

BAB IV

DESKRIPSI DAN PEMBAHASAN KARYA

IV.1 Deskripsi Karya

Dalam Deskripsi karya, penulis akan menjelaskan tentang karya yang dibuat. Karya yang dibuat dalam skripsi ini adalah permainan *Puzzle*. *Puzzle* adalah sebuah permainan menyusun gambar dari beberapa porongan gambar untuk menjadi suatu gambar yang utuh dan sempurna.

Untuk konsep dari *Puzzle* sendiri yaitu mengambil konsep 7 hewan langka Indonesia. Alasannya selain sebatas permainan untuk mengasah dan mengembangkan otak anak, *Puzzle* tersebut memberikan wawasan terhadap anak untuk mengenal hewan langka apa saja yang ada di Indonesia.

Banyak hewan langka yang ada di Indonesia, namun disini penulis hanya membatasi tujuh hewan saja. Alasannya karena terlalu banyak jika penulis membuat atau menggarap semua hewan langka tersebut. Hewan yang menjadi pilihan variasi dalam *Puzzle* antara lain Komodo, Harimau Sumatera, Gajah Sumatera, Badak Sumatera, Badak Jawa, Orang Utan Sumatera, dan Orang Utan Kalimantan. Sebagian besar hewan langka tersebut berasal dari Sumatera, karena target pasarnya yaitu Kota Medan dan sekitar. Jadi, penulis utamanya mencari hewan yang ada disekitaran pulau Sumatera terlebih dahulu.

Untuk konsep desain *Puzzle*, penulis membuat desain yang cocok untuk anak-anak. Desain dengan karakter hewan chibi yang lucu dan warna yang lembut dan tidak terlalu tajam, agar anak-anak mudah untuk menyelesaikannya. Serta dengan latar gambar yang mendukung gambar utama itu sendiri. Dalam desain tersebut, penulis memberi efek *brush crayon* pada karakter hewan agar terlihat lebih menarik dan menonjol.

Kemudian untuk media utama dari *Puzzle* tersebut menggunakan bahan utama Kayu. Tujuannya agar *Puzzle* lebih kuat dan tahan lama. Dengan ukuran 15 cm X 15 cm sebagai ukuran utama, ditambah masing-masing 2 cm disetiap sisi *Puzzle* sebagai wadah/tempat *Puzzle* agar terlihat lebih rapi. Serta untuk gambar pada media *Puzzle* menggunakan stiker agar gambar terlihat lebih menarik.

Setiap karya pasti memiliki keunggulan/kelebihan serta kekurangan. Dari *Puzzle* yang dibuat, memiliki keunggulan kuat dan tahan lama karena media utama tersebut berbahan dasar kayu. Kayu yang digunakan yaitu kayu pinus. Kemudian media gambar yang menggunakan stiker membuat gambar terlihat lebih menarik, rapi, dan detail disbanding dengan dilukis atau semacamnya, serta aman dimainkan oleh anak-anak karena tidak mengandung bahan yang berbahaya.

IV.1.1. Media Utama

1. Papan *Puzzle*



Gambar IV.1. Media Utama *Puzzle*
Sumber : Dimas Adiyoga

Media Utama yang digunakan dalam perancangan permainan “*Puzzle 7 Hewan langka*” ini adalah 7 set papan *Puzzle* dengan ilustrasi hewan yang berbeda-beda disetiap papan *puzzle*. Dalam setiap papan *puzzle* terdapat beberapa perbedaan atau variasi potongan *puzzle*, diantaranya ada jenis 9 potong persegi sebanyak 3 papan, potongan diagonal sebanyak 2 papan, dan potongan lurus/horizontal sebanyak 2 papan.

Ukuran : 19cm x 19cm

Bahan : - Kayu *Finger* Pinus (Papan Utama)
- Stiker (Ilustrasi gambar)

IV.1.2. Media Pendukung

1. Stker



Gambar IV.2. Stiker *Puzzle 7 Hewan Langka*
Sumber : Dimas Adiyoga

Stiker adalah media pendukung dan juga dapat menjadi media promosi yang aplikasinya ditempelkan pada produk atau dapat ditempelkan dimana saja sebagai identitas sebuah merek agar mudah dikenali oleh target.

Stiker yang digunakan dalam media pendukung ini terdiri dari karakter-karakter hewan langka yang ada dalam media utama *puzzle*, dan juga terdapat stiker yang bertuliskan “*Puzzle 7 Hewan Langka*” yang menjadi identitas dari produk/karya yang dibuat.

Ukuran : ± 7cm x 7cm

Jenis bahan : Stiker *Vinyl*

2. Pin



Gambar IV.3. Pin atau Bros *Puzzle* 7 Hewan Langka
Sumber : Dimas Adiyoga

Pin adalah sebuah benda yang digunakan sebagai sebuah aksesoris yang dapat dipasang pada pakaian atau materi yang terbuat dari kain lainnya. Pin digunakan oleh wanita dan juga pria. Pin tidak hanya dapat digunakan sebagai aksesoris belaka, namun juga dapat dipakai sebagai media promosi atau dapat digunakan sebagai media lain.

Ukuran : 7cm x 7cm

Bahan : Pin Plastik

Ilustrasi : 7 Hewan Langka

3. Gantungan Kunci



Gambar IV.4. Gantungan Kunci *Puzzle 7 Hewan Langka*
Sumber : Dimas Adiyoga

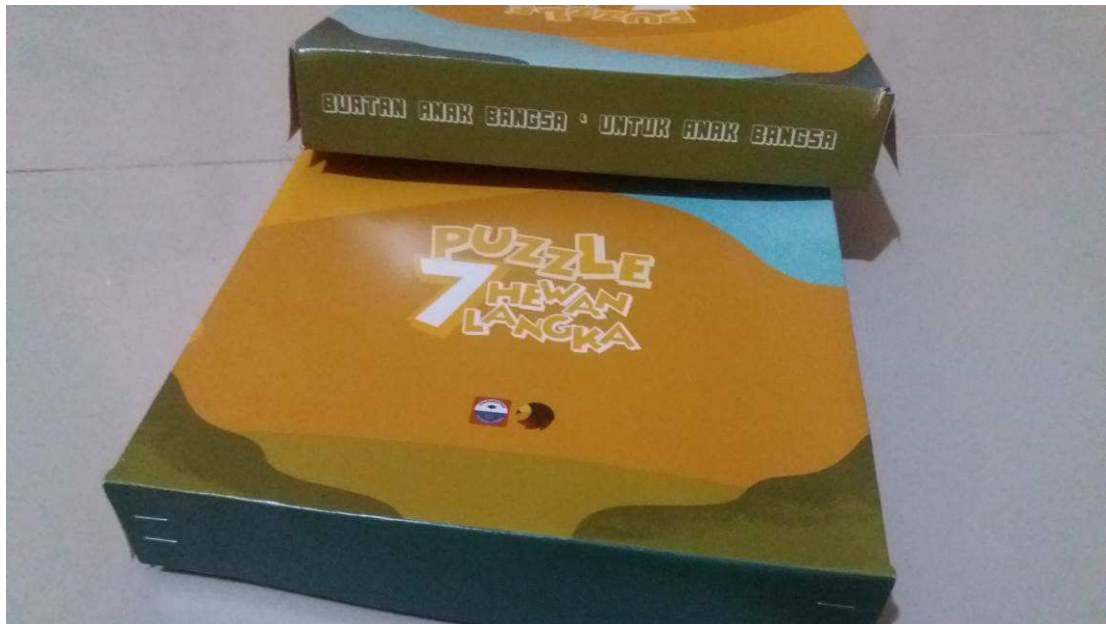
Gantungan kunci adalah sebuah alat yang digunakan untuk menggantungkan/menyangkutkan kunci. Gantungan kunci bisa terbuat dari bahan apa saja, seperti kayu, plastik, logam, dan bahan lainnya. Gantungan kunci juga berupa hiasan/gambar/bentuk.

Dalam perancangan karya ini, gantungan kunci yang dibuat adalah gantungan kunci dengan gambar atau ilustrasi dari karakter-karakter hewan langka di Indonesia.

Ukuran : 7cm x 7cm

Bahan : Plastik dan Besi

4. *Packaging*



Gambar IV.5. *Packaging Puzzle 7 Hewan Langka*
Sumber : Dimas Adiyoga

Packaging atau Kemasan produk adalah suatu kemasan untuk suatu produk. Kemasan ini dapat berfungsi sebagai tempat untuk menyimpan dan melindungi produk dari kerusakan fisik. Selain itu, *packaging* juga dapat menarik perhatian pelanggan melalui daya tarik *packaging* tersebut.

Dalam Kemasan ini, penulis membuat kemasan yang simple dengan logo produk yaitu “Puzzle 7 Hewan Langka” dan ditambah dengan logo Universitas Potensi Utama dan logo Jurusan Desain Komunikasi Visual.

Ukuran : 19,5cm x 19,5cm

Bahan : Kertas TIK 300gr

5. *Flyer*



Gambar IV.6. *Flyer Puzzle 7 Hewan Langka*
Sumber : Dimas Adiyoga

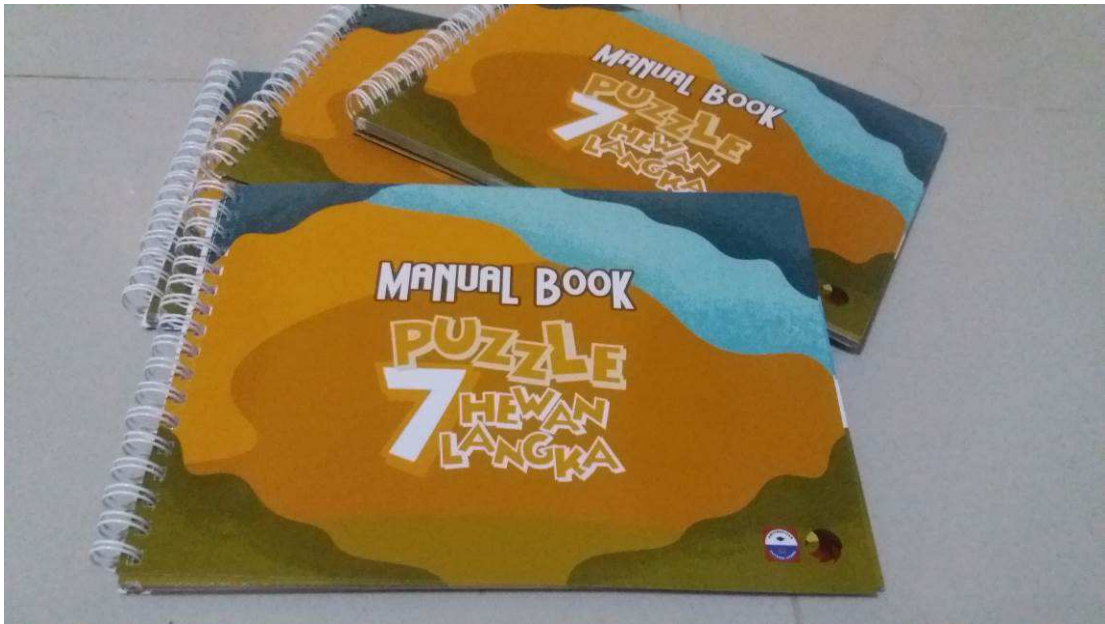
Flyer adalah perangkat atau alat pemasaran yang biasanya dicetak pada selembar kertas, serta memiliki ukuran yang lebih kecil dibandingkan brosur atau pamflet, yang umumnya menggunakan ukuran A5 atau A4 .

Isi dari flyer biasanya akan lebih ringkas namun tetap informatif dan menarik minat pembaca tidak seperti brosur yang lebih rinci dan lengkap.

Ukuran : A4

Bahan : Art Paper

IV.1.3. Buku Panduan Karya



Gambar IV.7. Manual book *Puzzle 7 Hewan Langka*
Sumber : Dimas Adiyoga

Media pendukung pertama adalah manual book, manual book adalah buku yang menjelaskan permainan “*Puzzle 7 Hewan Langka*” secara rinci, mulai dari penjelasan makna *puzzle*, kemudian penjelasan hewan-hewan yang dipilih, palet warna yang digunakan, dan lain sebagainya.

Ukuran : A5

Jumlah : 18 Halaman

Bahan : Kertas Konstruk

IV.1.4. Poster Proses Perancangan



Gambar IV.8. Proses Perancangan *Puzzle 7 Hewan Langka*
Sumber : Dimas Adiyoga

Proses Perancangan atau Infografis adalah visual dari data secara grafis untuk menyampaikan informasi lengkap kepada pembaca agar dapat dipahami dengan lebih mudah, cepat, singkat, dan jelas.

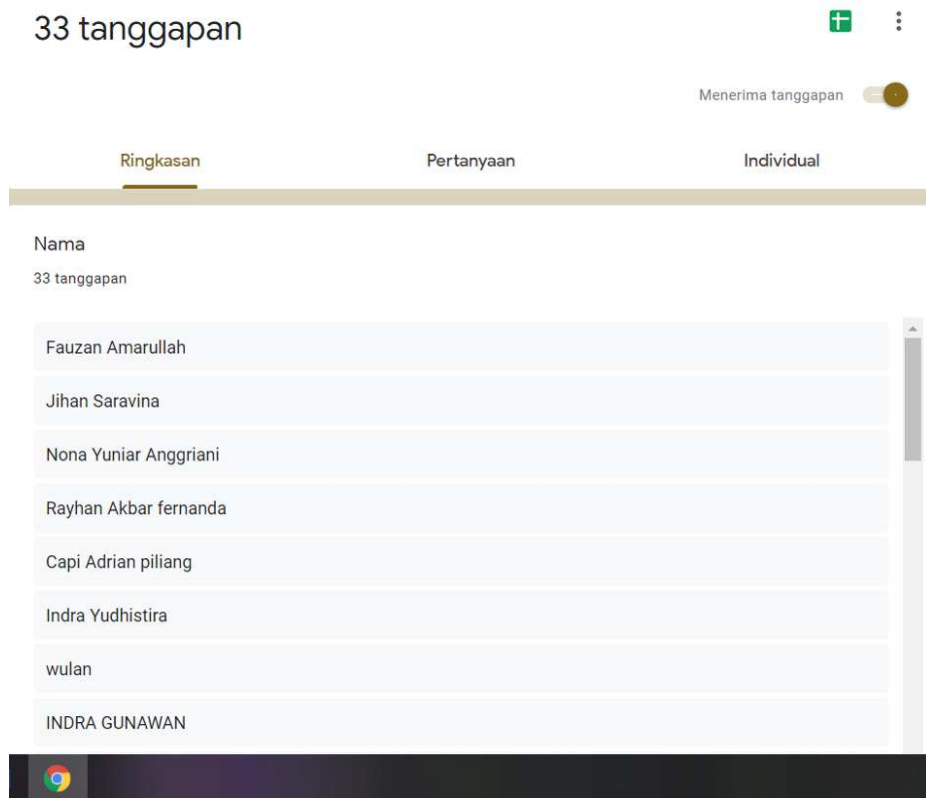
Ukuran : A1

Bahan : Albatros

IV.2. Pembahasan

Berikut adalah pembahasan hasil kuesioner sebagai bentuk pengukuran karya yang telah dibuat serta salah satu syarat penilaian skripsi.

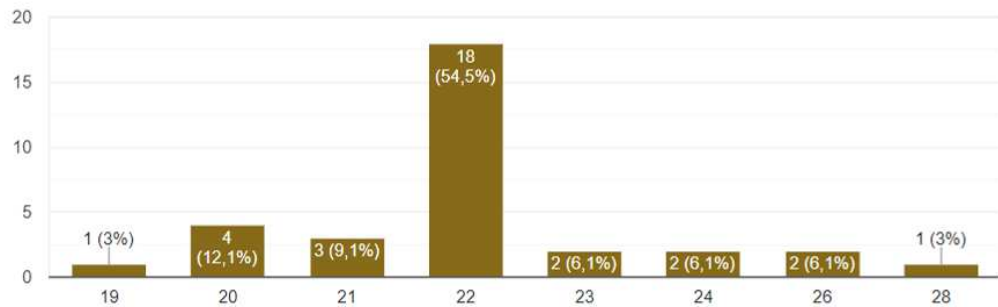
Penulis membuat diagram statistic untuk mengukur hasil dari 33 responden yang telah ikut berpartisipasi dalam menjawab kuesioner ini.



Gambar IV.9. Nama-nama Responden
Sumber : Google Form,2020.

Usia

33 tanggapan

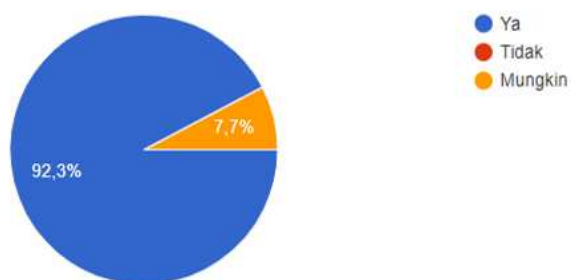


Gambar IV.10. Daftar Usia Responden

Sumber : Google Form,2020.

Gambar diatas adalah gambar dari usia-usia responden yang menjawab pertanyaan. Jarak usia penjawab atau responden adalah usia 19 tahun sampai dengan usia 28 tahun. Dimana usia 22 Tahun adalah usia penjawab tertinggi dengan 15 Orang (28,8%).

1. Apakah anda tahu permainan *Puzzle*?

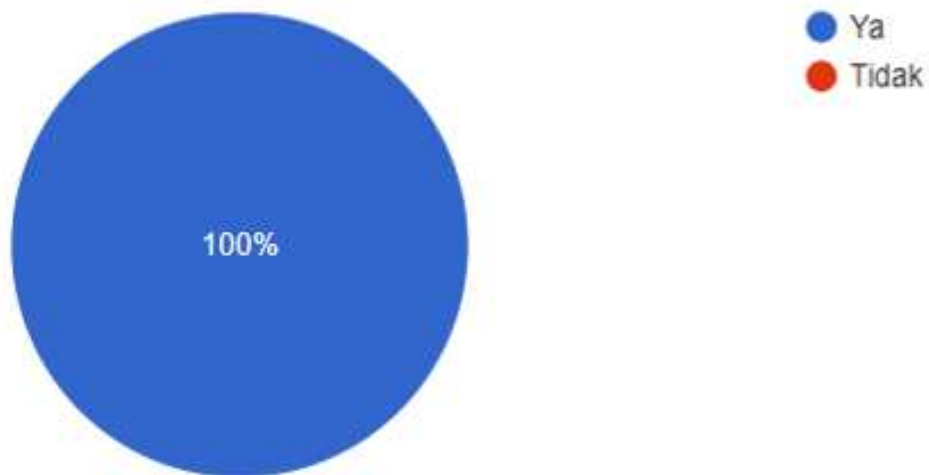


Gambar IV.11. Hasil Kuesioner pertanyaan 1

Sumber : Google Form, 2020.

Dari gambar diatas, persentase penjawab kuesioner dengan pertanyaan “Apakah anda tahu permainan *Puzzle*?” adalah 92,3% menjawab “Ya”, dan sebanyak 7,7% menjawab “Mungkin”. Itu berarti orang-orang lebih banyak yang mengetahui tentang permainan *puzzle*.

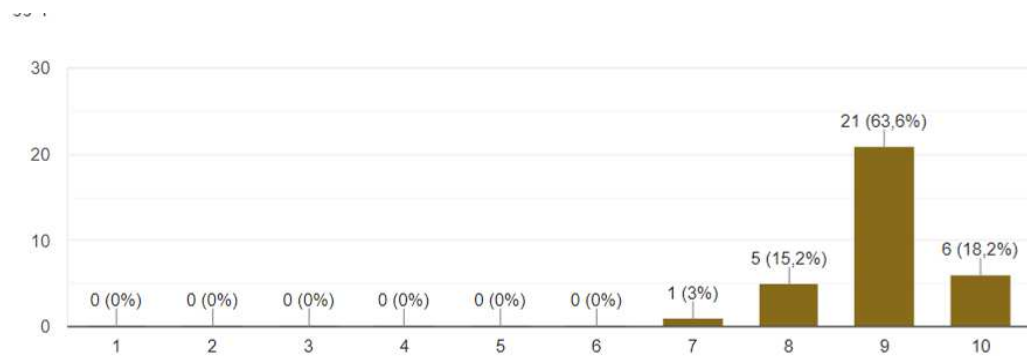
2. Apakah permainan puzzle cocok untuk anak-anak?



Gambar IV.12. Hasil Kuesioner pertanyaan 2
Sumber : Google Form, 2020.

Dari pertanyaan diatas, semua responden menjawab “Ya”. Itu artinya semua responden setuju permainan *puzzle* memang cocok jika dimainkan oleh anak-anak.

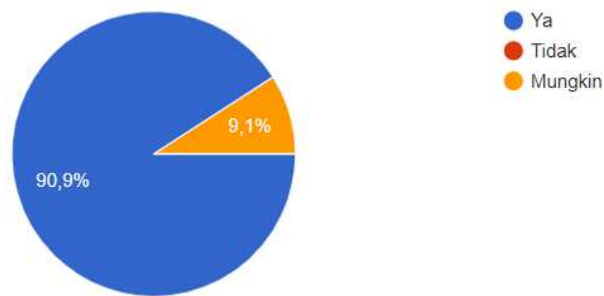
3. Berapa nilai untuk gambar diatas, apakah cocok digunakan untuk anak-anak?



Gambar IV.13. Hasil Kuesioner pertanyaan 3
Sumber : Google Form, 2020.

Dari pertanyaan diatas, dapat ditarik kesimpulan bahwa, yang memberi nilai 7 sampai 10. Dimana nilai 9 merupakan nilai terbanyak dengan 63,6%.

4. Apakah bahan dasar kayu cocok digunakan sebagai media utama puzzle?



Gambar IV.14. Hasil Kuesioner pertanyaan 4
 Sumber : Google Form, 2020.

Dari hasil responden, maka ditarik kesimpulan bahwa 90,4% responden menjawab “Ya”, sedangkan 9,6% menjawab “Tidak”. Itu artinya mayoritas responden setuju dengan kayu sebagai media utama dari permainan puzzle ini.

Memperluas wawasan dan pengetahuan
mencerdakan otak. penggunaan hewan langka sebagai gambarnya, juga dapat menambah pengetahuan anak tentang keberagaman indonesia sehingga memupuk rasa tanggung jawab dalam melestarikannya
Bagus untuk anak
bermain puzzle melatih anak untuk memecahkan masalah
melatih motorik
Membuat pintar dan cepat tanggap
yang saya tau, puzzle bermanfaat bagi perkembangan otak
Melatih otak kanan dan kiri
melatih anak dalam perpikir

Gambar IV.15. Beberapa pendapat dari responden
 Sumber : Google Form, 2020.