

4. PROSES PERANCANGAN DAN EVALUASI

4.1 Identitas *Brand*

4.1.1 Logo



Gambar 4.1 Logo Suaka

Logo Suaka yang digunakan merupakan hasil gabungan dari beberapa bentuk bangun datar sederhana. Penggunaan bangun datar sebagai logo bertujuan untuk menunjukkan sebuah pesan bahwa sebuah kesederhanaan dapat diubah menjadi sebuah hal indah. Dalam logo Suaka, yang terbentuk dari bangun-bangun datar tersebut adalah visual sederhana dari burung Julang.

Burung Julang sendiri menjadi pilihan logo karena bentuk fisik dari burung tersebut yang begitu khas dibandingkan burung-burung lain. Selain itu, pemilihan burung Julang tak lain tak bukan karena burung tersebut merupakan burung endemik Indonesia yang tak dapat ditemukan di negara lain. Penggunaan visual Julang sebagai logo diharapkan menjadi sebuah langkah awal dalam memperkenalkan satwa endemik di Indonesia kepada anak-anak.

Karena target desain adalah anak-anak, maka penggunaan warna pada logo disesuaikan dengan anak-anak, yaitu dengan menggunakan warna-warna yang cerah. Sedangkan, untuk menentukan kombinasi warna yang dipilih, digunakanlah referensi warna dari burung Julang tersebut. Penggunaan warna asli dari burung Julang tak lain tak bukan karena memang burung Julang ini memiliki ciri khas warna yang begitu kuat dan begitu indah.

4.2 Pengembangan Produk

4.2.1 Kaus



Gambar 4.2 Desain Kaus

Desain kaus yang digunakan adalah gabungan dari hewan endemik yang akan digunakan, pulau asal dari hewan endemik, dan juga tipografi yang menyebutkan nama dari hewan endemik. Desain tercipta menjadi pilihan karena tujuan dari *brand* Suaka adalah memperkenalkan satwa endemik ke anak-anak. Anak-anak sendiri memiliki keterbatasan dalam memahami suatu hal, sehingga penggunaan ketiga visual tersebut bertujuan juga untuk mempermudah anak-anak dalam memahami tentang pesan dari perancangan yang ingin disampaikan kepada anak-anak. Penggunaan gambar pulau yang tidak disertai dengan nama pulau memang membuat bingung karena seolah-olah informasi yang diberikan seperti tidak lengkap. Peran orang tua lah dibutuhkan dalam menjelaskan kepada anak mereka tentang informasi mengenai satwa endemik lebih lengkap lagi seperti asal-usul dari satwa ataupun informasi-informasi lain. Sehingga, diharapkan terjadi sebuah komunikasi antara orangtua dengan anak-anak mengenai satwa endemik pada kaus.

4.2.2 Buku Tulis



Gambar 4.3 Desain buku tulis 1



Gambar 4.4 Desain buku tulis 2



Gambar 4.5 Desain buku tulis 3

Visual pada buku tulis menggunakan konsep sebuah satwa yang seolah-olah akan difoto pada bagian sampul depan buku dan ada juga visual pulau serta teks mengenai penjelasan satwa secara singkat yang berbeda-beda tergantung satwa yang diangkat. Beberapa penjelasan pada bagian sampul belakang tersebut tidak mudah untuk dipahami anak-anak berusia 7-12 tahun. Namun, penggunaan informasi yang tidak mudah dipahami bertujuan untuk membentuk sebuah komunikasi antara anak dan orangtua. Diharapkan orang tua dapat membantu anak dalam menjelaskan lebih detail mengenai penjelasan yang ada di sampul belakang buku. Diharapkan juga anak menjadi pribadi yang berani bertanya dan berpendapat, bukan hanya kepada teman sebaya tetapi juga kepada orang yang lebih tua.

4.2.3 Buku Gambar



Gambar 4.6 Desain buku gambar

Berbeda dengan buku tulis, buku gambar lebih berfokus pada visual yang menarik. Oleh sebab itu, pada buku gambar ditonjolkan ornamen-ornamen yang berhubungan dengan gambar yaitu warna dan juga bangun datar sederhana. Ukuran buku gambar adalah A5 karena ukuran A5 adalah ukuran yang pas dan ideal untuk dibawa kemana-mana. Karena keterbatasan bahan kertas kaca, desain yang diciptakan hanya satu desain saja.

4.2.4 Boneka

Boneka yang dirancang adalah boneka Burung Julang yang menyerupai bentuk asli dari Burung Julang itu sendiri. Seperti yang dibahas pada konsep perancangan, produksi boneka ini dapat menimbulkan begitu banyak limbah dari sisa-sisa kain yang tak terpakai. Apalagi, pada desain burung Julang, ada penggunaan jenis kain dengan warna yang berbeda-beda. Oleh sebab itu, desain boneka yang dibuat sementara cuma satu desain saja.

4.3 Evaluasi

4.3.1 Respon Konsumen

Dari penjualan kaus kepada saudara Pandji (7 tahun), tidak ada keluhan apapun dari segi bahan, desain, maupun ukuran. Bahkan ada respon menarik dari paman Pandji, Mario yang bercerita bahwa Prinsa yang merupakan adik dari Pandji menangis karena menginginkan baju yang sama. Untuk harga sendiri menurut Mario (22 Tahun) yang merupakan paman dari saudara Pandji juga tidak ada keluhan.

4.3.2 Evaluasi Proses Produksi

Dalam proses produksi produk, ada beberapa kendala yang dihadapi, antara lain:

1. Jasa sablon kaus yang terpilih, yaitu Miseko hanya menyediakan beberapa warna saja untuk ukuran anak-anak. Sehingga ada kendala ketika ingin mencetak kaus dalam ukuran anak-anak.
2. Dalam proses produksi buku gambar ada keterbatasan bahan, karena bahan yang digunakan sebagai isi buku tidak selalu ada.
3. Biaya produksi kaus dan boneka terbilang cukup mahal dan memakan waktu.
4. Kemasan membutuhkan waktu 3 hari pengantaran untuk jumlah satuan. Sedangkan, jika ingin membeli secara langsung ada jumlah minimal 25 *pieces*.

4.3.3 Perbaikan dan Finalisasi

Setelah melihat berbagai kendala di atas, ada beberapa solusi yang dipilih, antara lain:

1. Kaus yang dicetak dengan ukuran terkecil untuk anak-anak hanya desain kaus Burung Julang yang menggunakan kaus berwarna hitam. Sedangkan kaus berdesain Kera Yaki dan juga Kura-kura Leher Ular hanya tersedia dalam ukuran anak-anak paling besar.
2. Bahan kertas kaca yang terbatas akan dicari dan dibeli dari toko kaca lain yang memiliki kertas kaca lebih dan tidak terpakai.
3. Pemesanan kaus dan boneka akan menggunakan sistem PO dengan DP minimal 30% dari harga barang dan juga akan membutuhkan waktu pengerjaan paling cepat 1 minggu pengerjaan.
4. Kemasan yang digunakan disediakan minimal 10 buah untuk jaga-jaga jika ada pesanan dalam waktu dekat.