



BAB III

KONSEP DAN PROSES PERANCANGAN

BAB III

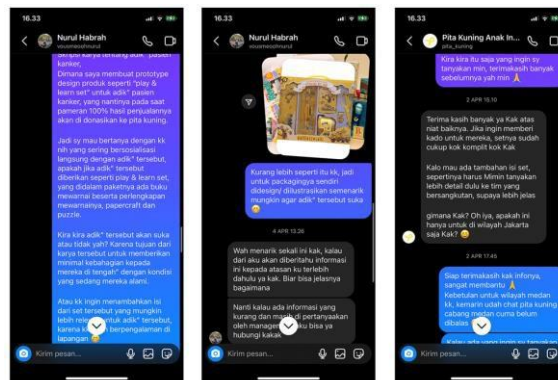
KONSEP DAN PROSES PERANCANGAN

III.1. Pengumpulan Data

Pengumpulan data merupakan cara yang digunakan untuk menjawab permasalahan penelitian, untuk memperoleh data yang berkualitas. Pengkarya menggunakan 2 cara dalam pengumpulan data yaitu sebagai berikut :

III.1.1. Data Primer

Data primer adalah data utama yang berasal dari objek penelitian yang bisa didapatkan dengan metode pengamatan ataupun dengan menggunakan pertanyaan dan literatur.



Gambar.III.1. Data Primer Penelitian
(Sumber: Luqman Gandhi Lubis, 2023)

Pengkarya menggunakan metode wawancara dan mengajukan beberapa pertanyaan yang dilakukan dengan Yayasan Pita Kuning dan Nurul Habrah selaku *social service officer* secara online dengan media *Instagram chat*, dengan mengajukan pertanyaan terkait dengan perancangan *Play and Learn Set* :

1. Menurut Kakak, yang sering bersosialisasi langsung dengan adik-adik pasien kanker apakah jika adik-adik tersebut diberikan *Play & Learn Set*, yang di dalam paketnya berisi buku mewarnai beserta perlengkapan mewarnainya, *paper craft* dan *puzzle* apakah relevan bagi mereka?

Jawaban : Untuk jenis permainan *play dan learn set* nya, berarti di dalam paketnya terdiri dari buku mewarnai beserta perlengkapan mewarnai, *papercraft* dan *puzzle* ya kak? Kalau untuk jenis permainan *play dan learn set* nya bagus kak.

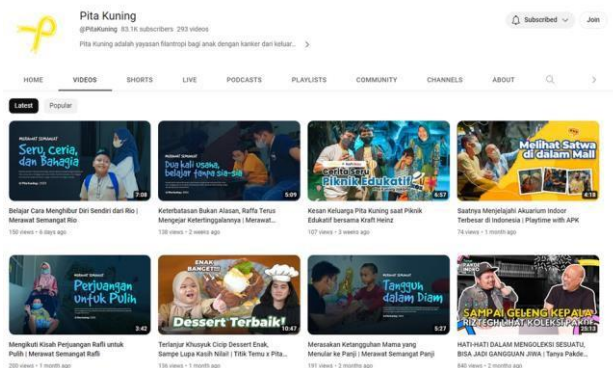
2. Apakah adik-adik tersebut akan senang? Karena tujuan dari perancangan set ini adalah untuk memperbaiki psikologi mereka dengan kondisi yang sedang mereka alami saat ini.

Jawaban : Bagus kak, adik-adik pasti suka kok

3. Apakah dari kakak ada yang ingin ditambahkan dari *set* tersebut yang lebih relevan untuk adik-adik ini, karena kakak lebih berpengalaman di lapangan.

Jawaban : Terima kasih banyak ya Kak atas niat baiknya. Jika ingin memberi kado untuk mereka, setnya sudah komplit kok Kak

III.1.2. Data Sekunder



Gambar.III.2. Data Sekunder Penelitian
(Sumber: Luqman Gandhi Lubis, 2023)

Data sekunder adalah data tambahan yang bisa didapatkan dari buku, internet dan penelitian sebelumnya. Pengkarya menjadikan *channel youtube* Pita Kuning yang di dalamnya terdapat berbagai konten yang relevan tentang anak pasien kanker, sebagai media sekunder dalam perancangan *Play and Learn Set* untuk memperbaiki psikologi anak kanker. Dengan adanya konten di *channel youtube* Pita Kuning, Pengkarya mendapatkan informasi yang terpercaya, kredibel dan juga relevan dengan penelitian ini.

III.2. Analisis Data

Analisis Data merupakan tahap mengolah data yang telah terkumpul dari subyek dan obyek penelitian yang kemudian dapat diuraikan menjadi beberapa kategori yang diharapkan dapat menjadi solusi. Adapun analisa data, pengkarya menggunakan metode 5W+1H sebagai berikut:

Tabel III.1 Tabel 5W+1H
Perancangan Play and Learn Set untuk Memperbaiki Psikologi Anak Pasien Kanker

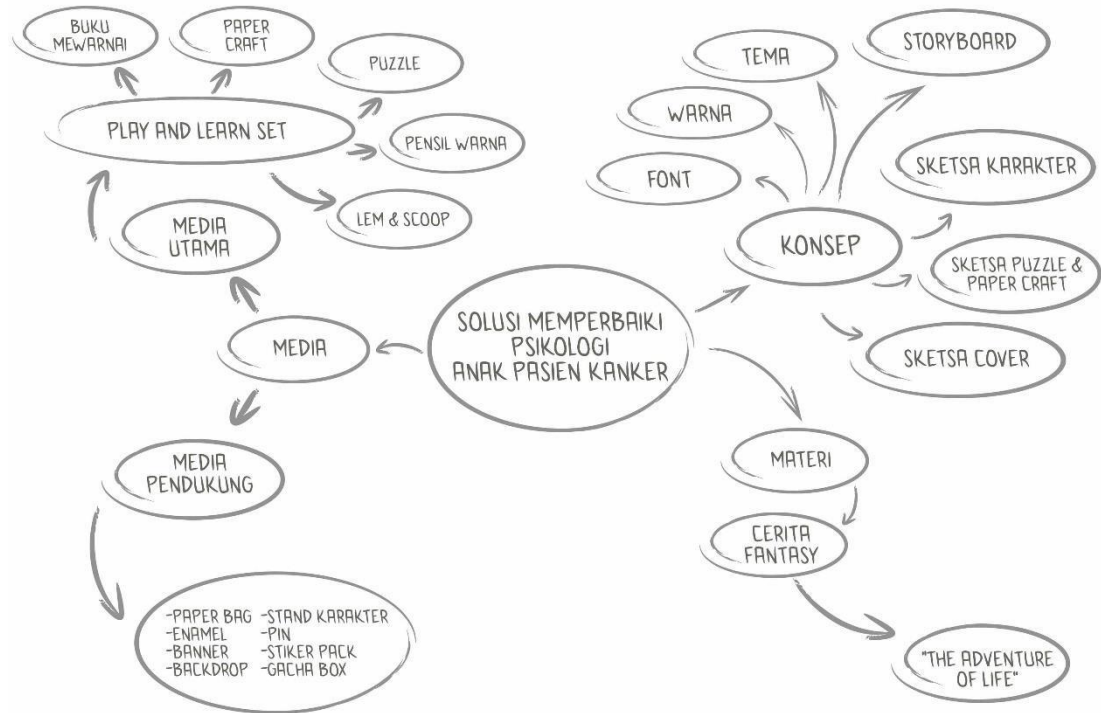
5W + 1 H	Pertanyaan	Jawaban
What	Apa yang menjadi permasalahan dalam perancangan <i>Play and Learn Set</i> ?	Banyak anak pasien kanker yang psikologinya terganggu yang diakibatkan oleh penyakit kanker itu sendiri, terapi yang menyakitkan ataupun <i>bullying</i> di lingkungan sekitar.
Who	Siapa target sasaran dalam perancangan <i>Play and Learn Set</i> ini ?	Adalah anak pasien kanker, terutama yang menjadi anak-anak dalam pendampingan di Yayasan Kanker Anak untuk memperbaiki psikologi mereka.
Why	Mengapa <i>Play and Learn set</i> ini diperlukan bagi anak-anak pasien kanker tersebut?	Karena anak-anak tersebut dapat terbantu secara psikologi yang nantinya akan berguna untuk mental mereka agar menjadi lebih baik dan semangat kedepannya dalam menjalani kehidupan.
When	Kapan permasalahan ini terjadi?	Sejak seorang anak didiagnosis menderita penyakit kanker, seiring berjalannya waktu anak tersebut akan

		mengalami masalah psikologis tersebut.
Where	Dimana sajakah permasalahan ini terjadi?	Di Yayasan Kanker Anak yang melakukan sosialisasi terhadap anak-anak penderita kanker.
How	Bagaimanakah solusi pada masalah yang terjadi tersebut?	Anak-anak yang cenderung lebih suka cerita yang menggunakan <i>visual</i> dan media kreasi kreatif dengan tangan, untuk itu mengangkat perancangan <i>Play and Learn Set</i> ini menjadi salah satu solusi dari permasalahan tersebut untuk memperbaiki psikologi anak penderita kanker.

III.3. Ide Kreatif

Dalam perancangan suatu konsep akan dibutuhkan ide kreatif yang berguna sebagai metode berfikir untuk menyampaikan suatu pesan dan nilai yang terdapat di dalam suatu karya. Pengkarya menggunakan metode *Mind Mapping* yaitu sebuah metode berfikir dengan cara memetakan pikiran dengan mengolah informasi yang ada ke dalam bentuk grafis tertentu. *Mind Mapping* dapat dipetakan dengan berbagai bentuk, seperti garis percabangan, gambar, ataupun kata kunci yang berkaitan dengan ide atau konsep yang ada. Berikut ini adalah ide kreatif yang pengkarya gunakan untuk skripsi karya:

III.3.1. Metode Berfikir



Gambar.III.3. Metode Berfikir
(Sumber: Luqman Gandhi Lubis, 2023)

III.3.2. Tema

Tema yang diangkat dalam perancangan *Play and Learn Set* ini menggunakan pendekatan cerita *fantasy* yang Bernama “*The Adventure of Time*” yang menampilkan cerita yang berhubungan dengan kehidupan anak kanker namun dikemas dengan *visual* yang menarik dalam bingkai *fantasy* dan interaktif agar anak-anak pasien kanker tersebut berminat untuk bermain dan belajar disetini dan juga dikemas untuk mudah dipahami oleh anak-anak tersebut.

III.3.3. Target Pengguna

Target *audience* merupakan individu ataupun kelompok yang menjadi sasaran pengaplikasian karya yang dibuat. Penjabaran mengenai target *audience* berisi profil sasaran sebagai berikut:

a. Demografis

Jenis Kelamin : Laki-Laki dan Perempuan

Umur : 5-12 tahun

b. Psikografi

Target psikografi adalah anak-anak penderita kanker binaan Yayasan Kanker Anak.

c. Geografis

Target Geografis disini adalah daerah yang menjadi sasaran dalam perancangan *Play and Learn Set* ini adalah Yayasan Kanker Anak.

III.3.3. Strategi Kreatif

Strategi Kreatif ataupun pesan yang ingin pengkarya sampaikan adalah sebagai berikut:

A. *What To Say*

Pengkarya ingin membantu anak-anak pasien kanker dalam memperbaiki psikologi mereka agar menjadi lebih baik kedepannya dengan cara perancangan *Play and Learn Set* yang berisi beberapa media yang diantaranya buku mewarnai, *paper craft* dan *puzzle*.

B. How To Say

Pada strategi ini, cara pengkarya menyampaikan *Play and Learn Set* kepada anak-anak pasien kanker melalui Yayasan Kanker Anak pada saat mereka melakukan sosialisasi, *event* ataupun pada saat *gathering* Keluarga.

III.4. Konsep Media

Adapun konsep media yang digunakan pengkarya adalah sebagai berikut:

III.4.1. Media Utama

Play and Learn Set yang akan pengkarya rancang terdiri dari beberapa media yang terdiri dari buku mewarnai, *paper craft* dan *puzzle* yang dikemas dalam konsep *fantasy*.

Pada *set* ini pengkarya juga merancang desain karakter, *papercraft*, *puzzle* dan narasi untuk cerita di buku mewarnai. Pengkarya menggunakan alat *Ipad* yang digambar secara manual di aplikasi *Procreate*.

Bentuk fisik dari *Play and Learn Set* ini dicetak menggunakan metode *digital printing* yang kemudian akan pengkarya susun dan rakit untuk menjadi satu kesatuan *set* yang utuh.

III.4.2. Media Pendukung

Adapun media pendukung yang pengkarya gunakan untuk membantu dalam mempromosikan media utama yaitu sebagai berikut:

a. Social Media

Play and Learn Set ini akan dipromosikan melalui akun *social media* agar jangkauan promosinya bisa lebih luas dan sebagai bukti penyaluran donasi pada saat pameran.

b. Roll Banner

Penggunaan *roll banner* digunakan untuk mencantumkan informasi yang berguna mengenai setataupun anak pasien kanker yang dikemas secara menarik pada saat pameran digelar.

c. T Banner

Penggunaan *T banner* digunakan untuk mencantumkan infografis yang berisi tentang alasan dasar perancangan dari perancangan *play and learn set* ini.

d. Backdrop

Sebuah spanduk berukuran 1.5 X 2 m juga digunakan untuk mendukung promosi ini yang berisikan visualisasi ilustrasi agar dapat menarik perhatian ketika pameran karya digelar.

e. Stand Karakter

Stand karakter adalah sebuah media yang diilustrasikan dengan macam-macam karakter yang ada, untuk menjadi pelengkap pada saat pameran berlangsung.

f. Gacha Box

Gacha Box adalah sebuah *box* undian yang berisi berbagai macam hadiah yang bisa didapatkan pengunjung dengan cara mengisi kuisioner pada saat pameran digelar.

g. Enamel

Enamel adalah sebuah Pin besi yang dijadikan salah satu hadiah di dalam *gacha box*, dengan *rates* sulit untuk didapatkan para pengunjung.

h. Pin

Pin berisi 5 varian berbeda dari karakter di set ini, yang juga pin ini dijadikan hadiah didalam *gacha box*, dengan *rate medium* untuk didapatkan para pengunjung.

i. Sticker Pack

Sticker Pack sendiri berisi judul dan karakter yang ada didalam *set*. *Stiker Pack* adalah hadiah yang paling mudah didapatkan di dalam *gacha box* oleh pengunjung.

j. Paper Bag

Paper Bag sendiri digunakan ketika pengunjung mendapatkan hadiah ataupun berdonasi. Item yang mereka dapatkan bisa langsung dimasukkan kedalam *paperbag* tersebut untuk melengkapi dari keseluruhan *branding* yang ada.

III.5. Visualisasi

Setelah konsep didapatkan selanjutnya masuk pada tahap visualisasi yaitu perancangan sketsa, tipografi, pemilihan warna untuk memperkuat identitas *visual* yang ada dalam *Play and Learn set*, penjelasan dan pengembangan visualnya dibagi ke dalam beberapa tahap, yaitu sebagai berikut :

III.5.1. Pengembangan Elemen Visual

Adapun pengembangan elemen *visual* yang pengkarya lakukan selama proses perancangan adalah sebagai berikut:

1. Tipografi



Gambar.III.4. Tipografi Judul *The Adventure of Life*
(Sumber: Luqman Gandhi Lubis, 2023)

Berikut ini adalah font *Party Confetti* yang digunakan untuk judul *The Adventure of Life*, pemilihan font ini dikarenakan kecocokan visual dengan tema *fantasy* dan *childish* yang akan sesuai dengan anak-anak untuk memberikan kesan *fun* bagi mereka.

2. Warna



Gambar.III.5. Warna utama *The Adventure of Life*
(Sumber: Luqman Gandhi Lubis, 2023)

Berikut ini adalah warna utama yang digunakan dalam set *The Adventure of Life*, penjelasan dari masing-masing warna adalah sebagai berikut:

a. Tosca

Dalam psikologi warna, toska memiliki makna keseimbangan, stabilitas, emosional, ketenangan dan kesabaran. Warna toska di percaya dapat memberikan kehangatan dan semangat Ketika seseorang stres ataupun kelelahan.

b. Kuning

Warna kuning sendiri melambangkan kegembiraan, keceriaan, dan juga semangat hidup. Selain itu juga dapat membangkitkan semangat dan memperkuat suasana hati yang lebih positif.

c. Orange

Warna orange sendiri mencerminkan keberanian, semangat dan gairah. Dalam spektrum, warna orange melambangkan kekuatan dan energi. Orange juga perwujudan simbol dari petualangan.

d. Biru Muda

Biru muda umumnya dikaitkan dengan sifat-sifat dalam ketenangan, kebijaksanaan dan kedamaian. Aura dari warna biru muda mengindikasikan pikiran yang jernih dan tenang.

e. Merah

Secara positif, warna merah sendiri mengandung arti berani, kuat dan cinta kasih. Menurut psikologi warna dapat dianggap sebagai peringatan, energi, dominasi, gairah dan Hasrat.

f. Ungu

Warna ungu dapat diartikan sebagai warna yang menunjukkan intuitif, keseimbangan dan kedamaian. Warna ungu juga sering digunakan dalam meditasi dan terapi untuk menenangkan jiwa dan pikiran.

3. Sketsa Packaging

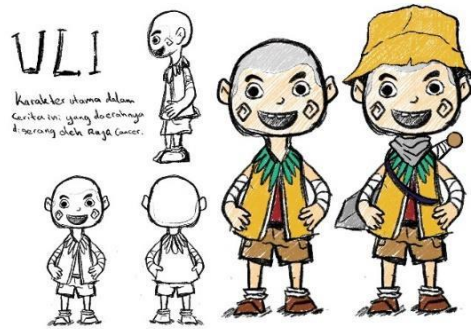


Gambar.III.6. Sketsa *Packaging*
(Sumber: Luqman Gandhi Lubis, 2023)

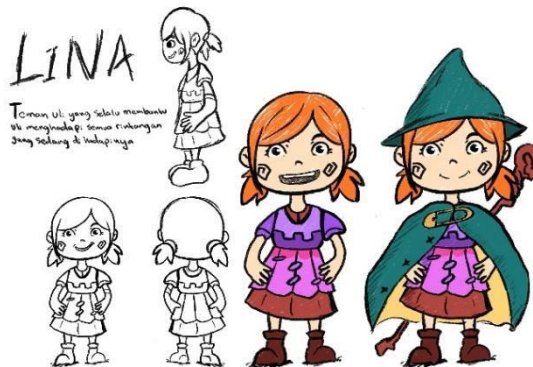
Berikut ini adalah sketsa dari *packaging* yang menampilkan karakter-karakter yang akan ada di dalam *play and learn set* dan juga menampilkan *scene*

seperti Raja Cancer berusaha menguasai *Lifeland* sedangkan karakter utama berusaha untuk mencegahnya.

4. Sketsa Karakter



Gambar.III.7. Sketsa Karakter Uli
(Sumber: Luqman Gandhi Lubis, 2023)



Gambar.III.8. Sketsa Karakter Lina
(Sumber: Luqman Gandhi Lubis, 2023)



Gambar.III.9. Sketsa Karakter Valentino
(Sumber: Luqman Gandhi Lubis, 2023)



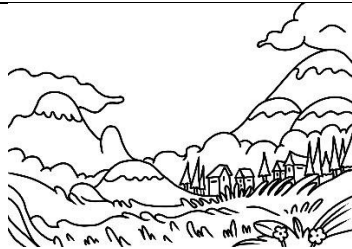
Gambar.III.10. Sketsa Karakter Raja Cancer
(Sumber: Luqman Gandhi Lubis, 2023)

Berikut ini adalah sketsa karakter yang ada di dalam *Play and Learn Setini*, setiap karakter merepresentasikan tokoh di dunia nyata. Contohnya Uli mewakili anak pasien kanker, Lina mewakili teman atau saudara yang selalu mendukung, Valentino yang mewakili Yayasan, sukarelawan, ataupun orang-orang yang membantu anak-anak pasien kanker dan yang terakhir adalah Raja Cancer yang mewakili penyakit kanker itu sendiri.

5. Storyboard Buku Mewarnai

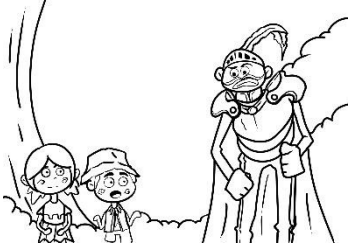
Adapun *storyboard* yang pengkarya lakukan dalam proses perancangan buku mewarnai adalah sebagai berikut :

Tabel III.2 Tabel Storyboard Buku Mewarnai

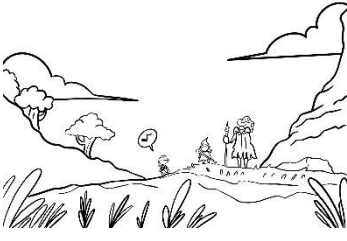
No.	Storyboard	Narasi	Page
1		Lifeland adalah sebuah wilayah damai. Terdapat berbagai macam keindahan alam dan juga terdapat sebuah pemukiman.	01

2		Di pemukiman tersebut tinggal berbagai ras yang hidup berbahagia satu sama lain. Uli dan Lina adalah salah satunya, seorang anak yang ceria dan bahagia seperti anak-anak pada umumnya. Mereka hidup dengan damai di dalamnya.	02
3		Namun semua itu berubah ketika datang suatu sosok yang mengerikan ke Lifeland. Sosok tersebut berusaha untuk mengambil alih wilayah tersebut menjadi wilayah kekuasaannya.	03
4		Sosok tersebut memperkenalkan diri dengan nama Raja Cancer. Raja Cancer memberikan teror yang menakutkan kepada semua penduduk di Lifeland, Teror ini membuat kepanikan di wilayah tersebut.	04
5		Raja Cancer dan pasukannya menangkap penduduk Lifeland	05

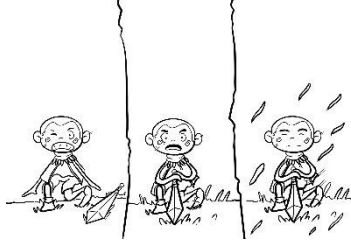
		dan memenjarakannya. Uli dan Lina dibiarkan melarikan diri agar menebar teror untuk wilayah lain.	
6		Uli dan Lina yang berhasil kabur melarikan diri ke hutan. Mereka mengungsi ke hutan karena tidak tau harus berbuat apa lagi, mereka masih trauma dengan teror yang diberikan. Mereka membuat api unggun untuk menghangatkan diri mereka untuk memberikan rasa hangat dan mengurangi rasa takut dengan apa yang sudah terjadi sebelumnya.	06
7		Tapi baru saja mereka sedikit tenang, Tiba-tiba muncul sosok misterius yang berjalan mendekati mereka. Uli dan Lina bersembunyi dan waspada	07

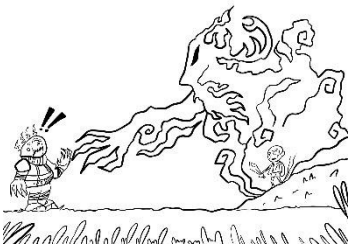
		terhadap sosok misterius tersebut.	
8		Sayangnya, Uli dan Lina ketahuan oleh sosok tersebut. Lalu sosok tersebut bertanya dengan nada tinggi ke Uli dan Lina. “SIAPA KALIAN !? APA YANG KALIAN LAKUKAN DISINI ?”	08
9		Lalu Uli dan Lina menjelaskan apa yang terjadi kepada mereka kepada sosok tersebut dan sosok tersebut mendengarkan dengan seksama.	09
10		Setelah penjelasan yang panjang mereka pun menjadi mulai akrab satu sama lain. Sosok tersebut memperkenalkan diri dengan nama Valentino, dia adalah seorang prajurit di wilayah sebelah lifeland yang	10

		wilayahnya juga diambil oleh Raja Cancer. Tragisnya, tidak seberuntung Lifeland, penduduk di wilayah Valentino tidak ada yang tersisa kecuali dia seorang.	
11		Setelah cerita panjang lebar, Valentino menawarkan suatu benda kepada Uli dan Lina yang akan berguna bagi mereka kedepannya.	11
12		Benda-benda itu adalah perlengkapan berperang yang tersisa dari wilayah Valentino. Valentino memberikannya kepada Uli dan Lina, dan beruntungnya semua perlengkapannya sesuai dengan ukuran tubuh mereka.	12
		Valentino menjelaskan kepada Uli dan Lina: “Jika kalian ingin hak yang kalian punya kembali, kalian	

13		harus berusaha untuk itu,berusaha untuk merebutnya kembali! dengan semangat yang kalian punya di dalam diri kalian tanpa takut akan apapun yang akan terjadi kedepannya! Uli dan Lina pun menjadi termotivasi dengan kata-kata yang diberikan oleh Valentino.	13
14		Setelah itu semua, mereka melakukan perjalanan kembali ke Lifeland untuk mengambil alih kembali wilayah mereka.	14
15		Setelah perjalanan yang panjang, Mereka sampai juga di wilayah Lifeland. Sebelum menyerang, Valentino memberikan strategi kepada Uli dan Lina agar penyerangannya berjalan dengan lancar dan meminimalisir kesalahan.	15

16		Setelah itu mereka pun siap untuk menyerang Raja Cancer dan pasukannya.	16
17		Raja Cancer juga menyadari keberadaan mereka dan juga bersiap untuk menyerang. Warga yang ditawan juga ikut berharap kepada mereka untuk membebaskannya.	17
18		Tidak lama pertarunganpun mulai terjadi, Uli langsung berhadapan dengan Raja Cancer, sedangkan Lina dan Valentino menghadapi para pasukannya, pertarungan epic tersebut tidak lagi terelakkan.	18
		Setelah pertarungan hebat itu, Uli mengalami cedera yang lumayan parah yang diakibatkan serangan dari Raja Cancer. Melihat hal tersebut, Lina	

19		menghampiri Uli dan mengatakan : “Uli!!! Ayo bangkit dari ini semua! jangan menyerah dengan keadaan yang sedang terjadi! kita harus menahluukkan mereka dan mengambil kembali hak kita!” Memfaatkan kelengahan Valentino & Lina, Tiba-tiba terjadi hal...	19
20		Karena kelengahan yang terjadi, Lina & Valentino ditangkap oleh Raja Cancer dan dijadikan sandera seperti warga yang lainnya.	20
21		Melihat hal tersebut, Uli yang masih cedera merasa marah melihat hal tersebut. Uli mulai mengambil pedangnya dan fokus terhadap sesuatu, seperti mencoba mengumpulkan energi baru.	21

22		Secara mengejutkan, muncul sesosok energi yang menyerupai rusa besardari alam melalui Uli. Ulipun menjadi bersemangat akan hal tersebut dengan berteriak keras kepada Raja Cancer.	22
23		Tidak menunggu waktu yang lama, energi tersebut melalui Uli langsung menyerang. Raja Cancerpun panik melihat hal tersebut dan tidak sempat untuk menyiapkan serangan saking cepatnya energi tersebut bergerak.	23
24		Efek dari serangan tersebut, membuat Raja Cancer dan pasukannya tersedot dan menghilang ke dalam energi tersebut. Dan akhirnya, Raja Cancerpun menghilang dari Lifeland akibat serangan tersebut.	24

25		Akhirnya, para wargapun bebas dari kurungan penjara Raja Cancer selama ini Para warga merasa bahagia dan berterima kasih kepada Uli atas perjuangannya untuk mereka. Lifeland pun bebas dari cengkraman Raja Cancer.	25
26		pada akhirnya perjuangan mereka berbuah manis di akhir walaupun di tengah-tengah perjuangan melalui banyak sekali rintangan dan cobaan. Semangat dari Uli, Lina dan Valentino diharapkan menjadi pelajaran baru bagi adik-adik untuk tetap bersemangat menjalani kehidupan yang terkadang tidak sesuai dengan hal yang kita harapkan.	26

6. Sketsa Paper Craft



Gambar.III.11. Sketsa *Paper Craft* Karakter Uli
(Sumber: Luqman Gandhi Lubis, 2023)



Gambar.III.12. Sketsa *Paper Craft* Karakter Lina
(Sumber: Luqman Gandhi Lubis, 2023)



Gambar.III.13. Sketsa *Paper Craft* Karakter Valentino
(Sumber: Luqman Gandhi Lubis, 2023)



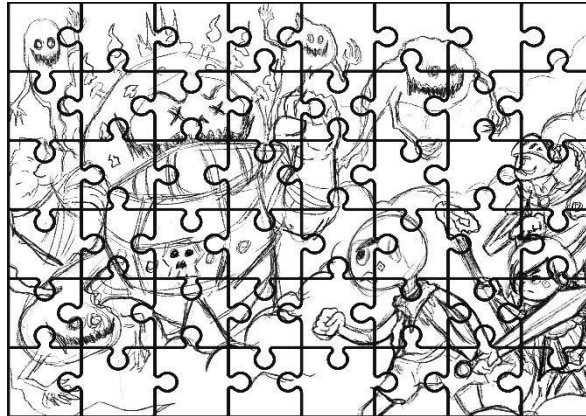
Gambar.III.14. Sketsa *Paper Craft* Karakter Raja Cancer
(Sumber: Luqman Gandhi Lubis, 2023)

Diatas adalah rancangan sketsa *paper craft* yang mewakili tiap karakter yang ada di dalam *Play and Learn Set* ini. Dirancang menggunakan bentuk yang sederhana agar mudah dirakit oleh anak-anak tersebut, tetapi tidak merubah esensi dari karakter yang ada.

7. Sketsa Puzzle



Gambar.III.15. Sketsa *Puzzle*
(Sumber: Luqman Gandhi Lubis, 2023)



Gambar.III.16. Sketsa *Puzzle* dengan *cutting template*
(Sumber: Luqman Gandhi Lubis, 2023)

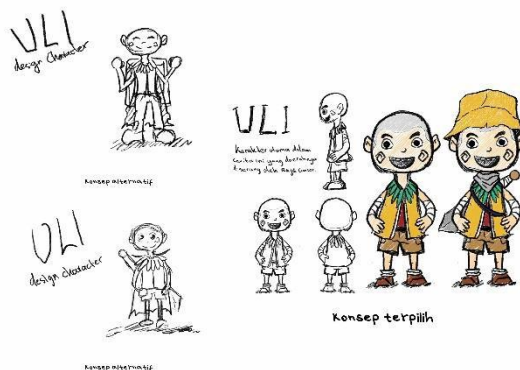
Berikut ini adalah sketsa *puzzle* yang menampilkan *scene* pertarungan antar perjuangan karakter utama melawan karakter jahat yang melambangkan perjuangan anak-anak kanker dalam melawan penyakit kanker tersebut.

III.5.2. Alternatif Desain

Tahap ini adalah perancangan beberapa pilihan sketsa ilustrasi untuk mempermudah dalam menentukan desain yang sesuai dengan konsep yang ada.

Berikut ini adalah alternatif desainnya :

a. Alternatif Desain Karakter Uli



Gambar.III.17. Alternatif desain karakter Uli
(Sumber: Luqman Gandhi Lubis, 2023)

Diatas adalah sketsa terpilih dari karakter Uli diantara 2 alternatif yang ada. Pemilihan Konsep terpilih disesuaikan dengan tema yang ada, karena Uli sendiri merepresentasikan seorang anak, jika kita perhatikan dengan seksama alternatif desain yang lain memiliki postur dan perawakan yang lebih dewasa, sehingga kurang cocok untuk menjadi karakter Uli.

b. Alternatif Desain Karakter Uli



Gambar.III.18. Alternatif desain karakter Lina
(Sumber: Luqman Gandhi Lubis, 2023)

Dilanjutkan dengan alternatif desain karakter Lina. Alasan pemilihan konsep yang berada di kanan adalah sama seperti Uli yaitu merepresentasikan anak-anak, Lalu dilanjutkan dengan pemilihan kostum dan rambut yang nantinya lebih mempermudah dalam proses *cutting stand* karakter.

c. Alternatif Desain Karakter Valentino



Gambar.III.19. Alternatif desain karakter Valentino
(Sumber: Luqman Gandhi Lubis, 2023)

Berikutnya adalah alternatif desain karakter Valentino, Konsep terpilih adalah yang disebelah kanan. Pemilihan desain konsep tersebut berdasarkan representasi dari valentino sendiri seorang ksatria tua yang sudah berpengalaman dalam banyak hal. Jika kita lihat diantara semua konsep yang ada, kriteria yang paling cocok adalah yang sebelah kanan.

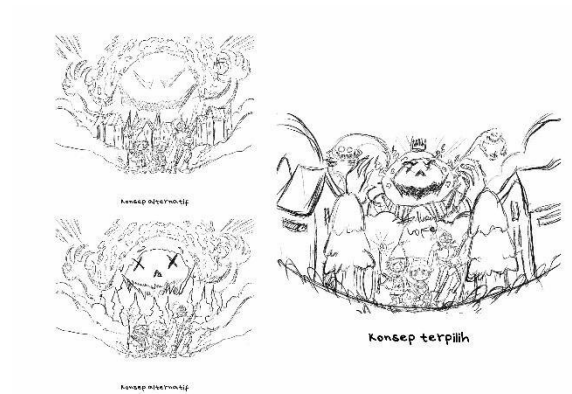
d. Alternatif Desain Karakter Raja Cancer



Gambar.III.20. Alternatif desain karakter Raja Cancer
(Sumber: Luqman Gandhi Lubis, 2023)

Alternatif desain karakter yang terakhir adalah Raja Cancer, Pemilihan desain konsep yang ada disebelah kanan bukan hanya mengambil relefansi yang ada, tetapi disesuaikan dengan kebutuhan kedepannya seperti apa. Karena kebutuhan untuk karakter ini akan dicetak dan *cutting* nantinya, maka dari itu pemilihan konsep desain di sebelah kanan sangat cocok karena bentuk lebih mudah untuk dipotong dan dibentuk.

e. Alternatif Desain Packaging



Gambar.III.21. Alternatif desain Packaging
(Sumber: Luqman Gandhi Lubis, 2023)

Yang terakhir adalah alternatif desain *packaging*, Konsep desain terpilih dikarenakan komposisi dari sketsanya lebih terasa kompleks jika dijadikan sebuah *packaging* dari sebuah produk diantara alternatif desain yang lain.