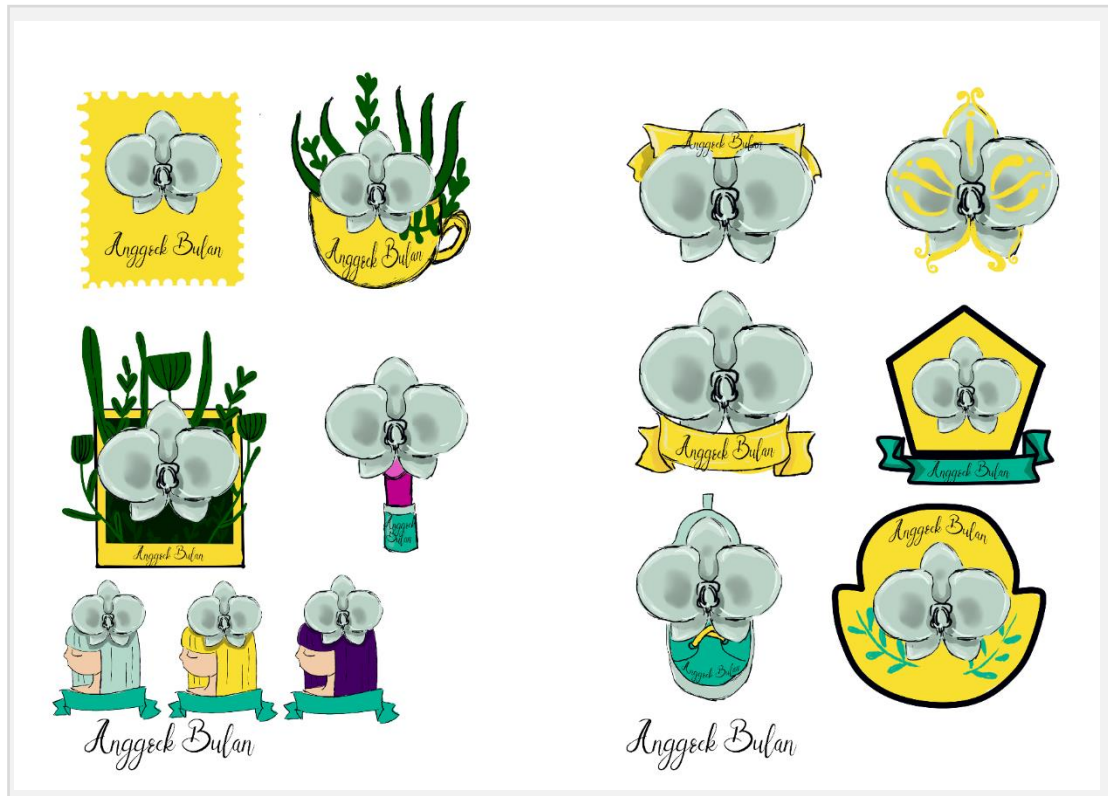
- **Anggrek Callus Vanda**



Gambar 4. 12 Sketsa berwarna Anggrek Callus Vanda (Sumber : Penulis, 2019)

Callus Vanda adalah salah satu Anggrek yang terbilang cantik selain dari bentuk mahkota bungannya ,warnanya juga cukup menarik ,serta karakter bercak pada kelopak bunganya dapat dieksplorasi kedalam bentuk berbagai macam stilasi .Pemberian warna pada sketsa memberikan penggambaran yang lebih jelas tentang identitas Anggrek ini ,jumlah konsep desain bertambah dengan tereksplorasinya warna yang akna diaplikasikan kedalam desain anggrek beberapa diantaranya menggunakan ornament –ornamen tumbuhan sulur yang biasa digunakan pada frame –frame tertentu.

- **Anggrek Bulan Putih**



Gambar 4. 13 Sketsa Berwarna Anggrek Bulan Putih (Sumber : Penulis, 2019)

Anggrek Bulan Putih memiliki dominan warna putih sehingga tidak memiliki spectrum warna yang luas dan di eksplor dalam ,namun ornament dan komposisi dari benda selain anggrek dapat dieklporasi lebih dalam ,sehingga tetap menciptakan konsep yang menarik untuk dinikmati.

- **Typografi (typeface)**

Font “Sweet Hipster” tergolong dalam golongan font Scrip atau handwriting ,pemilihan font ini karena lebih terlihat fleksible dan tidak formal ,cocok untuk konsep desain magnet kulkas yang membawa kesan santai dan menyenangkan.

#### 4.1.3 *Depthinterviewer* 1

##### ***Depthinterview* dengan Dra. Indah Chrysanty Angge M.Sn Seorang Dosen Produk Fakultas Bahasa dan Seni UNESA**



Gambar 4. 14 Dokumentasi bersama Bu Shanti (Sumber : Penulis, 2019)

*Depthinterviewer* bersama dengan Bu Shanti dilakukan pada tanggal 23 April 2019 bertempat di Kantor beliau di Jurusan Desain Produk Fakultas Bahasa dan Seni Rupa Universitas Negeri Surabaya, beliau adalah ahli dalam bidang Aksesoris desain souvenir dan cinderamata ,bilau kerap kali menjadi juri dalam perlombaan pameran aksesoris.Tujuan dari *Depthinterview* ini adalah untuk memperoleh hasil desain yang sesuai dengan konsep yang diangkat.Berikut merupakan ahsail analisa hasil *depthinterview* yang telah dilakukan :

- i. Setelah melihat pada alternative ,narasumber merasa dari segi visual dan konsep sudah baik ,namun masih banyak kekurangan dari teknisi gambar dan beberapa konsep yang kurang baik
- ii. Beliau menyoroti beberapa konsep yang kurang aman karena komposisi dan konten di dalamnya ,terkait dengan material yang akan digunakan ,narasumber juga kritis dengan typeface yang akan digunakan ,karena dirasa font yang digunakan terlalu tipis dan ringkih jika nantiy akan jadi produk.
- iii. Saran untuk layout dan penggambaran

Berikut merupakan hasil dari desain revisi :

### 1. Eksperimental Konsep Anggrek

#### 1. Anggrek dengan perangko (dibuat 2 versi sesuai dengan keinginan ahli)



Gambar 4. 15 Eksperimental 2 konsep perangko tanpa ornamen (Sumber Penulis, 2019)



Gambar 4. 16 Eksperimental 2 konsep perangko dengan ornamen anggrek (sumber : Penulis, 2019)

Kedua Eksperimental ini dilakukan untuk membandingkan manakah desain yang lebih baik.

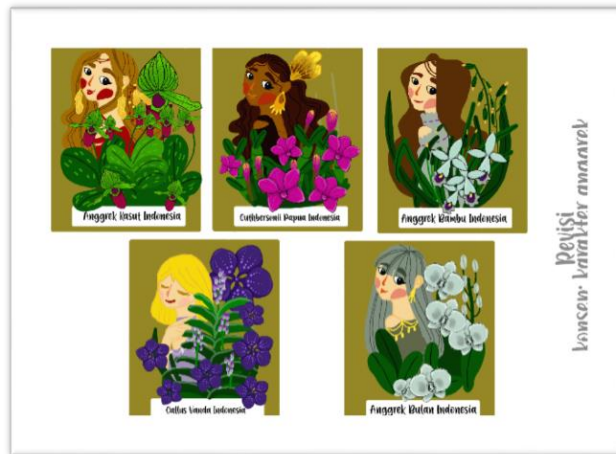
## 2. Anggrek dengan cangkir



Gambar 4. 17 Eksperimental 2 konsep cangkir (Sumber : Penulis, 2019)

Pada eksperimental ini ,Media Cangkir terlihat seperti media tanam bagi anggrek ,background yang diberikan juga terlihat seperti alas yang aman ketika nanti akan diproduksi sebagai produk magnet kulkas ,koreksi yang diberikan oleh ahli sudah mulai direalisasikan pada ilustrasi pada studi eksperimental yang ke 2 ini

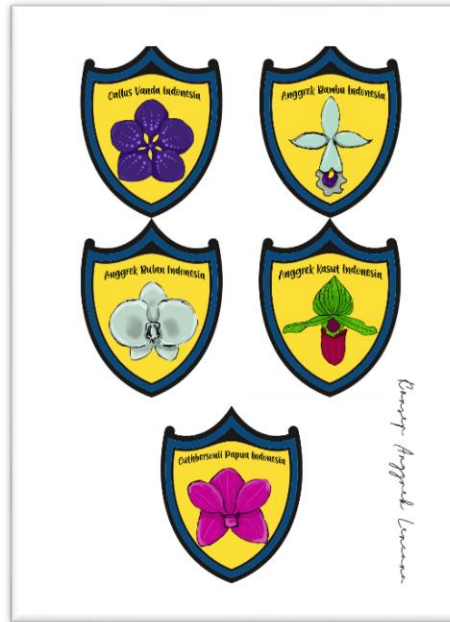
### 3. Anggrek dengan karakter



Gambar 4. 18 Eksperimental 2 konsep karakter (Sumber : Penulis, 2019)

Sesuai dengan Riset yang pernah dilakukan Anggrek dengan karakter ini menggunakan storytelling tentang masa hidup masing-masing anggrek lalu di visualisasikan menjadi gadis yang mampu menggambarkan identitas dari anggrek tersebut.

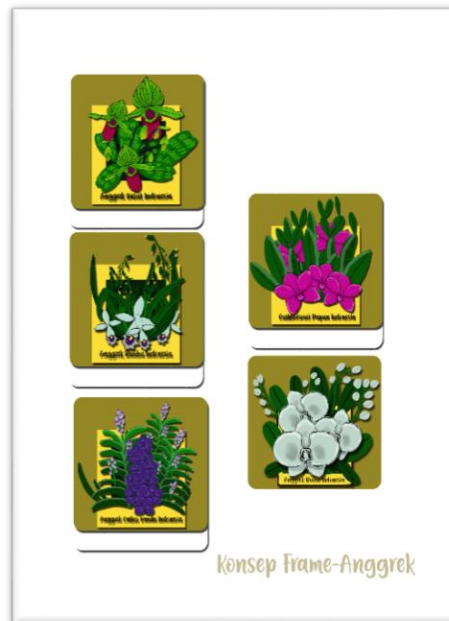
#### 4. Anggrek dengan lencana



Gambar 4. 19 Eksperimental 2 konsep lencana (Sumber : Penulis, 2019)

Untuk Konsep Lencana terlihat sangat formal dan rapi ,untuk menonjolkan Anggreknya ,sehingga tidak ditambahi dengan ornament-ornamen lainnya

#### 5. Anggrek dengan frame



Gambar 4. 20 Eksperimental 2 konsep frame (Sumber : Penulis, 2019)



Pada Eksperimental ke-2 ini Konsep dengan frame menggunakan revisi yang telah diberikan ahli untuk penggemabnagan konsepnya ,bunga menjadi bertambah serta pada belakang ilustrasi anggrek diberi background untuk melindungi ornamen yang keluar adri frame

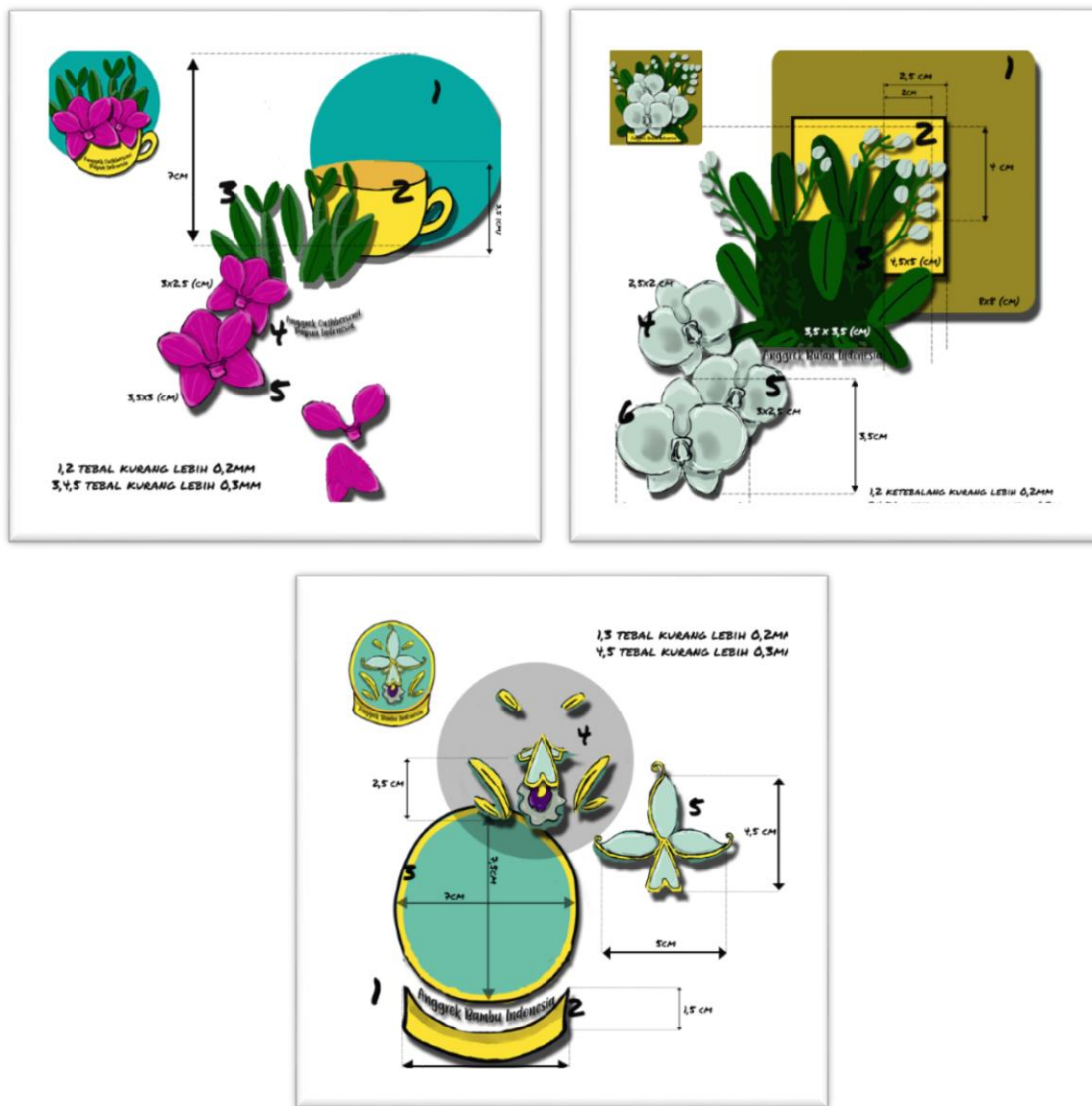
## B. Eksperimental Prototype



Gambar 4. 21 Eksperimental 2 Prototype (Sumber : Penulis, 2019)

## Gambar Teknik

Gambar teknik ini bertujuan untuk memberikan arahan dan penjelasan kepada produsen untuk produksi produk secara massal, terkait dengan komponen dan ukuran/skala



Gambar 4. 22 Eksperimental2 gambar teknik Anggrek (Sumber : Penulis, 2019)

### C. Eksperimental Typografi



Gambar 4. 23 Pengaplikasian font pada Konsep Desain (Sumber: Penulis, 2019)

Jenis Font :

1. Font “Misses”

ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ  
abcdefghijklmnopqrstuvwxyz

2. Font “ Vendeta”

ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ  
abcdefghijklmnopqrstuvwxyz

3. Font “ice Valley

ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ  
abcdefghijklmnopqrstuvwxyz

4. Font “A Calling”

ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ  
abcdefghijklmnopqrstuvwxyz

Jenis font ini di pilih karena memiliki bentukan melengkung namun tetap bervolume dan lebih tebal dari font sebelumnya ,termasuk dalam font Scrip

#### 4.1.4 Depthinterviewer 2

##### 1. *Depthinterview* dengan Bu Shanti Dosen Produk Fakultas Bahasa dan Seni UNESA

*Depthinterview* dilakukan secara Online melihat situasi dan keadaan, sehingga alternative online menjadi pilihan ,Sesuai dengan hasil revisi yang diberikan penulis mencoba mengembangkan sebagik mungkin dan mengadakan asistensi online pada tanggal :

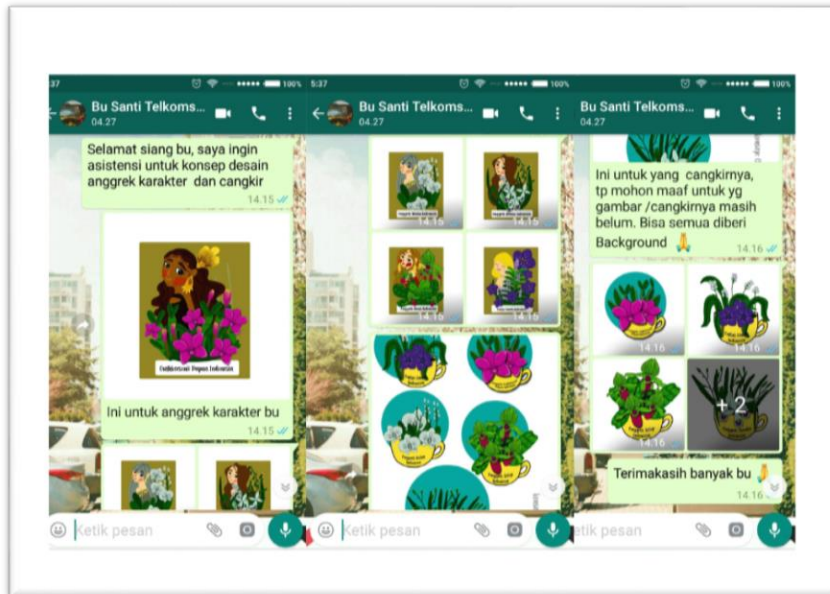
1. 24 April 2019
2. 30 April 2019
3. 2 Mei 2019

##### *Depthinterview* tanggal 24 April 2019



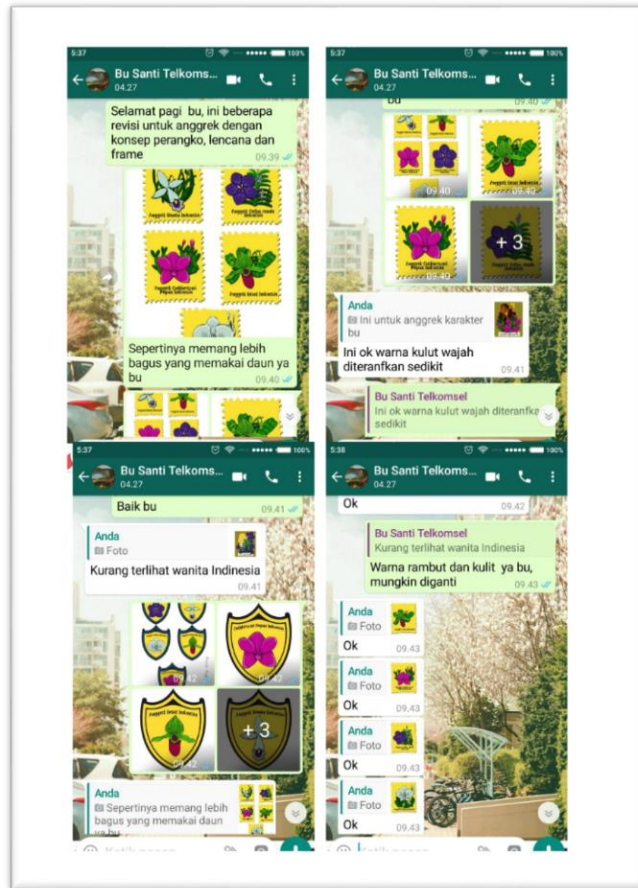
Gambar 4. 23 Dokumentasi asistensi Online dengan Ahli (Sumber : Penulis, 2019)

*Depthinterview tanggal 30 April 2019*



Gambar 4. 24 Dokumentasi asistensi Online dengan Ahli (Sumber : Penulis, 2019)

*Depthinterview* tanggal 2 Mei 2019



Gambar 4. 25 Dokumentasi asistensi Online dengan Ahli (Sumber: Penulis, 2019)

**Hasil yang diperoleh dari *Depthinterviewer* 2 bersama Bu Shanti adalah :**

1. Konsep Lencana dihapuskan karena tidak menarik
2. Merapikan Layout
3. Typeface terpilih adalah font "A Calling"
4. Revisi pada karakter anggrek *Cuthbersonii* agar diterangkan bagian kulitnya
5. Revisi pada karakter anggrek *Callus Vanda* kurang terlihat seperti orang Indonesia ,lebih baik ubah warna rambut dan kulit
6. Persetujuan dan apresiasi pada desain lainnya

## 2. *Depthinterview* dengan Bu Lea Kristiani A., S.T., M.Ds. Dosen Desain Interior Fakultas Arsitektur, Desain dan Perancangan ITS

*Depthinterview* dilakukan secara langsung pada tanggal 3 Mei 2019 di Jurusan Desain Interior ,beliau merupakan ahli dalam Desain interior dan dekorasi rumah,beliau juga kerap mengisi workshop terkait dengan dekorasi. Tujuan dari interview ini adalah untuk mencari tahu apakah desain magnet kulkasi ini sudah memenuhi standar untuk diproduksi dan bagaimana pengaplikasiannya sebagai hiasan rumah terutama penghias kulkas . Berikut merupakan hasil analisa *depthinterview* yang telah dilakukan :

- i. Narasumber memberikan fokus kepada urgensitas dan konten cerita yang ingin dibawa ,sehingga desain tidak keluar dari kebutuhan dalam menyampaikan pesan
- ii. Memberi arahan untuk magnet kulkas dan kulkas ,karena harus langsung observasi berbagai macam kulkas yang bisa di tempeli oleh hiasan seperti ini
- iii. Fokus pada warna adalah penting karena warna menciptakan emosi dan memiliki gaya Tarik tersendiri ,pemberian warna kuning sangat baik ,karena kuning adalah warna yang sering ternotice
- iv. Memberikan fokus pada detailing gambar yang akan direalisasikan menjadi produk
- v. Beberapa revisi terhadap desain

Hasil Koreksi dari ahli :

- Adanya cangkir tidak mendukung konsep ,lebih baik dihilangkan dan diganti dengan sabut kelapa
- Pemberian warna pada background Anggrek cangkir berwarna biru tosca ,berikan warna lebih pastel lagi agar anggrek menjadi fokus



Gambar 4. 26 Konsep Desain anggrek cangkir (Sumber : Penulis, 2019)

- Konsep desain anggrek stilasi tidak memperlihatkan identitas anggrek dan anggrek tidak bisa dikenali ,lebih baik dihilangkan saja
- Pemberian warna kuning sangat baik ,karena warna kuning mampu memeberikan perhatian yang banyak tapi tolong diolah lagi



Gambar 4. 27 Konsep desain anggrek perangko (Sumber : Penulis, 2019)

- Perhatikan warna background dan konten utama ,jangan terlalu gelap ,jadikan konten utama adalaha fokus
- Lebiha baik kalau membuat prototyping menggunakan desain yang bunganya sejenis saha sehingga bisa di bandingkan

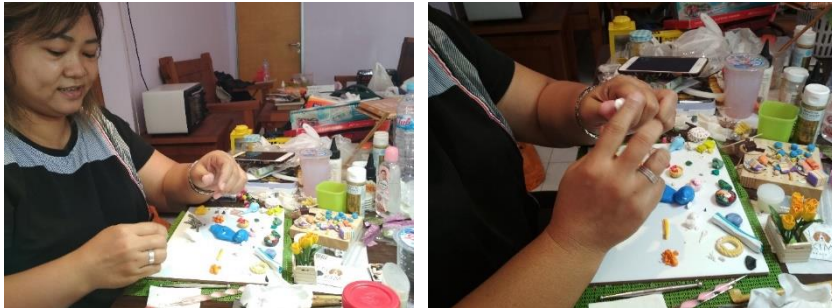


### 3. *Depthinterview* dengan Kak Yenni sebagai Artis Claypolimer

Tujuan melakukan *depthinterview* ini adalah untuk mengetahui gambar teknik yang standar untuk produksi claypolimer ,serta mengetahui cara pembuatan dan mensimulasikan langsung dengan ahli. Berikut merupakan hasail analisa hasil *depthinterview* yang telah dilakukan :

1. Sebenarnya untuk membuat produk tidak terlalu diperlukan gambar teknik,hanya perlu tahu ukuran ingin sebesar apa dan bentuk nya seperti apa.
2. Memberikan tips dan trik untuk mengolah bahan *polimerclay* :
  - Pewarnaan bisa menggunakan softpastel dan cat acrylic sebelum dilakukan pembakaran
  - Minimal memiliki alat –alat untuk basic pembuatan
  - Teknik yang digunakan adalah memilin dan rolling
  - Coloring menggunakan brush
  - Hal yang harus diperhatikan sebelum mengerjakan adalah keadaan tangan dan dapur kerja harus bersih steril ,dilarang memegang apapun kecuali bahandan alat, karena akan mengotori *polimerclay*

Dokumentasi Kegiatan :



Gambar 4.28 dokumentasi simulasi oleh kak yenni sebagai Ahli (Sumber: Penulis, 2019)

Kak Yenni sebagai ahli menunjukkan teknik dasar dalam mengolah *Polimerclay*,kemudian ditunjukkan teknik untuk membentuk agar mirip dengan hasil yang diinginkan ,memilin membuat bentuk tetes air lalu ditekan

teknik dasar seperti ini harus bisa dikuasai oleh pemula, penulis pun ikut ambil bagian dalam simulasi pembuatan prototipe

Dokumentasi Hasil :



Gambar 4. 29 Dokumentasi hasil dari simulasi yang dilakukan bersama dengan ahli (sumber : Penulis, 2019)

#### 4.1.5 Prototype

Prototyping dikerjakan langsung oleh penulis dengan konsep desain yang sudah 3 terasistensikan ,ada 3 konsep yang akan dikerjakan yaitu

- Anggrek Bulan Putih dengan Frame
- Anggrek Bulan Putih dengan Cangkir yang diganti dengan Serabut
- Anggrek Bulan Putih dengan Perangko



Gambar 4. 30 desain alternatif terpilih untuk jadi prototype (sumber : Penulis, 2019)

Tahap prototyping :



*Gambar 4. 31 proses membuat komponen (Sumber: Penulis, 2019)*



*Gambar 4. 32 Proses penyatuan komponen dan siap di panggang(sumber : Penulis, 2019)*



*Gambar 4. 33 prototipe yang sudah jadi(Sumber: Penulis, 2019)*

Dokumentasi tahap diatas merupakan prototyping konsep desain Anggrek dengan Perangko

#### 4.1.6 User Testing



*Gambar 4. 34 Dokumentasi User testing (Sumber : Penulis, 2019)*

User Tesing diberikan kepada pasar segmentasi yaitu remaja putri.Segmen boleh akan diberikan lembar kuesioner,dan prototipe untuk dinilai, penilaian berupa skala 1 – 5 dari yang terburuk hingga terbaik ,selian itu juga disediakan table untuk saran, Segmen diperbolehkan memegang prototipe

### **Kesimpulan hasil dari User Testing :**

Saran dan komentar :

1. Warnanya kurang bagus,terlalu pucat
2. Kurang menarik, ada bagian komponen yang seharusnya dihilangkan
3. Beberapa masih kurang mengenali jenis bunga
4. Mungkin bisa ditambahi kupu-kupu untuk mempercantik desain
5. Perdalam lagi pesan yang mau disampaikan

Skala Rata-Rata :

10. Bentuk : Baik
11. Warna : Cukup
12. Proporsi : Cukup
13. Skala : Baik
14. Gaya gambar/visualisasi/illustrasi : Baik
15. Komposisi : Cukup
16. Konten : Cukup
17. Apakah sudah menyampaikan pesan dan informasi : Cukup
18. Ketertarikan : Cukup

## **4.2 Kesimpulan Analisa**

Dalam membuat sebuah konsep desain harus memperhatikan hal detail tentang objek yang akan di angkat,serta hubungan komponen dengan komponen lainnya, sehingga konsep desain mampu menyampaikan informasi dengan tepat. Selain konsep,esekusi juga merupakan hal yang penting,dalam melakukan esekusi juga memperhatikan hal apa saja yang harus disiapkan ,selain material juga diperlukan skill dan mental yang kuat.

Dalam setiap prosesa dan hasil pasti ada evaluasi ,dan evaluasi ini yang akna membangun konsep menjadi lebih baik dan matang ,sehingga produk yang dihasilkan dapat menyampaikan informasi dengan baik dan mampu eksis di pasar.

## **BAB V**

### **KONSEP DESAIN**

#### **5.1 Gambaran Umum**

##### **5.1.1 Deskripsi perancangan**

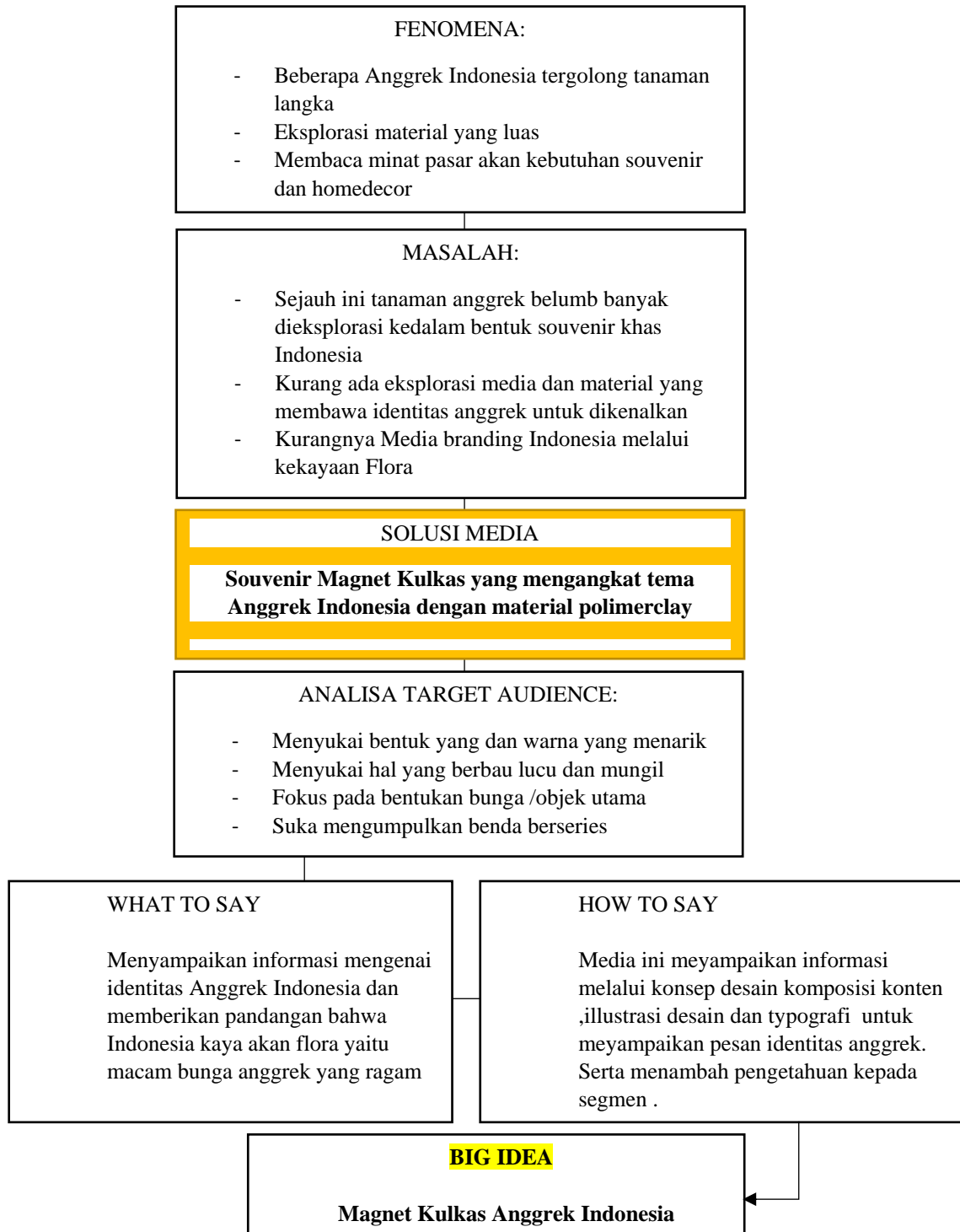
Desain perancangan magnet kulkas ini dipilih sebagai media untuk menyampaikan informasi mengenai identitas Anggrek yang ada di Indonesia. Melihat saat ini banyak yang kurang mengenal kekayaan flora Indonesia melalui tanaman Anggrek, dan kurang dapatnya menikmati keindahan anggrek karena beberapa jenis anggrek di Indonesia tergolong langka dan sulit ditemukan serta di kembangbiakkan, maka perancangan magnet kulkas ini dapat menjadi solusi. Selain itu magnet kulkas juga dapat menjadi inspirasi karena jarang dieksplor kedalam bentuk bunga anggrek. Material yang digunakan adalah *polimerclay* yang dapat dieksplorasi kedalam berbagaimacam bentukan, material ini juga cukup populer dikalangan seniman miniature dan souvenir hingga aksesoris.

Target segmentasi dalam perancangan ini adalah para remaja putri yang rata – rata memiliki ketertarikan dengan bunga, mereka dapat menjadikan produk ini sebagai koleksi dan media pengenalan, selain itu tidak menutup kemungkinan juga produsen souvenir untuk media branding anggrek Indonesia.

##### **5.1.2 Output perancangan**

Output dari perancangan ini adalah Konsep Desain Magnet Kulkas, dan Produk Magnet Kulkas, serta brand image pada produk termasuk desain kemasan, dan desain buku catalogue. Konsep desain magnet kulkas dengan alternative desain terpilih untuk direalisasikan dan dipasarkan mencakup semua alternative bunga yang terpilih.

## 5.2 Big Idea



Gambar 5. 1 Skema Big Idea (Sumber Penulis, 2019)

### 5.3 Konsep Desain

Setelah melakukan proses eksperimental dan validasi maka terpilihlah konsep desain yang akan direalisasikan, beberapa konsep desain ini mampu membawakan informasi berupa identitas anggrek Indonesia dan konsep akan terus berkembang seiring berjalannya minat pasar dan eksplorasi dari konsep desain itu sendiri. Berikut merupakan konsep desain yang terpilih :

- **Konsep Anggrek dengan Perangko**



Gambar 5. 3 Desain akhir anggrek dengan perangko (Sumber : Penulis, 2019)

Konsep ini cukup sederhana namun dapat menyampaikan identitas dari tanaman anggrek.

Anggrek menggunakan warna alami yang dipersempit spectrumnya namun tetap membawa identitas anggrek tersebut ,background kuning pada perangko mampu menarik perhatian ,dari teori warna ,bahwa wranakuning dengan lebih cepat dikenali dari warna lainnya ,bahakn orang buta parsial mampu mengenali warna kuning



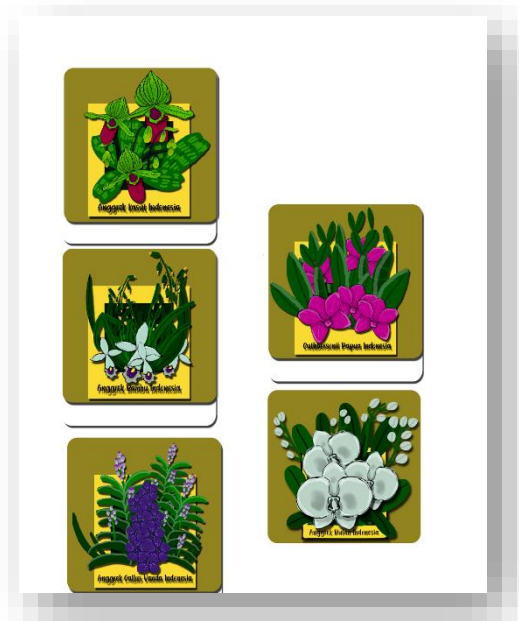
- **Konsep Anggrek dengan Sabut Kelapa**



*Gambar 5. 4 Desain Akhir anggrek dengan Sabut kelapa (Sumber: Penulis,2019)*

Konsep ini cukup rumit dan cukup menarik serta dapat menyampaikan identitas dari tanaman anggrek.. Penggunaan komponen Sabut kelapa yang merupakan media tanam bagi anggrek menambah pengetahuan tentang Anggrek itu sendiri ,background yang terang meberikan fokus pada objek utama yaitu tanaman anggrek .

- **Konsep Angrek dengan Frame**



*Gambar 5. 5 Desain Akhir konsep angrek dan frame (Sumber : Penulis,2019)*

jelas tanpa tertindih ,background menggunakan warna cokelat serta dominan pada warna hijau pada ornament daun untuk menampilkan sisi natural dan ramah lingkungan.

- **Konsep Anggrek dengan Karakter**



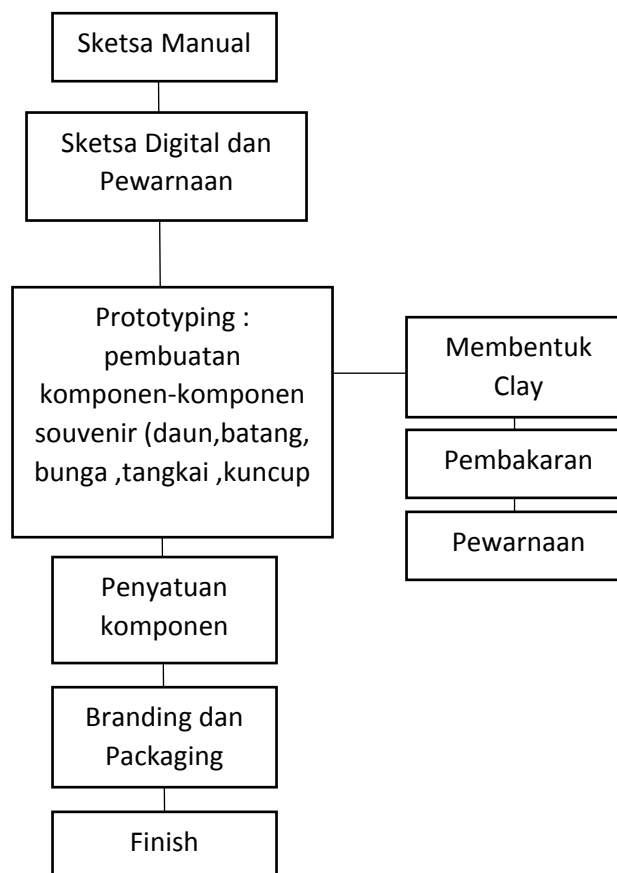
Gambar 5. 6 Desain akhir anggrek dengan karakter (sumber : Penulis,2019)

Konsep dari Anggrek dengan karakter ini adalah ,memberikan gambaran secara visual tentang pribadi masing-masing dari anggrek tersebut ,maka dipilihlah karakter wanita dengan berbagaimacam kepribadiannya ,untuk meperjelas jenis anggrek maka dilibatkan Bunga dan ornament lainnya dalam konsep ini .

## BAB VI IMPLEMENTASI DESAIN

### 6.1 Proses Produksi

Implementasi dari konsep desain visual magnet kulkas bertema Anggrek Indonesia ini dilakukan dengan melalui serangkaian proses produksi. Berikut merupakan diagram proses produksi.



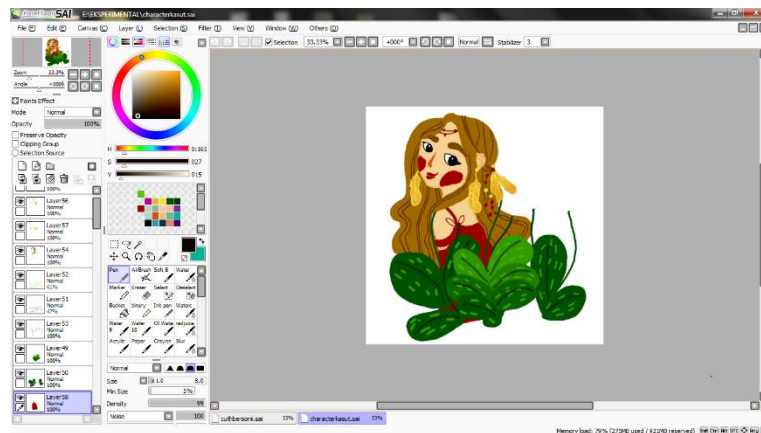
Gambar 6. 2 Diagram Proses Produksi ( Sumber : Penulis,2019)

### 6.1.1 Sketsa Manual

Sketsa Manual merupakan tahap awal dari pembuatan souvenir magnet kulkas . Dari proses ini dapat ditentukan konsep yang akan digunakan sebagai prototype souvenir ,mengetahui ukuran, komposisi, dimensi, warna, dan tipografi.

### 6.1.2 Sketsa Digital dan Pewarnaan

Sketsa Digital dilakukan untuk mempermudah proses pewarnaan pada sketsa, dari proses ini dihasilkan berbagaimacam alternative desain dan konsep untuk selanjutnya dilakukan proses validasi, yaitu penentuan konsep yang akan dibuat prototype



Gambar 6. 4 Pewarnaan Sketsa Digital karakter Lady's Slipper Orchid (Sumber : Penulis, 2019)

### 6.1.3 Prototyping

Langkah selanjutnya adalah prototyping, tahap yang dilalui dalam proses ini adalah ,pembentukan *polimerclay* sesuai dengan komposisi yang dibutuhkan ,pembakaran clay dan setelah itu pewarnaan clay dengan cat acrylic



Gambar 6. 5 proses pewarnaan dengan cat Acrylic (sumber : Penulis, 2019)

#### 6.1.4 Penyatuan Komponen

Komponen yang telah diwarnai adalah komponen yang siap untuk dirangkai menjadi souvenir, komponen – komponen tersebut disatukan pada sebuah bidang alas yang rata, setelah komponen disatukan maka langkah selanjutnya adalah pemasangan magnet pada sisi belakang alas.

#### 6.1.5 Branding dan Packaging

Produk yang siap akan di branding dan diberikan packaging untuk memberikan image kepada produk tersebut.

#### 6.1.6 Finish

Produk yang sudah terbranding siap untuk dipasarkan pada segmen, dalam pemasaran itu sendiri melibatkan beberapa media ,salah satunya media online web

### 6.2 Desain Akhir

Desain Akhir terbagi menjadi 4 konsep untuk 5 bunga anggrek yaitu konsep peranko, karakter, O Orchid yaitu sabut kelapa atau bentuk lingkaran dan frame.

Berikut merupakan desain akhir yang berhasil dibuat :



Gambar 6. 7 Desain Series Bamboo Orchid (Sumber : Penulis, 2019)

- Blue Vanda Orchid



Gambar 6. 8 Desain Series Blue Vanda Orchid (Sumber : Penulis, 2019)

- Cuthbertson Orchid



Gambar 6. 9 Desain series Cuthbertson Orchid (Sumber : Penulis, 2019)

- Lady's Slipper Orchid




Gambar 6. 10 Desain series Lady's Slipper Orchid (Sumber : Penulis, 2019)

### 6.2.1 Penjabaran Konsep Pada Implementasi Desain

Konsep : “Perangko” atau “Stamps”		
<p>Perangko merupakan benda yang tak asing ditemui, perangko juga merupakan media yang disertakan untuk mengantar pesan, perangko itu sendiri selalu didesain menarik selain sebagaimana fungsi umumnya perangko jadi memiliki nilai estetika yang tinggi, penulis ingin mengantarkan pesan kepada konsumen tentang keindahan dan identitas bunga anggrek.</p>		
No	Foto Produk	Penjelasan Konsep
1		<p>“Bamboo Orchid Stamps” anggrek bamboo memiliki bunga yang banyak dalam satu rumpun dengan ukuran normal yang cukup kecil, sehingga dalam desain ini diletakkan anggrek lebih dari satu buah, memiliki daun yang runcing hampir sama seperti tumbuhan bambu sehingga di desain daun yang bentuknya sejajar</p>
2		<p>“Lady’s Slipper Orchid Stamps” anggrek selop/kasut pada umumnya memiliki ukuran yang cukup besar, sehingga diletakkan hanya satu buah, daun pada bunga dibuat lebih kecil agar hanya berfokus pada bunganya, fungsi dari ornament daun sebagai media background pada bunga.</p>
3		<p>“Cuthbertson Orchid Stamps” anggrek ini memiliki daun yang cukup banyak, sehingga dalam implementasi ditunjukkan jumlah daun yang banyak menutupi bunga ,ukuran bunga dibedakan: bunga kecil menunjukkan bunga yang dimiliki dalam satu rumpun cukup banyak, bunga besar untuk memperjelas bentuk bunga.</p>



4		<p>“Blue Vanda Orchid Stamps” Callus Vanda memiliki bentuk yang cantik dan berbeda dari ke-4 bunga lainnya, bentuk ini ditonjolkan untuk memberi deferensiasi dengan bunga lainnya, keindahan bunga terletak pada totol-totol pada kelopak bunga, sehingga pada konsep di implementasikan bunga yang berukuran sedang dengan totol yang jelas.</p>
5		<p>“Moon Orchid Stamps” Anggrek bulan memiliki kelopak yang cukup besar dengan kuncup yang cantik dan khas dengan bentuk daunnya, sehingga dalam implementasi desainnya cukup dengan satu buah anggrek yang besar dan terbuka, untuk memberi gambaran anggrek bulan yang anggun.</p>

Tabel 6. 1 Penjelasan Konsep Stamps Orchid (Sumber: Penulis, 2019)

Konsep : “Frame”

Frame atau bingkai, media yang digunakan untuk membingkai atau melindungi sebuah foto yang menjadi sumber memori atau suatu hal yang berharga, konsep ini dipakai untuk menunjukkan betapa sangat indah dan berharganya value sebuah bunga yang layak untuk dilindungi

No	Foto Produk	Penjelasan Konsep
1		<p>“Bamboo Orchid Frame” menyampaikan bahwa Anggrek Bamboo termasuk dalam golongan anggrek yang langka, kelangkaan terjadi akibat kebakaran hutan, karena pada umumnya anggrek ini tumbuh di pinggiran hutan, tebing tepi sungai. Sehingga anggrek ini layak untuk dilindungi</p>
2		<p>“Lady’s Slipper Orchid Frame” Anggrek Selop/kasut ini merupakan anggrek khas daerah pulau jawa, merupakan salah satu anggrek yang terancam punah, anggrek ini memiliki bentuk yang unik dan menari berbeda dari anggrek lainnya, keunikan ini layak untuk dilindungi</p>
3		<p>“Cuthbertson Orchid Frame” Anggrek khas dari daerah Jayapura</p> <p>Pada zaman penjajahan Belanda, anggrek ini banyak di eksploitasi sehingga saat ini anggrek ini menjadi anggrek yang cukup langka, anggrek ini memiliki berbagai macam warna yang cantik, karena kelangkaannya anggrek ini layak untuk dilindungi</p>

4		<p>“Blue Vanda Orchid Frame” Anggrek Callus Vanda merupakan salah satu anggrek yang terkenal indah dan diminati banyak orang, karena kecantikan dari bentuk kelopaknya dan warnanya, 20 dari 40 spesies telah meyebar di Indonesia, karena kecantikannya bunga ini layak untuk dilindungi dan dibudayakan</p>
5		<p>“Moon Orchid Frame” Anggrek Bulan merupakan anggrek yang menjadi ikon negara Indonesia yaitu sebagai puspa pesona , selain karena kecantikannya dari anggrek ini diambil nilai filosofi sebuah kesetiaan dalam sebuah penantian dari masa tumbuhnya daun, kuncup hingga berbunga, dimana semakin tua umur bunga maka dalam berbunga lagi hanya dibutuhkan waktu yang lebih singkat dari sebelumnya.</p>



Tabel 6. 2 Penjelasan Konsep Frame Orchid (Sumber: Penulis, 2019)

Konsep : “O’Orchid”

O atau circle (lingkaran) yang diartikan juga sebuah zona, tempat yang dibatasi dan memiliki kondisi tertentu, penulis ingin menyampaikan bahwa setiap dari anggrek tersebut memiliki keistimewaan masing-masing tidak hanya dari anatomi tumbuhan namun juga habitat dan cara mereka hidup

Dalam lingkaran diletakkan media taman berupa sabut kelapa yang menjadi media tanam anggrek pada umumnya .

No	Foto Produk	Penjelasan Konsep
1		<p>“O’Bamboo Orchid ” anggrek bambu hidup berkoloni dalam satu rumpun memiliki banyak cabang yang menghasilkan bunga, anggrek ini tumbuh dengan tumbuhan lain seperti tanaman bambu di tepian sungai untuk melindungi dirinya, sehingga saat tidak berbunga, anggrek ini akan sangat susah dibedakan dengan tanaman bambu karena bentuk daunnya yang menyerupai daun bambu</p>
2		<p>“O’Lady’s Slipper Orchid” anggrek ini ditemukan tumbuh pada karang sisi bukit yang curam, tumbuh endemik di pulau Jawa, juga ditemukan pada Gunung Semeru, anggrek ini tumbuh diatas tanah.</p>
3		<p>“O’Cuthbertson Orchid” anggrek ini ditemukan pada hutan- hutan di Papua, tumbuh pada batang pohon dengan daun yang cukup banyak seakan menyembunyikan bunganya</p>


4		<p>“O’Blue Vanda Orchid” Callus Vanda merupakan bunga yang banyak digemari sehingga banyak dari mereka yang sudah di budidayakan dan tumbuh pada halaman rumah, namun tetap bunga ini tumbuh liar dan menyebar di hutan – hutan Indonesia khususnya kepulauan Jawa</p>
5		<p>“O’Moon Orchid” Bunga ini menjadi bunga kegemaran banyak kaum wanita, walau anggrek ini cukup banyak tersebar namun tetap menjadi bunga buruan sehingga harganyapun tidaklah murah.</p>

Tabel 6. 3 Penjelasan Konsep O Orchid (Sumber: Penulis, 2019)

Konsep : “Character”

Konsep ini menggambarkan masing-masing anggrek kedalam bentuk manusia, penulis ingin menggambarkan keindahan anggrek melalui kecantikan seorang gadis

No	Foto Produk	Penjelasan Konsep
1		<p>“Bamboo Orchid Character” Anggrek bamboo atau <i>Arundina Graminifolia</i> memiliki masa berbunga yang cukup lama yaitu musim panas dan musim gugur, keunikan dari bunga ini adalah memiliki daun yang sama seperti daun bamboo sehingga ketika tidak berbunga akan sangat sulit ditemukan, pada bunga ini diberikan karakter setia, karakter memperlihatkan wanita yang menunggu diantara bunga-bunga untuk ditemukan</p>
2		<p>“Lady’s Slipper Orchid Character” Anggrek Selop/kasut ini tumbuh pada sisi bukit yang curam sehingga cukup sulit untuk dicapai ,anggrek ini diberikan karakter keberanian, digambarkan dengan seorang wanita yang berani dan tertantang untuk menjelajah</p>
3		<p>“Cuthbertson Orchid Character” memiliki nilai has dari daerah Papua, tumbuh pada sebuah batang pohon, anggrek yang dieksploitasi namun masih bertahan hingga saat ini, memiliki karakter yang teguh pada pengharapan, anggrek yang akan didapat ketika pencaringa menegadah ke langit (pada setiap batang-batang pohon)</p>
4		<p>“Blue Vanda Orchid Character” anggrek yang banyak diminati karena keindahannya dengan totol-totol, memandang dari sudut pandang lain, dimana totol pada manusia mungkin dianggap suatu kecacatan namun pada</p>

		anggrek ini menjadi sebuah keindahan, karakter yang diberikan adalah ketenangan dan kepercayaan diri, dia dapat memukau penikmatnya dengan apa yang dia miliki
5		“Moon Orchid Character” Anggrek yang menjadi Puspa pesona, nilai filosofinya melambangkan sebuah usaha yang terbayar lunas kecantikan yang dipuja dan keanggunan yang memukau, bunga ini diberikan karakter Anggun, dilambangkan dengan seorang gadis yang berhiaskan bunga anggrek bulan putih.

Tabel 6. 4 Penjelasan Konsep Character Orchid (Sumber: Penulis, 2019)

### 6.3 Foto Produk

Foto Produk dilakukan untuk mendokumentasi produk sebagai langkah selanjutnya dalam proses memasarkan produk kepada segmen.



Gambar 6. 11 Foto produk frame Blue Vanda orchid (Sumber : Penulis, 2019)



Gambar 6. 12 dokumentasi produk untuk pemasaran (sumber : Penulis, 2019)



### 6.3 Media Pendukung

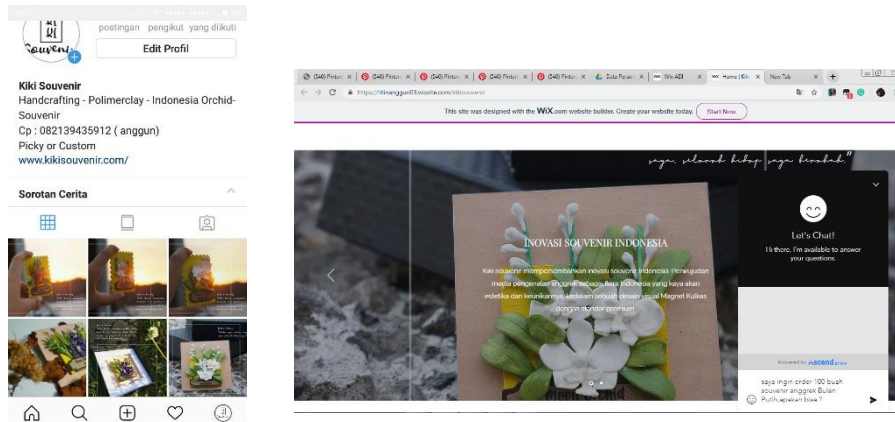
Untuk pemasaran produk, dibutuhkan adanya media pendukung yaitu branding dan media pemasaran, berikut beberapa media yang digunakan sebagai media pendukung :

- Katalog  
Katalog berikut berisi tentang koleksi dari produk souvenir magnet kulkas dan list harga pembelian dan pemesanan



Gambar 6. 13 Katalog produk (Sumber: Penulis, 2019)

- Media Online  
Instagram dan Website adalah media online yang mampu menjangkau pasar yang cukup luas



Gambar 6. 14 Media Online yang digunakan dalam pemasaran produk (Sumber : Penulis, 2019)

## 6.4 Pricing

### a. Bahan Produk

no	Bahan	jumlah	Harga/satuan	total
1	Polimerclay	2	46000	92000
2	Kayu MDF 3mm (40 cm x 60 cm)	2	9000	18000
3	Cat Acrylic Merah 30ml	1	8500	8500
4	Cat Acrylic Putih 75ml	1	19000	19000
5	Cat Acrylic Biru 30ml	1	8500	8500
6	Cat Acrylic Kuning 30ml	1	8500	8500
				<b>154500</b>

### b. Bahan tambahan

no	Bahan tambahan	Jumlah	Harga satuan	Total
1	Print nama + cutting	20	7500	150000
2	Cutting MDF	48	-	24000
				<b>174000</b>

### c. Bahan Packaging

No	Bahan	Jumlah	Harga satuan	Total
1	Akrilik 3mm A4	1	27500	27500
2	kertas fancy ivory	2	9000	18000
3	karton	1	8000	8000
4	lem putih	1 kg	12500	12500
				<b>66000</b>

### d. Total keseluruhan

Total Bahan Produk : Rp 154.500,00

Total Bahan Tambahan: Rp 174.000,00

Total Bahan Packaging: Rp 66.000,00

Total semuanya: Rp 394.000,00

#### **e. Harga Penjualan**

$$394.000 + (394.000 \times 200\%) = 394.000 + 788.000 \\ = 1.182.000$$

$$\text{Total : 20 item} = 1.182.000 : 20 \\ = 59.100/ \text{ item (harga rata-rata)}$$

#### **6.5 Pemasaran Produk**

Souvenir ini memiliki 5 jenis bunga anggrek dan 4 konsep desain untuk setiap jenisnya. Dalam pemasarannya dilakukan dengan 2 cara yaitu *Ready product* dan *Custom Product*. Produk Jadi akan dijual secara paket dengan isi 4 buah konsep desain dalam 1 jenis bunga anggrek, tidak menutup kemungkinan akan dijual terpisah. Media yang digunakan dalam pemasaran produk berupa media online Instagram dan Web.

Produk ini dapat ditemui pada stan-stan souvenir daerah wisata anggrek dan ada pada iven parade, pameran dan workshop terkait bunga anggrek dan kesenian *handcrafting polimerclay*.

## **BAB VII PENUTUP**

### **7.1 Kesimpulan**

Kesimpulan yang didapat dari perancangan desain visual magnet kulkas dengan material *polimerclay* untuk mengenalkan Anggrek Indonesia adalah sebagai berikut :

- Mengetahui kondisi saat ini bahwa tidak banyak orang yang tahu tentang bermacam jenis bunga anggrek di Indonesia
- Mengetahui keadaan eksistensi tanaman anggrek di Indonesia, bahwa anggrek masih dapat dieksplor kedalam bermacam bentuk souvenir
- Mengangkat konsep tanaman anggrek Indonesia dapat menjadi inspirasi dalam pengembangan souvenir
- Untuk menysasar target remaja putri, media souvenir atau homedecor ini cukup diminati selain sebagai bahan koleksi juga dapat diberikan sebagai kenang-kenangan atau hadiah. Dengan tetap memperhatikan trend terkini yang diminati oleh target .

### **7.2 Saran**

Saran yang didapat dari Perancangan Desain Visual Magnet Kulkas berbahan dasar *polimerclay* sebagai media pengenalan anggrek Indonesia adalah sebagai berikut:

- Perlu adanya studi lebih lanjut tentang material utama dan material alternative
- Dalam menjalankan bisnis ini nantinya tidak hanya akan menjadi kesenian *handcrafting* namun juga dapat menjual dengan ukuran masal, maka dari itu diperlukan adanya cetakan atau master, untuk konsep selanjutnya maka material utama dapat diubah menjadi resin dengan harga modal yang terjangkau dan harga jual yang mampu dijangkau pasar juga

- Ketika konsep penjualan masal dijalankan, adakan deferensiasi dengan konsep *handcrafting*, sehingga kedua konsep dapat berjalan bersama-sama
- Baca peluang pasar, pada nantinya tidak akan hanya menjadi souvenir magnet kulkas saja namun dapat menjadi ikon souvenir lainnya seperti gantungan kunci dan aksesoris rumah
- Studi packaging untuk memberi kesan image premium pada souvenir

## DAFTAR PUSTAKA

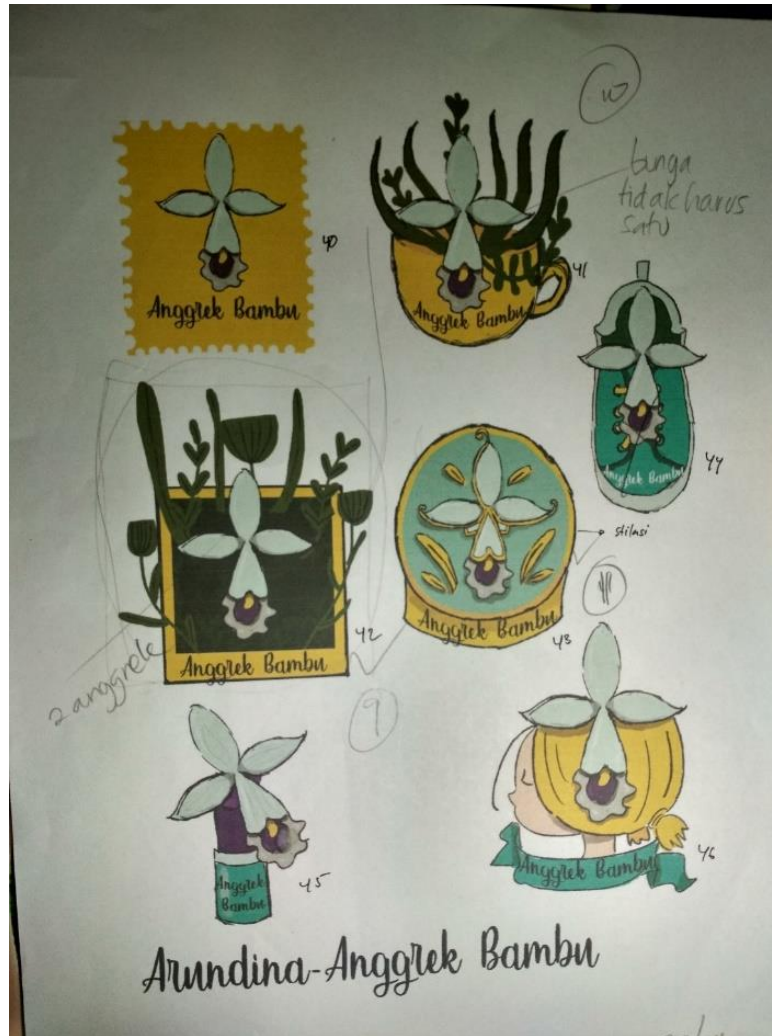
- A.N. Rao, Laksman Chandra De, Promila Pathak, P.K. Rajeevan. 2014. *Commercial Orchid* : Deutsche Nationalbibliothek
- Bananto, Nanetta. 2005. *Creative Techniques for Polymer Clay Jewelry*: North Light Books
- Endersby, Jim 2016. *A cultural History Orchid* : United States of America
- J.M. Field Marketing 2019. *Polimerclay technique* Retrieved from :
- Joel L. Schiff (auth.). 2018. *Rare and Exotic Orchids\_ Their Nature and Cultural Significance*: Springer International Publishing
- Johannes, Itten. 1970. *The Elements of Color*-John Wiley & Son
- Poerwa, Yuvinka Rievank Bryna Issant. 2018. *Analisis Souvenir Keramik di Home Industry Burat Kriasta Bantul* : UNY. Jogjakarta
- Teori warna Retrieved:

*(Halaman ini sengaja dikosongkan)*





# LAMPIRAN




Koreksi Study Eksperimental 1 oleh Bu Santy

Anggrek Bambu











Desain	Pertanyaan	Jawaban dan saran
	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Bagaimana Konsep Desain ?(secara ide,bentuk, komposisi ornamen, warna, estetika,proporsi, skala,g aya gambar)</li> <li>2. Adakah masukan atau Revisi untuk desain ini ?</li> <li>3. Apakah Desain ini memiliki potensi untuk dikembangkan ? seperti apa ?</li> </ol>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Konsep desain terlalu simple,bentuk bunga bagus tapi terlalu kaku,komposisi kurang ramai,warna sudah bagus ,explorasi lagi backgroundnya, estetika kurang menarik,proporsi sudah pas,skala juga sudah baik ,gaya gambar cukup</li> <li>2. Sebenarnya cukup bagus untuk menghighli ght tapi terlihat sangat sepi bunganya.coba tarus lebih dari 1 bunga</li> <li>3. Coba berikan ornament kuncup bunga atau daun-daun</li> </ol>
	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Bagaimana Konsep Desain ?(secara ide,bentuk, komposisi ornamen, warna, estetika,proporsi, skala,g aya gambar)</li> <li>2. Adakah masukan atau Revisi untuk desain ini ?</li> <li>3. Apakah Desain ini memiliki potensi untuk dikembangkan ? seperti apa ?</li> </ol>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Konsep bagus,ahli menyukai bentuknya terlihat ringkih jika menyatukannya dengan materi al polimerclay,estetika bagus,proporsi dan skala cukup ,gaya gambar baik,wamanrya tidak masalah menggunakan kuning tapi bisa di eksplorasi lagi</li> <li>2. Coba bungannya lebih miring dan ditam bahi bunga,bunga ga harus 1</li> <li>3. Berikan outline yang jelas</li> </ol>
	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Bagaimana Konsep Desain ?(secara ide,bentuk, komposisi ornamen, warna, estetika,proporsi, skala,g aya gambar)</li> <li>2. Adakah masukan atau Revisi untuk desain ini ?</li> <li>3. Apakah Desain ini memiliki potensi untuk dikembangkan ? seperti apa ?</li> </ol>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Konsep bagus ahli menyukai bentuknya terlihat ringkih jika menyatukannya dengan materi al polimerclay,Ornamen lebih baik menggunakan bagian dari tumbuhan itu sendiri,estetika bagus,proporsi dan skala m ohon diperhatikan jangan terlalu besar ,gaya gambar baik,warna background jangan sampai tabrakan dengan bunga , tapi bisa di eksplorasi lagi,</li> <li>2. Untuk bunga jumlahnya bisa lebih dari 1 dan ditata sedemikian rupa, untuk bingkai pastikan dengan tulisan dan tulisan tidak terindih dan tidak keluar bingkai</li> <li>3. Sangat bisa dikembangkan</li> </ol>
	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Bagaimana Konsep Desain ?(secara ide,bentuk, komposisi ornamen, warna, estetika,proporsi, skala,g aya gambar)</li> <li>2. Adakah masukan atau Revisi untuk desain ini ?</li> <li>3. Apakah Desain ini memiliki potensi untuk dikembangkan ? seperti apa ?</li> </ol>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Konsep bagus ahli menyukai ,bentukan dari stilasi m emang selalu menarik,komposisi cukup ,skala dan proporsi bisa diperhatikan lagi jangan terlalu lebar,warna bertabrakan sehingga tidak terlihat poinnya,coba beri warna yang lebih gelap,estetika bagus,gaya gambar cukup</li> <li>2. Outlinenrya dirapikan</li> <li>3. Sangat bisa dikembangkan,coba buat lebih rapi</li> </ol>

	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Bagaimana Konsep Desain ?(secara ide,bentuk, komposisi ornamen, warna, estetika,proporsi, skala,g aya gambar)</li> <li>2. Adakah masukan atau Revisi untuk desain ini ?</li> <li>3. Apakah Desain ini memiliki potensi untuk dikembangkan ? seperti apa ?</li> </ol>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Konsep Desain tidak sesuai dengan tema yang diangkat ,lebih baik dihilangkan saja,warnanya bertabrakan,type menggunakan warna putih jadi tidak terlihat</li> </ol>
	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Bagaimana Konsep Desain ?(secara ide,bentuk, komposisi ornamen, warna, estetika,proporsi, skala,g aya gambar)</li> <li>2. Adakah masukan atau Revisi untuk desain ini ?</li> <li>3. Apakah Desain ini memiliki potensi untuk dikembangkan ? seperti apa ?</li> </ol>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Konsep bagus ahli menyukai konsep karakter ini ,namun bentuknya terlalu monoton dan kurang ekspresif ,komposisi kurang ,ornament tidak dimairkan,warnay harus dipikir ulang ,estetika cukup,proporsi dan skala cukup ,gaya gambar bisa di eksplere</li> <li>2. Coba gunakan gaya storytriling untuk memunculkan karakter jangan hanya digambarkan bunga sebagai tempelan rambut ,tapi jadikan itu ikon utama yang menjelaskan karakter.</li> <li>3. Sangat bisa dikembangkan</li> </ol>
	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Bagaimana Konsep Desain ?(secara ide,bentuk, komposisi ornamen, warna, estetika,proporsi, skala,g aya gambar)</li> <li>2. Adakah masukan atau Revisi untuk desain ini ?</li> <li>3. Apakah Desain ini memiliki potensi untuk dikembangkan ? seperti apa ?</li> </ol>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Konsep Desainnya cukup,namun kurang ada pengembangan ,warna tidak terlalu bagus ,coba buat warna lebih kontras ,ornament sangat kurang ,coba tambah bagian dari buanga seperti daun dan kuncupnya estetika kurang proporsi dan skala perhatikan lagi ,gaya gambar cukup</li> <li>2. Sudah cukup baik bungannya miring tp tambahi ornament lain agar terlihat lebih menarik ,untuk tipografi sulit untuk dibaca ,bisa dipikirkan lagi</li> <li>3. Bisa dikembangkan</li> </ol>

a. Anggrek Selop atau Kasut berbulu













Desain	Pertanyaan	Jawaban dan saran
	<p>1. Bagaimana Konsep Desain?(secara ide,bentuk, komposisi ornamen, warna, estetika,proporsi, skala, g aya gambar)</p> <p>2. Adakah masukan atau Revisi untuk desain ini ?</p> <p>3. Apakah Desain ini memiliki potensi untuk dikembangkan ? seperti apa ?</p>	<p>1. Konsep peranko cukup bagus,coba buat yang polos hanya bunga dan yang ada ornamen daunnya ,bentuknya cukup,komposisinya kurang ramai,wamanya cukup baik, skala dan gaya gambar cukup baik.</p> <p>2. Beri tambahan ornamen daun dan kuncup</p> <p>3. Desain bisa dikembangkan merjadi 2 ,polosan tanpa ornamen daun dan desain dengan ornamen ,untuk komparasi</p>
	<p>1. Bagaimana Konsep Desain?(secara ide,bentuk, komposisi ornamen, warna, estetika,proporsi, skala, g aya gambar)</p> <p>2. Adakah masukan atau Revisi untuk desain ini ?</p> <p>3. Apakah Desain ini memiliki potensi untuk dikembangkan ? seperti apa ?</p>	<p>1. Konsep desain menarik, bentuknya terlihat rapuh dan kurang rapi,ornament lebih baik bagian dari bunga anggrek itu sendiri,bisa dikreasikan lagi ,jumlah bunga tidak hanya 1 saja.</p> <p>2. Beri background pada daun-daunnya sebagai outline agar memiliki dasaran</p> <p>3. iya ,tambahkan bunga dengan ukuran berbeda ,bunga boleh miring agar terlihat lebih luwes</p>
	<p>1. Bagaimana Konsep Desain?(secara ide,bentuk, komposisi ornamen, warna, estetika,proporsi, skala, g aya gambar)</p> <p>2. Adakah masukan atau Revisi untuk desain ini ?</p> <p>3. Apakah Desain ini memiliki potensi untuk dikembangkan ? seperti apa ?</p>	<p>1. Konsep lipstick ini cukup baik secara ide namun pada typografi menjadi tidak terlihat jelas karena spacernya yang kecil,proporsi sudah pas dan peletakan bunga tidak tegak lurus atau formal tp bisa miring lebih baik ,buanganya cukup satu namun harus menggunakan ornamen lainnya untuk membantunya terlihat lebih meriah,ornemennya dapat menggunakan daun bunga tersebut.</p> <p>2. menambahkan ornamen dan background sebagai penyang</p> <p>3. Bisa, bentuknya di eksplor dengan menambahkan ornamen lain</p>
	<p>1. Bagaimana Konsep Desain?(secara ide,bentuk, komposisi ornamen, warna, estetika,proporsi, skala, g aya gambar)</p> <p>2. Adakah masukan atau Revisi untuk desain ini ?</p> <p>3. Apakah Desain ini memiliki potensi untuk dikembangkan ? seperti apa ?</p>	<p>1. Konsep bagus ahli menyukai konsep karakter ini ,namun bentuknya terlalu monoton dan kurang ekspresif ,komposisi kurang, ornamen tidak dimainkan,wamaya harus dipikir ulang ,estetika cukup,proporsi dan skala cukup ,gaya gambar bisa di eksplore</p> <p>2. Gunakan gaya storytelling untuk menggambarkan karakter tokoh, warna rambut buat sesuai dengan daerah lokal Indonesia</p> <p>3.Sangat bisa dikembangkan</p>

	<p>1. Bagaimana Konsep Desain?(secara ide,bentuk, komposisi ornamen, warna, estetika,proporsi, skala, g aya gambar)</p> <p>2. Adakah masukan atau Revisi untuk desain ini ?</p> <p>3. Apakah Desain ini memiliki potensi untuk dikembangkan ? seperti apa ?</p>	<p>1. konsep desainnya menarik,wamanya tidak mati oleh background ornemennya usahakan menggunakan karakter daun asli dari anggrek tersebut,proporsi bunga terlalu besar</p> <p>2. Mungkin bunga bisa ditambah dan wamanya lebih natural lagi</p> <p>3. sangat bisa</p>
	<p>1. Bagaimana Konsep Desain?(secara ide,bentuk, komposisi ornamen, warna, estetika,proporsi, skala, g aya gambar)</p> <p>2. Adakah masukan atau Revisi untuk desain ini ?</p> <p>3. Apakah Desain ini memiliki potensi untuk dikembangkan ? seperti apa ?</p>	<p>1. konsep anggrek dan sepatu tidak dapat digunakan karena tidak ada korelasinya .</p>

a. Anggrek Cuthbertsonii Papu




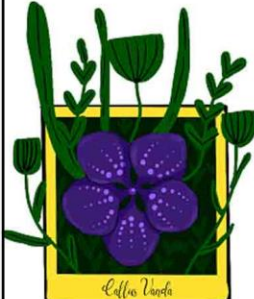






Desain	Pertanyaan	Jawaban dan saran
	<p>1. Bagaimana Konsep Desain ?(secara ide,bentuk, komposisi ornamen, warna, estetika,proporsi, skala, g aya gambar)</p> <p>2. Adakah masukan atau Revisi untuk desain ini ?</p> <p>3. Apakah Desain ini memiliki potensi untuk dikembangkan ? seperti apa ?</p> <p>1. Bagaimana Konsep Desain ?(secara ide,bentuk, komposisi ornamen, warna, estetika,proporsi, skala, g aya gambar)</p> <p>2. Adakah masukan atau Revisi untuk desain ini ?</p> <p>3. Apakah Desain ini memiliki potensi untuk dikembangkan ? seperti apa ?</p>	<p>1. Konsep desain terlalu simple,bentuk bunga bagus tapi terlalu kaku,komposisi kurang ramai, warna sudah bagus , eksplorasi lagi backgroundnya jangan hanya warna kuning,estetika kurang menarik,proporsi sudah pas, skala juga sudah baik , gaya gambar cukup</p> <p>2. Sebenarnya cukup bagus untuk menghighlight tapi terlihat sangat sepi bunganya</p> <p>3. Bisa, Coba berikan ornamen kuncup bunga atau daun-daun</p> <p>1. Konsep sangat menarik,ornamenya bisa dibuat dari daun atau kuncup brga,untuk warnanya cukup kontras dan terlihat perbedaan dengan background, estetika cukup menarik</p> <p>2. Buat background yang lebih besar untuk menjadi area ornamen yang beroutline tipis perbaiki font,kalau bisa jangan sampai bertumpang tindih dengan ornamen</p> <p>3.Bisa</p>
	<p>1. Bagaimana Konsep Desain ?(secara ide,bentuk, komposisi ornamen, warna, estetika,proporsi, skala, g aya gambar)</p> <p>2. Adakah masukan atau Revisi untuk desain ini ?</p> <p>3. Apakah Desain ini memiliki potensi untuk dikembangkan ? seperti apa ?</p>	<p>1. Konsep kurang menarik dan tidak menjelaskan identitas bunga</p> <p>2.-</p> <p>3. Konsep tidak perlu dikembangkan</p>
	<p>1. Bagaimana Konsep Desain ?(secara ide,bentuk, komposisi ornamen, warna, estetika,proporsi, skala, g aya gambar)</p> <p>2. Adakah masukan atau Revisi untuk desain ini ?</p> <p>3. Apakah Desain ini memiliki potensi untuk dikembangkan ? seperti apa ?</p>	<p>1. konsep stilasi cukup menarik tp terlihat ringkih,pewarnaan kurang menarik, skala perlu diperhatikan ulang</p> <p>2.mungkin bisa diberi background atau dasaran agar ukiran bentuknya yang ringkih tetap aman</p> <p>3. bisa dikembangkan tapi banyak yang harus direvisi</p>
	<p>1. Bagaimana Konsep Desain ?(secara ide,bentuk, komposisi ornamen, warna, estetika,proporsi, skala, g aya gambar)</p> <p>2. Adakah masukan atau Revisi untuk desain ini ?</p> <p>3. Apakah Desain ini memiliki potensi untuk dikembangkan ? seperti apa ?</p> <p>1. Bagaimana Konsep Desain ?(secara ide,bentuk, komposisi ornamen, warna, estetika,proporsi, skala, g aya gambar)</p> <p>2. Adakah masukan atau Revisi untuk desain ini ?</p> <p>3. Apakah Desain ini memiliki potensi untuk dikembangkan ? seperti apa ?</p>	<p>1. bagus,ahli meryukairnya bentuknya terlihatringkih jika menyatukannya dengan material polimerclay,estetika bagus,proporsi dan skala cukup ,gaya gambar baik,warnanya tidak masalah menggunakan kuning tapi bisa di eksplorasi lagi</p> <p>2. Coba bungannya lebih miring dan ditambahi bunga,bunga ga harus 1 buat</p> <p>3. Berikan outline yang jelas</p> <p>1. Bentuk dna ide tidak terlalu bagus ,outline terlalu tebal jika ingin digunakan lebih baik outlinenya lebih tipis saja ,tulisanrnya tumpang tindih,berikan ornamen asli dari tumbuhan ,warna kurang cocok,proporsi dan gaya gambar kurang</p> <p>2.Bentuk alasnya dibuat lebih menarik lagi,kecilkan outlineannya dan buat ornamen tambahan dari daun anggrek</p> <p>3.masih bisa</p>
	<p>1. Bagaimana Konsep Desain ?(secara ide,bentuk, komposisi ornamen, warna, estetika,proporsi, skala, g aya gambar)</p> <p>2. Adakah masukan atau Revisi untuk desain ini ?</p> <p>3. Apakah Desain ini memiliki potensi untuk dikembangkan ? seperti apa ?</p>	<p>1. Warna yang digunakan bagus, namun ide konsep dari desain ini tidak dapat dikembangkan ,tulisanrnya berwarna putih juga tidak terbaca</p>
	<p>1. Bagaimana Konsep Desain ?(secara ide,bentuk, komposisi ornamen, warna, estetika,proporsi, skala, g aya gambar)</p> <p>2. Adakah masukan atau Revisi untuk desain ini ?</p> <p>3. Apakah Desain ini memiliki potensi untuk dikembangkan ? seperti apa ?</p>	<p>1. Konsep lipstik ini cukup baik secara ide namun pada typografi menjadi tidak terlihat jelas karena spacenya yang kecil,proporsi sudah pas,buangannya cukup satu namun harus menggunakan ornamen lainrnya untuk membantunya terlihat lebih meriah,ornamenrnya dapat menggunakan daun bunga tersebut,peletakan bunga terlalu kaku</p> <p>2. menambahkan ornamen dan background sebagai periang</p> <p>3. Bisa, bentuknya di eksplor dengan menambahkan ornamen lain</p>

Desain	Pertanyaan	Jawaban dan saran
	<p>1. Bagaimana Konsep Desain ?(secara ide, bentuk, komposisi ornamen, warna, estetika, proporsi, skala, gaya gambar)</p> <p>2. Adakah masukan atau Revisi untuk desain ini ?</p> <p>3. Apakah Desain ini memiliki potensi untuk dikembangkan ? seperti apa ?</p>	<p>1. Konsep kurang menarik, memang lebih baik kalau bunganya hanya satu dan menghadap ke depan, outlinenya terlalu tebal, layout untuk typografinya bisa diubah menjadi daun saja jangan menggunakan pita</p> <p>2. gunakan ornamen daun sebagai pelengkap, dan pendukung</p> <p>3. Masih bisa dikembangkan lagi</p>
	<p>1. Bagaimana Konsep Desain ?(secara ide, bentuk, komposisi ornamen, warna, estetika, proporsi, skala, gaya gambar)</p> <p>2. Adakah masukan atau Revisi untuk desain ini ?</p> <p>3. Apakah Desain ini memiliki potensi untuk dikembangkan ? seperti apa ?</p>	<p>1. Konsepnya cukup menarik, namun karakter yang digambarkan terlalu kaku dan peletakan bunga kurang bagus, warna kulitnya terlalu gelap, proporsi kurang</p> <p>2. mungkin bisa digambarkan bunga tidak hanya sebagai property tp menjadi tokoh utamanya untuk membantu mengenali karakter</p> <p>3. sangat bisa dikembangkan, bisa ditambahkan ornamen bunga lainnya</p>
	<p>1. Bagaimana Konsep Desain ?(secara ide, bentuk, komposisi ornamen, warna, estetika, proporsi, skala, gaya gambar)</p> <p>2. Adakah masukan atau Revisi untuk desain ini ?</p> <p>3. Apakah Desain ini memiliki potensi untuk dikembangkan ? seperti apa ?</p>	<p>1. kurang menarik, warnanya kurang standout, proporsi, gaya gambar dan estetika juga kurang</p> <p>2. bisa ditambahkan ornamen dan diperbaiki warnanya jika ingin dikembangkan berikan background sebagai alasnya, warna putih pada typografi sebenarnya masih terbaca, tapi berikan alternatif lain</p> <p>3. kurang bisa dikembangkan</p>
	<p>1. Bagaimana Konsep Desain ?(secara ide, bentuk, komposisi ornamen, warna, estetika, proporsi, skala, gaya gambar)</p> <p>2. Adakah masukan atau Revisi untuk desain ini ?</p> <p>3. Apakah Desain ini memiliki potensi untuk dikembangkan ? seperti apa ?</p>	<p>1. Konsep desain kurang menarik, Outline terlalu tebal, peletakan typografi juga kurang baik, warnanya kurang menarik, estetika kurang dan masih berantakan</p> <p>2. eksplorasi warnanya dan dilayout lebih rapi lagi</p> <p>3. Desainnya kurang menarik untuk dikembangkan</p>





	<p>1. Bagaimana Konsep Desain ?(secara ide, bentuk, komposisi ornamen, warna, estetika, proporsi, skala, gaya gambar)</p> <p>2. Adakah masukan atau Revisi untuk desain ini ?</p> <p>3. Apakah Desain ini memiliki potensi untuk dikembangkan ? seperti apa ?</p>	<p>1. Konsep desain bisa dikembangkan, layout perlu dirapikan, warnanya kurang standout, warna bunga kalah dengan background atau tenggelam, proporsi kurang, bunga harusnya lebih dikecilkan lagi, skala cukup, estetika kurang.</p> <p>2. Warna background diganti lebih terang atau lebih gelap, warna typo menyesuaikan warna background (kontras agar standout)</p> <p>3. bisa dikembangkan</p>
---	---	--

a. Anggk Callus Vanda



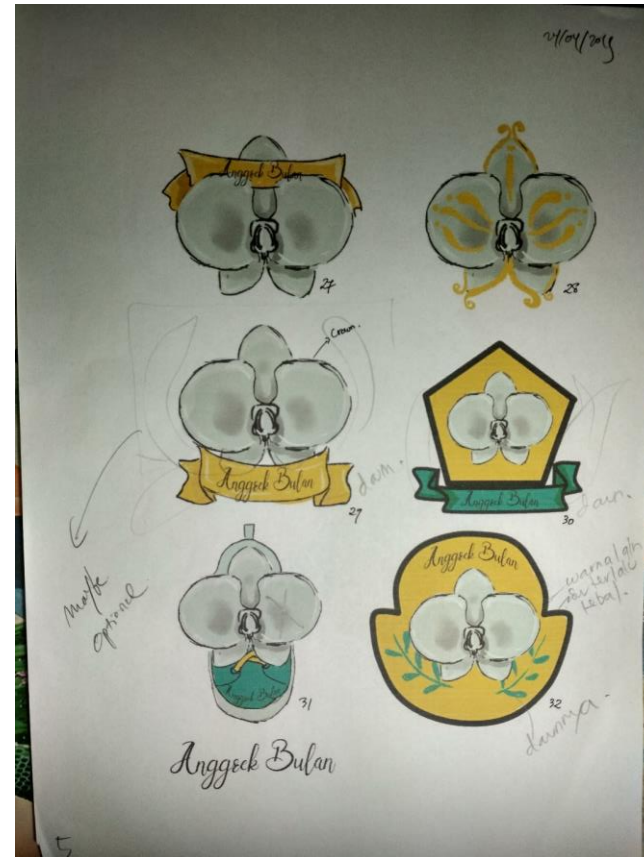
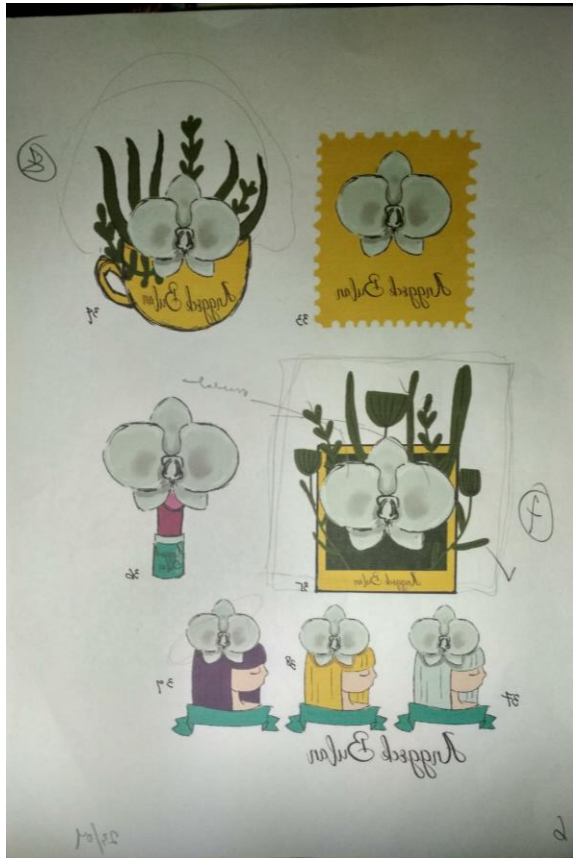
Desain	Pertanyaan	Jawaban dan saran
	<p>1. Bagaimana Konsep Desain ?(secara ide,bentuk, komposisi ornamen, warna, estetika,proporsi, skala,gaya gambar)</p> <p>2. Adakah masukan atau Revisi untuk desain ini ?</p> <p>3. Apakah Desain ini memiliki potensi untuk dikembangkan ? seperti apa ?</p>	<p>1. Konsep desain terlalu simple,bentuk bunga bagus tapi terlalu kaku,komposisi kurang ramai, warna sudah bagus, eksplorasi lagi backgroundnya jangan hanya warna kuning,estetika kurang menarik,proporsi sudah pas, skala juga sudah baik ,gaya gambar cukup,typografi kurang.</p> <p>2. Sebenarnya cukup bagus untuk menghighlight tapi terlihat sangat sepi bunganya , mungkin bunga bisa di stilasi</p> <p>Buat dua dengan perbedaan peletakan tambahan ornamen pada konsep</p> <p>3. Bisa perbaiki skala ,warna dan bodyfontnya</p>
	<p>1. Bagaimana Konsep Desain ?(secara ide,bentuk, komposisi ornamen, warna, estetika,proporsi, skala,gaya gambar)</p> <p>2. Adakah masukan atau Revisi untuk desain ini ?</p> <p>3. Apakah Desain ini memiliki potensi untuk dikembangkan ? seperti apa ?</p>	<p>1. konsep cukup menarik, warna bunganya kurang stand out, berikan background untuk framenya agar tidak terlihat ringkih ornamen daunnya</p> <p>2. berikan warna background untuk ornamen lebih gelap lagi ,karena bunganya kurang stand out, ganti ornamen tumbuhan dengan daun bunga atau kuncup, font bisa diganti dengan yang lebih tebal, jangan tumpang tindih dengan ornamen</p> <p>3. Bisa dikembangkan lagi</p>
	<p>1. Bagaimana Konsep Desain ?(secara ide,bentuk, komposisi ornamen, warna, estetika,proporsi, skala,gaya gambar)</p> <p>2. Adakah masukan atau Revisi untuk desain ini ?</p> <p>3. Apakah Desain ini memiliki potensi untuk dikembangkan ? seperti apa ?</p>	<p>1. Konsep cukup menarik ,tp banyak yang harus dikembangkan , warna dr stick dan bunga sama bunga tidak terlihat stand out,tidak ada ornamen jd terlihat sepi .penggunaan typografi terbatas pada space yang diberikan</p> <p>2. ubah bodyfont, eksplorasi warnanya mungkin bisa lebih cerah pada bagian ornamen lain selain bunga ,tambah ornamen daun</p> <p>3. Bisa dikembangkan</p>
	<p>1. Bagaimana Konsep Desain ?(secara ide,bentuk, komposisi ornamen, warna, estetika,proporsi, skala,gaya gambar)</p> <p>2. Adakah masukan atau Revisi untuk desain ini ?</p> <p>3. Apakah Desain ini memiliki potensi untuk dikembangkan ? seperti apa ?</p>	<p>1. Konsep desain bisa di kembangkan ,layout terlalu tebal, estetika kurang,peletakan typografi juga kurang bagus</p> <p>2. kecilkan outline pada bingkai, bodyfont diganti lebih berisi tebal</p> <p>3. bisa dikembangkan</p>
	<p>1. Bagaimana Konsep Desain ?(secara ide,bentuk, komposisi ornamen, warna, estetika,proporsi, skala,gaya gambar)</p> <p>2. Adakah masukan atau Revisi untuk desain ini ?</p> <p>3. Apakah Desain ini memiliki potensi untuk dikembangkan ? seperti apa ?</p>	<p>1. konsep terlihat unun ,layout tidak rapi, typografi terlalu kecil</p> <p>2. gunakan ornamen dari bunga ,perbaiki typografi ,peletakan dan jenis huruf ,tonjokkan bunga,bukan layoutan atau ornamen pendukung</p> <p>3. bisa dikembangkan lagi konsepnya</p>
	<p>1. Bagaimana Konsep Desain ?(secara ide,bentuk, komposisi ornamen, warna, estetika,proporsi, skala,gaya gambar)</p> <p>2. Adakah masukan atau Revisi untuk desain ini ?</p> <p>3. Apakah Desain ini memiliki potensi untuk dikembangkan ? seperti apa ?</p>	<p>1. Konsep kurang ada korelasi dengan identitas anggrek, sehingga kurang menarik untuk di lanjutkan</p>
	<p>1. Bagaimana Konsep Desain ?(secara ide,bentuk, komposisi ornamen, warna, estetika,proporsi, skala,gaya gambar)</p> <p>2. Adakah masukan atau Revisi untuk desain ini ?</p> <p>3. Apakah Desain ini memiliki potensi untuk dikembangkan ? seperti apa ?</p>	<p>cukup,proporsi cukup skala cukup gaya gambar kurang rapi, bunganya terlalu formal, hanya satu dan ornamen yang kurang mendukung identitas</p> <p>2. ganti ornamen dengan daun asli atau kuncup bunga ,tambah jumlah bunga ,font kurang terbaca mungkin bisa diganti, outline pada cangkir bisa dirapikan</p> <p>3. Bisa dikembangkan, perambahan ornamen agar lebih ramai dan estetik</p>
	<p>1. Bagaimana Konsep Desain ?(secara ide,bentuk, komposisi ornamen, warna, estetika,proporsi, skala,gaya gambar)</p> <p>2. Adakah masukan atau Revisi untuk desain ini ?</p> <p>3. Apakah Desain ini memiliki potensi untuk dikembangkan ? seperti apa ?</p>	<p>1. Konsep stilasi bagus, tapi untuk membawakan identitas bunga perlu diolah lagi , ukiran bisa diganti , beri background sebagai alasnya, nama juga belum diletakkan ,usahakan menggunakan ornamen dari daun bunga, warna baik , skala dan proporsi cukup</p> <p>2. berikan background dengan warna yang membuat bunga lebih stand out, ukiran stilasi kurang menarik ,mungkin bisa diolah lagi</p> <p>3. Bisa dikembangkan</p>














Desain	Pertanyaan	Jawaban dan saran
	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Bagaimana Konsep Desain ?(secara ide,bentuk, komposisi omamen, warna, estetika,proporsi,skala,gaya gambar)</li> <li>2. Adakah masukan atau Revisi untuk desain ini ?</li> <li>3. Apakah Desain ini memiliki potensi untuk dikembangkan ? seperti apa ?</li> </ol>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1.konsep cukup baik, ada eksplorasi dari silasi bunganya , warna cukup baik ,proporsi dan skala cukup baik ,gaya gambar cukup .</li> <li>2.ornamen lebih baik menggunakan bagian dari bunga ,bagian peletakkan typografi lebih baik menggunakan background daun dari bunga saja typografi isa dirapikan dan diubah bodyfontnya menjadi lebih tebal</li> <li>3.Bisa</li> </ol>
	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Bagaimana Konsep Desain ?(secara ide,bentuk, komposisi omamen, warna, estetika,proporsi,skala,gaya gambar)</li> <li>2. Adakah masukan atau Revisi untuk desain ini ?</li> <li>3. Apakah Desain ini memiliki potensi untuk dikembangkan ? seperti apa ?</li> </ol>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1.Konsep desain kurang, bunga terlihat terpisah dari pita,bagian pita bisa diperlebar agar typografinya dapat dikreasikan,bodyfont terlalu tipis,</li> <li>2.berikan background untuk dasaran,pita bisa diganti dengan ornamen bunga yang lain</li> <li>3.bisa dikembangkan lagi</li> </ol>
	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Bagaimana Konsep Desain ?(secara ide,bentuk, komposisi omamen, warna, estetika,proporsi,skala,gaya gambar)</li> <li>2. Adakah masukan atau Revisi untuk desain ini ?</li> <li>3. Apakah Desain ini memiliki potensi untuk dikembangkan ? seperti apa ?</li> </ol>	<ol style="list-style-type: none"> <li>.Konsep kurang menarik dan terlalu ringkih untuk dibuat,konsep ini mungkin tidak perlu dikembangkan.</li> </ol>
	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Bagaimana Konsep Desain ?(secara ide,bentuk, komposisi omamen, warna, estetika,proporsi,skala,gaya gambar)</li> <li>2. Adakah masukan atau Revisi untuk desain ini ?</li> <li>3. Apakah Desain ini memiliki potensi untuk dikembangkan ? seperti apa ?</li> </ol>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Konsep bagus ahli menyukai konsep karakter ini ,namun bentuknya terlalu monoton dan kurang ekspresif ,komposisi kurang ,ornamen tidak dimainkan,warna harus dipikir ulang ,rambut dan kulit karakter tidak menggambarkan wanita Indonesia,estetika cukup,proporsi dan skala cukup ,gaya gambar bisa di eksplere</li> <li>2. Gunakan gaya storytelling untuk menggambarkan karakter tokoh ,warna rambut buat sesuai dengan daerah lokal Indonesia</li> <li>3.Sangat bisa dikembangkan</li> </ol>

	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Bagaimana Konsep Desain ?(secara ide,bentuk, komposisi omamen, warna, estetika,proporsi,skala,gaya gambar)</li> <li>2. Adakah masukan atau Revisi untuk desain ini ?</li> <li>3. Apakah Desain ini memiliki potensi untuk dikembangkan ? seperti apa ?</li> </ol>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Konsep kurang menarik,memang lebih baik kalau bunganya hanya satu dan menghadap ke depan,outlinernya terlalu tebal ,layout untuk typografinya bisa diubah menjadi daun saja ,jangan menggunakan pita</li> <li>2.gunakan ornament daun sebagai pelengkap,dan pendukung</li> <li>3.Masih bisa dikembangkan lagi</li> </ol>
---	---	--

a. Anggrek Bulan Putih



Desain	Pertanyaan	Jawaban dan saran
	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Bagaimana Konsep Desain ?(secara ide,bentuk, komposisi ornamen, warna, estetika,proporsi,skala,gaya gambar)</li> <li>2. Adakah masukan atau Revisi untuk desain ini ?</li> <li>3. Apakah Desain ini memiliki potensi untuk dikembangkan ? seperti apa ?</li> </ol>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Konsep desain terlalu simple,bentuk bunga bagus tapi terlalu kakukomposisi kurang ramai,wamanya yang putih kurang cocok dengan background kuning,explorasi lagi backgroundnya jangan hanya warna kuning,estetika kurang menarik,proporsi sudah pas, skala juga sudah baik ,gaya gambar cukup,typografi kurang</li> <li>2. Sebenarnya cukup bagus untuk <i>highlight</i> tapi terlihat sangat sepi bunganya , mungkin bunga bisa di stilasi</li> <li>3. Bisa diperbaiki skala ,warna dan bodyfontnya</li> </ol>
	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Bagaimana Konsep Desain ?(secara ide,bentuk, komposisi ornamen, warna, estetika,proporsi,skala,gaya gambar)</li> <li>2. Adakah masukan atau Revisi untuk desain ini ?</li> <li>3. Apakah Desain ini memiliki potensi untuk dikembangkan ? seperti apa ?</li> </ol>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Konsep cukup baik ,wama cukup,proporsi cukup skala cukup gaya gambar kurang rapi, bunganya terlalu formal,hanya satu dan ornamen yang kurang mendukung idenitas</li> <li>2.ganti ornamen dengan daun asli atau kuncup bunga , tambah jumlah bunga ,font kurang terbaca mungkin bisa diganti,outline pada cangkir bisa dirapikan</li> <li>3.Bisa dikembangkan, penambahan ornamen agar lebih ramai dan estetik</li> </ol>
	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Bagaimana Konsep Desain ?(secara ide,bentuk, komposisi ornamen, warna, estetika,proporsi,skala,gaya gambar)</li> <li>2. Adakah masukan atau Revisi untuk desain ini ?</li> <li>3. Apakah Desain ini memiliki potensi untuk dikembangkan ? seperti apa ?</li> </ol>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. konsep cukup menarik,warna bunganya cukup stand out,berikan background untuk framenya agar tidak terlihat ringkih ornamen daunnya</li> <li>2. ganti ornamen tumbuhan dengan daun bunga atau kuncup,font bisa diganti dengan yang lebih tebal,jangan tumpang tindih dengan ornamen</li> <li>3. Bisa dikembangkan lagi</li> </ol>
	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Bagaimana Konsep Desain ?(secara ide,bentuk, komposisi ornamen, warna, estetika,proporsi,skala,gaya gambar)</li> <li>2. Adakah masukan atau Revisi untuk desain ini ?</li> <li>3. Apakah Desain ini memiliki potensi untuk dikembangkan ? seperti apa ?</li> </ol>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Konsep cukup menarik ,tp banyak yang harus dikembangkan ,warna dr stick tidak cocok ,tidak ada ornamen jd terlihat sepi ,penggunaan typografi terbatas pada space yang diberikan</li> <li>2.ubah bodyfont, eksplorasi wamanya mungkin bisa lebih cerah pada bagian ornamen lain selain bunga ,tambah ornamen daun</li> <li>3.Bisa dikembangkan</li> </ol>
	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Bagaimana Konsep Desain ?(secara ide,bentuk, komposisi ornamen, warna, estetika,proporsi, skala,gaya gambar)</li> <li>2. Adakah masukan atau Revisi untuk desain ini ?</li> <li>3. Apakah Desain ini memiliki potensi untuk dikembangkan ? seperti apa ?</li> </ol>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Bagaimana Konsep Desain ?(secara ide,bentuk, komposisi ornamen, warna, estetika,proporsi, skala,gaya gambar)</li> <li>2. Adakah masukan atau Revisi untuk desain ini ?</li> <li>3. Apakah Desain ini memiliki potensi untuk dikembangkan ? seperti apa ?</li> </ol>
	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Bagaimana Konsep Desain ?(secara ide,bentuk, komposisi ornamen, warna, estetika,proporsi, skala,gaya gambar)</li> <li>2. Adakah masukan atau Revisi untuk desain ini ?</li> <li>3. Apakah Desain ini memiliki potensi untuk dikembangkan ? seperti apa ?</li> </ol>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Bagaimana Konsep Desain ?(secara ide,bentuk, komposisi ornamen, warna, estetika,proporsi, skala,gaya gambar)</li> <li>2. Adakah masukan atau Revisi untuk desain ini ?</li> <li>3. Apakah Desain ini memiliki potensi untuk dikembangkan ? seperti apa ?</li> </ol>
	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Bagaimana Konsep Desain ?(secara ide,bentuk, komposisi ornamen, warna, estetika,proporsi, skala,gaya gambar)</li> <li>2. Adakah masukan atau Revisi untuk desain ini ?</li> <li>3. Apakah Desain ini memiliki potensi untuk dikembangkan ? seperti apa ?</li> </ol>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Bagaimana Konsep Desain ?(secara ide,bentuk, komposisi ornamen, warna, estetika,proporsi, skala,gaya gambar)</li> <li>2. Adakah masukan atau Revisi untuk desain ini ?</li> <li>3. Apakah Desain ini memiliki potensi untuk dikembangkan ? seperti apa ?</li> </ol>
	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Bagaimana Konsep Desain ?(secara ide,bentuk, komposisi ornamen, warna, estetika,proporsi, skala,gaya gambar)</li> <li>2. Adakah masukan atau Revisi untuk desain ini ?</li> <li>3. Apakah Desain ini memiliki potensi untuk dikembangkan ? seperti apa ?</li> </ol>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Bagaimana Konsep Desain ?(secara ide,bentuk, komposisi ornamen, warna, estetika,proporsi, skala,gaya gambar)</li> <li>2. Adakah masukan atau Revisi untuk desain ini ?</li> <li>3. Apakah Desain ini memiliki potensi untuk dikembangkan ? seperti apa ?</li> </ol>

Desain	Pertanyaan	Jawaban dan saran
	<p>1. Bagaimana Konsep Desain?(secara ide,bentuk, komposisi ornamen, warna, estetika,proporsi, skala, gaya gambar)</p> <p>2. Adakah masukan atau Revisi untuk desain ini ?</p> <p>3. Apakah Desain ini memiliki potensi untuk dikembangkan ? seperti apa ?</p>	<p>1. Konsep kurang menarik, memang lebih baik kalau bunganya hanya satu dan menghadap ke depan, outlinernya terlalu tebal ,layout untuk typografinya bisa diubah menjadi daun saja jangan menggunakan pita</p> <p>2.gunakan ornamen daun sebagai pelengkap, dan pendukung</p> <p>3.Masih bisa dikembangkan lagi</p>
	<p>1. Bagaimana Konsep Desain?(secara ide,bentuk, komposisi ornamen, warna, estetika,proporsi, skala, gaya gambar)</p> <p>2. Adakah masukan atau Revisi untuk desain ini ?</p> <p>3. Apakah Desain ini memiliki potensi untuk dikembangkan ? seperti apa ?</p>	<p>1. Warna yang digunakan bagus, namun ide konsep dari desain ini tidak dapat dikembangkan ,tulisan nya berwarna putih juga tidak terbaca</p>
	<p>1. Bagaimana Konsep Desain?(secara ide,bentuk, komposisi ornamen, warna, estetika,proporsi, skala, gaya gambar)</p> <p>2. Adakah masukan atau Revisi untuk desain ini ?</p> <p>3. Apakah Desain ini memiliki potensi untuk dikembangkan ? seperti apa ?</p>	<p>1. Bentuk dan ide tidak terlalu bagus ,outline terlalu tebal jika ingin digunakan lebih baik outlinernya lebih tipis saja ,bodyfont terlalu tipis, berikan ornamen asli dari tumbuhan ,warna kurang cocok,proporsi dan gaya gambar kurang lagi,kecilkan outlinernya dan buat ornamen tambahan dari daun anggrek</p> <p>3.masih bisa</p>

Sesuai dengan hasil dari *depthinterviewer* 1 ,maka penulis melakukan Revisi terhadap konsep desain anggrek ,beberapa mengalami reduksi dan dihilangkan karena tidak sesuai ,desain yang berpotensi untuk dikembangkan,di buat ulang dengan konsep yang lebih matang beberapa konsep yang dibuat pada eksperimental 2 adalah :

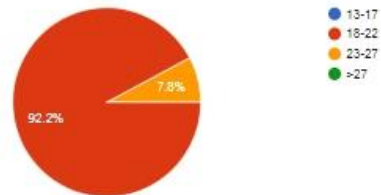
1. Anggrek dengan peranko (dibuat 2 versi sesuai dengan keinginan ahli)
2. Anggrek dengan cangkir
3. Anggrek dengan karakter
4. Anggrek dengan lensa
5. Anggrek dengan Stilasi
6. Anggrek dengan frame
7. Anggrek dengan Pita

# LAMPIRAN

## Kuesioner Magnet Kulkas

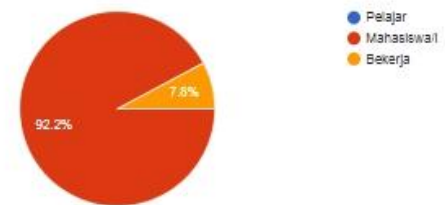
Usia

77 responses



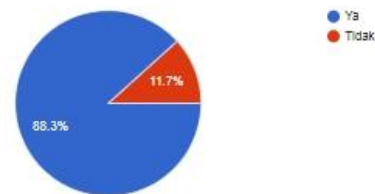
Status

77 responses



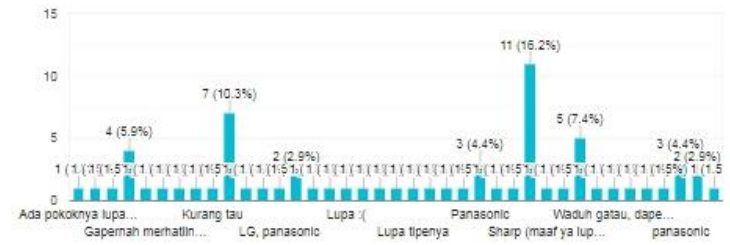
Apakah kalian punya(ada) Kulkas (dirumah/kos/tempat tinggal Anda saat ini)?

77 responses



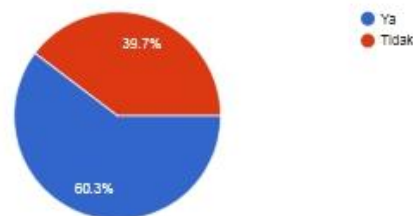
Jika iya, Apa Merk dan tipe kulkasnya ? (boleh lebih dari 1)

68 responses



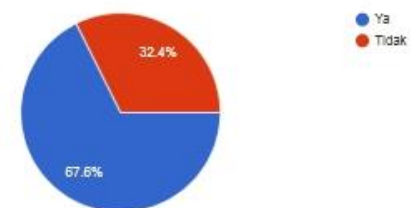
Apakah ada sticker (gambar/wallpapaer) di kulkas Anda ?

68 responses



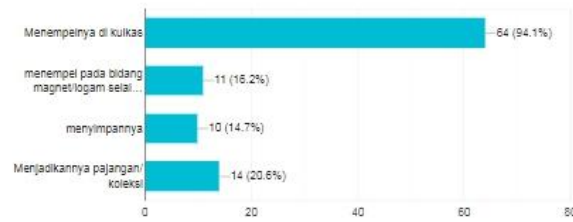
Apakah Anda memiliki Aksesoris Magnet Kulkas ?

68 responses



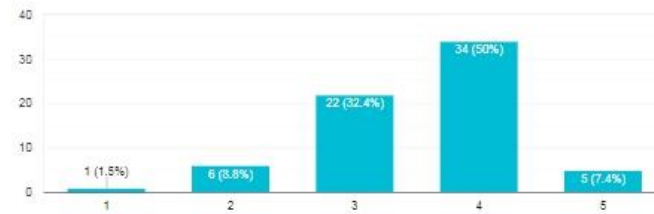
Jika membeli/mendapat Oleh2/kado souvenir sebuah Magnet Kulkas apa yang ingin Anda lakukan? (sesuai pilihan dibawah)

68 responses



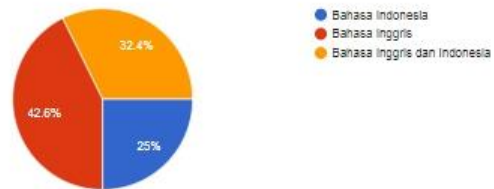
Seberapa anda tertarik dengan souvenir Magnet kulkas dengan tema Bunga Angrek Indonesia?

68 responses



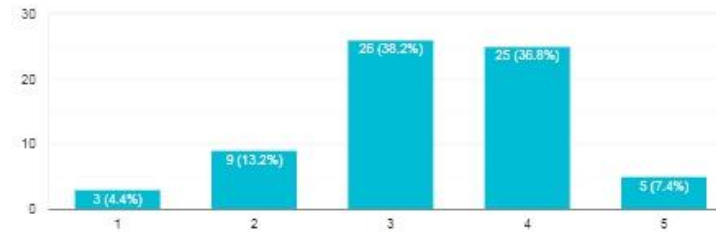
Jika diberi Typografi pada souvenir maka anda akan memilih

68 responses



Seberapa Anda tertarik untuk membeli Magnet Kulkas ,baik sebagai konsumsi pribadi maupun sebagai barang pemberian?

68 responses



## BIODATA PENULIS



Titin Anggun Purbaningsih, atau yang dikenal Titin lahir di Kota Kediri, pada tanggal 3 Desember 1996. Anak pertama dari tiga bersaudara. Pendidikan formal diawali dari bersekolah di TK Thabita Sindurejo Kediri, SD YBPK Sindurejo, SMP Negeri 1 Wates dan SMA Negeri 1 Kediri, dan pada tahun 2015 menempuh kuliah di Departemen Desain Komunikasi Visual, Fakultas Arsitektur, Desain dan Perencanaan ITS. Penulis menjadi mahasiswa program sarjana (S-1) Departemen Komunikasi Visual jalur SNMPTN pada tahun 2015.

Di Departemen Desain Komunikasi Visual, penulis mengambil topik peminatan untuk Tugas Akhir yaitu Desain Souvenir dengan merancang sebuah Desain Souvenir sebagai branding dan pengenalan flora Indonesia. Selama masa studi di ITS, selain berkuliah penulis juga aktif dalam kegiatan diluar perkuliahan antara lain, pernah menjadi staff dan staff ahli Departemen dalam Negeri HIMA IDE periode 2016/2017 dan 2017/2018, menjadi staff Persekutuan (Konseptor) PMK ITS periode 2017/2018 dan staff ahli Persekutuan (Koor Konseptor) PMK ITS periode 2018/2019, menjadi anggota dari Paduan Suara Mahasiswa ITS, serta melakukan kegiatan magang di INVENIO Agency, sebagai Konseptor sekaligus Astrada dalam proyek pembuatan video Promosi. Selama menjadi desainer di INVENIO Agency, penulis bersama tim menghasilkan produk *Institut Teknologi Sepuluh Nopember (ITS) Indonesia - Brief Profile* sebagai video profile Institut Teknologi Sepuluh Nopember Surabaya.

Email : [titinanggun03@gmail.com](mailto:titinanggun03@gmail.com)

No.HP : 082139435912